

EXPLODING KITTENS REGOLAMENTO

2 GIOCATORI

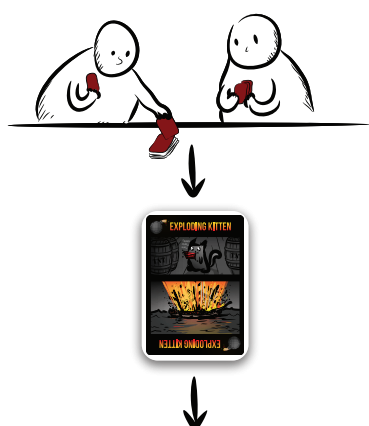
CONTIENE: 32 CARTE

EDIZIONE PER 2 GIOCATORI!



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il mazzo di carte contiene 1 carta Exploding Kitten. La partita inizia mettendo il mazzo al centro del tavolo a faccia in giù. Ogni giocatore, a turno, pesca una carta finché un giocatore non pesca la carta Exploding Kitten.



Quando questo accade, quel giocatore esplode ed è eliminato dal gioco.



Il giocatore rimanente vince la partita.

Tutte le altre carte forniscono potenti strumenti per evitare di esplodere!

IN BREVE

**SE ESPLODETE, AVETE PERSO
E SARETE PERSASI DA BILE INCENDIARIA DA PERDENTE.**

**SE NON ESPLODETE, AVETE VINTO
E SARETE PIENI DI GLORIA. OTTIMO LAVORO.**

**TUTTE LE ALTRE CARTE
RIDURRANNO LE VOSTRE PROBABILITÀ DI SALTARE
IN ARIA A CAUSA DI UNA CARTA EXPLODING KITTEN.**

PER ESEMPIO

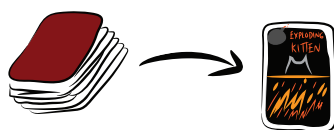
Nel vostro turno potete giocare una carta **Prevedi il Futuro** per guardare le carte in cima al mazzo prima di pescare.

Se così facendo vedete una carta Exploding Kitten, potete giocare una carta **Salta** per terminare il vostro turno senza pescare invece di esplodere.



PREPARAZIONE

- 1 Per prima cosa, rimuovete la carta Exploding Kitten dal mazzo e mettetela da parte.



- 2 Rimuovete tutte le carte Disinnescatto (3) dal mazzo e distribuitele 1 a ogni giocatore.

Rimettete nel mazzo la carta Disinnescatto rimanente.



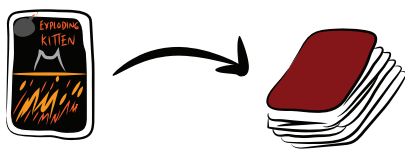
CARTE DISINNESGATTO

La carta Disinnescatto è la carta più potente del gioco. È l'unica carta che può salvarvi dalla carta Exploding Kitten. Se pescate la carta Exploding Kitten, invece di esplodere e perdere la partita, potete giocare la carta Disinnescatto e rimettere la carta Exploding Kitten nel punto che preferite del mazzo di pesca, in segreto.

Cercate di ottenere più carte Disinnescatto possibili!

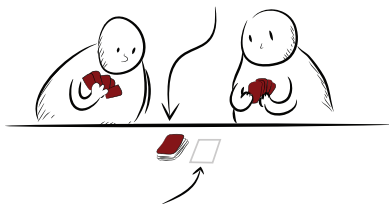
- 3 Mescolate il mazzo e distribuite 7 carte a faccia in giù a ogni giocatore. Entrambi i giocatori ora hanno una mano di 8 carte in totale (7 carte + 1 Disinnescatto). Guardate le vostre carte ma tenetele segrete.

- 4 Inserite nel mazzo la carta Exploding Kitten.



- 5 Mescolate il mazzo e mettetelo a faccia in giù al centro del tavolo.

Questo è il vostro mazzo di pesca.



(Assicuratevi di lasciare un po' di spazio anche per la pila degli scarti.)

- 6 Scegliete il primo giocatore. (Ad esempio: chi ha più voglia di cominciare, l'odore più inquietante, la milza più corta, ecc.)

SVOLGIMENTO DI UN TURNO

- 1 Prendete le vostre 8 carte in mano e guardatele. Svolgete una delle seguenti cose:

GIOCARE

Giocate 1 carta mettendola A FACCIA IN SU in cima alla pila degli scarti e seguite le istruzioni sulla carta.



Leggete il testo della carta per conoscere il suo effetto.

Dopo aver seguito le istruzioni sulla carta, potete giocare un'altra carta. Potete giocare tutte le carte che volete.

OPPURE

PASSARE

Non giocate alcuna carta.



- 2 Terminate il vostro turno pescando 1 carta dalla cima del mazzo di pesca, sperando che non sia una carta Exploding Kitten, e aggiungetela alla vostra mano.



Quando il vostro turno è finito, tocca all'altro giocatore.

RICORDATE

Giocate il numero di carte che preferite, poi pescate 1 carta per terminare il vostro turno.

Gioca o passa, poi pesca.
Gioca o passa, poi pesca.



FINE DELLA PARTITA

Prima o poi, un giocatore esploderà e l'altro giocatore vincerà la partita!

Non esaurirete mai le carte nel mazzo di pesca, in quanto la carta Exploding Kitten farà sempre esplodere uno dei giocatori prima che il mazzo si esaurisca.

ALTRE TRE COSE

- ✓ Cercate di conservare le vostre carte all'inizio della partita, quando le probabilità di esplodere sono minori.
- ✓ Potete contare le carte che rimangono nel mazzo di pesca per calcolare le vostre probabilità.
- ✓ Non c'è alcun limite massimo o minimo della mano. Se non vi resta alcuna carta nella mano, non effettuate nessuna azione speciale. Continuate a giocare. Pescherete almeno 1 carta nel vostro prossimo turno.

**SMETTETE LA LEGGERE!
INIZIATE A GIOCARE!**

SE AVETE QUALCHE DUBBIO SU UNA CARTA SPECIFICA, GIRATE QUESTO FOGLIO. →

EXPLODING KITTENS RIASSUNTO DI GIOCO

LEGGERE SOLO SE HAI DEI DUBBI SU QUALCHE CARTA

EXPLODING KITTEN 1 CARTA

Devi rivelare questa carta immediatamente. Se non possiedi una carta Disinnescatto, sei eliminato.

DISINNESGATTO 3 CARTE

Se peschi la carta Exploding Kitten, puoi giocare questa carta per evitare di esplodere. Metti la tua carta Disinnescatto nella pila degli scarti.



Rimetti segretamente la carta Exploding Kitten all'interno del mazzo di pesca, nel punto che preferisci (senza riordinare o guardare le carte).



Vuoi imbrogliare l'altro giocatore? Metti la carta Exploding Kitten proprio in cima al mazzo. Se vuoi, tieni il mazzo sotto al tavolo, in modo che il tuo avversario non possa vedere dove metti la carta.

Dopo aver giocato questa carta, il tuo turno termina.

ATTACCO (2X) 2 CARTE

Non pescare alcuna carta. Invece, termina il tuo turno e obbliga il tuo avversario a effettuare 2 turni di fila. La vittima di questa carta dovrà effettuare il suo turno (gioca o passa, poi pesca), quindi dovrà effettuarne un altro.

Se la vittima di una carta Attacco gioca una carta Attacco durante uno qualsiasi dei suoi turni, l'altro giocatore deve effettuare gli eventuali turni rimanenti più il numero di attacchi indicati sulla carta Attacco appena giocata (per esempio: 4 turni, poi 6 e così via).

SALTA 3 CARTE

Termina immediatamente il tuo turno senza pescare una carta.



Se giochi una carta Salta in reazione a una carta Attacco, solo 1 dei 2 turni termina. Giocando 2 carte Salta terminerai entrambi i turni.

FAVORE 3 CARTE

Obbliga il tuo avversario a darti 1 carta dalla sua mano. Sarà lui a scegliere quale carta darti.

PREVEDI IL FUTURO (3X) 3 CARTE

Guarda segretamente le prime 3 carte dalla cima del mazzo di pesca e rimettille sul mazzo nello stesso ordine. Non mostrare le carte al tuo avversario.

MESCOLO 2 CARTE

Mescola per bene il mazzo di pesca.



Utile quando sai che sta per arrivare una carta Exploding Kitten.

NO! 3 CARTE

Blocca qualsiasi azione che non sia una carta Exploding Kitten o una carta Disinnescatto. Immagina che qualsiasi carta sotto una carta No! non esista più.



Puoi giocare una carta No! su un'altra carta No! per annullarla e trasformarla in un Sì! e così via.



Puoi giocare una carta No! in qualsiasi momento prima che un'azione abbia inizio, anche fuori dal tuo turno. Ogni carta che è stata bloccata da un No! è perduta e va lasciata nella pila degli scarti.

Puoi giocare 1 carta No! anche su una Combinazione Speciale.

CARTE GATTO 4 DI OGNUNA

Prese singolarmente queste carte non hanno alcun potere, ma se possiedi 2 carte Gatto identiche, puoi giocarle in coppia per rubare 1 carta casuale all'altro giocatore. È possibile usarle anche in Combinazioni Speciali.

ESEMPIO DI TURNO

SOSPETTI CHE LA CARTA IN CIMA AL MAZZO DI PESCA SIA UNA CARTA "EXPLODING KITTEN", QUINDI INVECE DI PASSARE E POI PESCARRE 1 CARTA PER TERMINARE IL TUO TURNO, DECIDI DI GIOCARE 1 CARTA "PREVEDI IL FUTURO", CHE TI PERMETTE DI GUARDARE SEGRETAMENTE 3 CARTE DALLA CIMA DEL MAZZO DI PESCA.

GUARDANDO LE PROSSIME 3 CARTE TI ACCORGI DI AVERE RAGIONE: LA CARTA IN CIMA (QUELLA CHE STAI PER PESCARRE) È UNA CARTA "EXPLODING KITTEN".



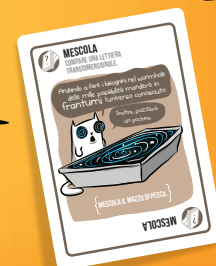
DECIDI DI GIOCARE UNA CARTA "ATTACCO" PER TERMINARE IL TUO TURNO SENZA PESCARRE E OBBLIGARE IL TUO AVVERSARIO A EFFETTUARE 2 TURNI.



MA IL TUO AVVERSARIO GIOCA UNA CARTA "NO!" CHE ANNULLA IL TUO "ATTACCO", QUINDI È ANCORA IL TUO TURNO.



NON VUOI PESCARRE QUELLA CARTA ED ESPLODERE, QUINDI GIOCHI UNA CARTA "MESCOLO" E MESCOLI CASUALMENTE L'INTERO MAZZO DI PESCA.



UNA VOLTA MESCOLATO IL MAZZO, PESCHI LA CARTA IN CIMA PER TERMINARE IL TUO TURNO, SPERANDO CHE NON SIA UNA CARTA "EXPLODING KITTEN".

COMBINAZIONI SPECIALI

(LEGGI QUESTA SEZIONE DOPO AVERE GIOCATO LA PRIMA PARTITA)

COPPIA

Giocare una coppia di carte Gatto identiche (quando hai diritto a rubare una carta casuale all'altro giocatore) non si applica più soltanto alle coppie di carte Gatto, bensì a QUALSIASI coppia di carte con lo stesso nome (una coppia di carte Mescolo, una coppia di carte Salta e così via). Ignora le istruzioni sulle carte quando le giochi in combinazione.



TRIS

Quando giochi un tris di carte (3 carte qualsiasi con lo stesso nome), hai diritto a nominare una carta. Se il tuo avversario ha quella carta, è obbligato a dartela. Altrimenti non ricevi niente. Ignora le istruzioni sulle carte quando le giochi in combinazione.

