

EHI! NON LEGGETE QUESTO REGOLAMENTO!

LEGGERE È IL MODO PEGGIORE PER IMPARARE A GIOCARE.

ANDATE ONLINE E GUARDATE IL NOSTRO VIDEO DIMOSTRATIVO:

WWW.EKZOMBIEKITTENS.COM/HOW

2 GIOCATORI

Non sono necessarie modifiche per giocare in 2 giocatori. Per un'esperienza migliorata, visitate il sito www.ekzombiekittens.com/how

SBLOCCATE L'APOCALISSE ZOMBIE (2-9 GIOCATORI)

Unite tutte le carte di Zombie Kittens a un qualsiasi gioco di Exploding Kittens per giocare una nuova intensa versione fino a 9 giocatori. Se avete qualche domanda sulla preparazione o su come determinate carte interagiscono tra loro, visitate: www.ekzombiekittens.com/how

ZOMBIE KITTENS REGOLAMENTO

GIOCATORI: 2-5
CONTIENE: 61 CARTE

IMPORTANTE!

Sappiamo che giocate a Exploding Kittens da anni e pensate di conoscere tutte le regole, ma non è così. Per questo nuovo gioco, siete come degli sciocchi e adorabili gattini... Cerchiamo di rendervi meno sciocchi... Per favore, leggete questo regolamento. (Non preoccupatevi, sarete comunque adorabili.)

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il mazzo contiene alcune carte 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 una carta Exploding Kitten.



Quando questo accade, quel giocatore esplode ed è eliminato dal gioco (per il momento).



Tutte le altre carte vi forniscono potenti strumenti per evitare di esplodere! Si prosegue in questo modo finché non rimane 1 solo giocatore, che vince la partita.

IN BREVE

Se esplodete, avete perso.

Se non esplodete, avete vinto.

Tutte le altre carte ridurranno le vostre probabilità di saltare in aria a causa di una carta Exploding Kitten.

PER ESEMPIO

Potreste usare una carta **Prevedi il Futuro** per guardare le prime carte del mazzo di pesca. Se così facendo vedete una carta Exploding Kitten, potete usare una carta **Salta** per terminare il vostro turno senza pescare ed evitarla.



PREPARAZIONE

1 Per prima cosa, rimuovete tutte le carte Exploding Kitten (4) dal mazzo e mettetele da parte.



2 Se state giocando in 2 GIOCATORI: Usate solo le carte CON un'impronta nell'angolo (24 carte). Rimuovete le altre carte dal gioco.



Se state giocando in 3 GIOCATORI: Usate solo le carte SENZA un'impronta nell'angolo (33 carte). Rimuovete le altre carte dal gioco.



Se state giocando in 4 o 5 GIOCATORI: Usate tutte le carte.

3 Rimuovete tutte le carte Zombie Kitten dal mazzo e distribuitene 1 a ogni giocatore.

IN UNA PARTITA A 4 GIOCATORI, CI SARÀ 1 ZOMBIE KITTEN EXTRA. MESCOLATELO NEL MAZZO.

CARTE ZOMBIE KITTEN

La carta Zombie Kitten è la carta più potente del gioco. Queste sono le uniche carte che possono salvarvi dalla carta Exploding Kitten. Se pescate una carta Exploding Kitten, invece di morire, potete giocare la carta Zombie Kitten e rimettere la carta Exploding Kitten nel punto che preferite del mazzo di pesca, in segreto. Se qualsiasi altro giocatore è morto quando giocate una carta Zombie Kitten, dovete scegliere uno di loro da riportare in vita.

Cercate di accaparrarvi il maggior numero possibile di carte Zombie Kitten.

4 Mescolate il mazzo e distribuite 7 carte a faccia in giù a ogni giocatore, in modo che tutti abbiano una mano di 8 carte in totale (7 carte + 1 carta Zombie Kitten). Guardate le vostre carte ma tenetele segrete.



5 Inserite nel mazzo un numero di carte Exploding Kitten corrispondente al numero di giocatori partecipanti meno 1. Rimuovete dal gioco le eventuali carte Exploding Kitten rimanenti.

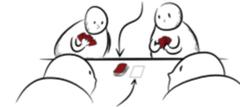
PER ESEMPIO

In una partita a 4 giocatori, inserite 3 carte Exploding Kitten. In una partita a 3 giocatori, inserite 2 carte Exploding Kitten. Questo garantisce che prima o poi tutti i giocatori tranne 1 esploderanno.



6 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.)

7 Scegliete il primo giocatore. (Alcuni metodi di esempio per scegliere: chi è impaziente di giocare per primo, chi ha il miglior ululato, chi ha il cervello più sopraffino, ecc.)

SVOLGIMENTO DI UN TURNO

1 Prendete le vostre 8 carte in mano e guardatele. Fate un'azione a scelta tra le seguenti:

GIOCARE

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



Leggete il testo della carta per scoprire 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 Dopo aver giocato quante carte desiderate oppure aver passato, terminate il vostro turno pescando 1 carta dalla cima del mazzo di pesca: aggiungetela alla vostra mano sperando che non sia una carta Exploding Kitten. (A differenza di molti altri giochi, quando pescate una carta IL VOSTRO TURNO TERMINA.)

IL GIOCO PROSEGUE IN SENSO ORARIO INTORNO AL TAVOLO.



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.

MORIRE

Se pescate una carta Exploding Kitten e non avete una carta Zombie Kitten (oppure ne avete una e scegliete di non giocarla), siete morti. Mettete la carta Exploding Kitten che vi ha ucciso a faccia in su davanti a voi e tenete il resto delle vostre carte in mano.

Se pescate una carta Exploding Kitten, NON dovete per forza giocare una carta Zombie Kitten, anche se ne avete una. Potreste scegliere intenzionalmente di morire per evitare di pescare carte per un po' e per proteggervi dagli altri giocatori. Dovete solo sperare che prima o poi un altro giocatore vi riporti in vita!

ESSERE MORTO

Se esplodete, morite. I giocatori morti non svolgono alcun turno. Se un qualsiasi giocatore vivo gioca una carta Zombie Kitten, deve scegliere un giocatore morto da riportare in vita.

Anche se i giocatori morti non svolgono turni, possono comunque giocare qualsiasi carta con **ORA** nel titolo oppure una **carta No!** per influenzare la partita. (Queste carte possono essere giocate anche quando non è il vostro turno.)

Non potete rubare carte dai giocatori morti a meno che una carta non vi permetta espressamente di farlo (per esempio, non potete giocare una carta Favore o una coppia di carte Gatto su un giocatore morto).

TORNARE IN VITA

Ogni volta che un giocatore sceglie di giocare una carta Zombie Kitten per evitare di esplodere, deve riportare in vita un giocatore morto (se ce ne sono).

Se sceglie di riportarvi in vita, colloca la sua carta Zombie Kitten nella pila degli scarti, poi prende la carta Exploding Kitten che ha appena pescato E la carta Exploding Kitten davanti a voi e le rimette entrambe separatamente nel mazzo di pesca, nel punto che preferisce e in segreto (le due carte Exploding Kitten possono essere messe in due punti diversi). Ora siete giocatori vivi e dovete svolgere i vostri turni come di norma.

Potete comunque giocare una carta Zombie Kitten anche se non ci sono giocatori morti. Se giocate una carta Zombie Kitten e c'è più di un giocatore morto, dovete sceglierne uno da riportare in vita.

FINE DELLA PARTITA

L'ultimo giocatore vivo vince la partita.

Non esaurirete mai le carte nel mazzo di pesca, in quanto avete inserito abbastanza carte Exploding Kitten da uccidere tutti i giocatori tranne 1.

ALTRE TRE COSE

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

**SMETTETELA DI LEGGERE!
INIZIATE A GIOCARE!**

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

ESEMPIO DI TURNO

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

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



DECIDI DI GIOCARE UNA CARTA ATTACCO PER NON PESCARE E OBBLIGARE IL GIOCATORE SUCCESSIVO A EFFETTUARE 2 TURNI.



MA UN ALTRO GIOCATORE GIOCA UNA CARTA NO! CHE ANNULLA LA TUA CARTA ATTACCO, QUINDI È ANCORA IL TUO TURNO.



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



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

ZOMBIE KITTENS RIASSUNTO DI GIOCO

LEGGI SOLO SE HAI DEI DUBBI SU QUALCHE CARTA.



EXPLODING KITTEN 4 CARTE

Devi rivelare questa carta immediatamente. Se non possiedi una carta Zombie Kitten, sei morto. Metti questa carta a faccia in su davanti a te e tieni nascosta la tua mano di carte.

ZOMBIE KITTEN 2 CARTE CON 3 CARTE SENZA

Se peschi una carta Exploding Kitten, puoi giocare (ma non è obbligatorio) questa carta per evitare di esplodere. Colloca la tua carta Zombie Kitten nella pila degli scarti. Se ci sono giocatori morti, devi sceglierne uno e riportarlo in vita.

Poi, rimetti segretamente la carta Exploding Kitten all'interno del mazzo di pesca, nel punto che preferisci (senza riordinare o guardare le carte). Se riporti in vita un altro giocatore, farai lo stesso con la carta Exploding Kitten a faccia in su davanti a lui. (Questo significa che rimetterai 2 carte Exploding Kitten nel mazzo, ognuna in un punto segreto.)



Dopo aver giocato questa carta, il tuo turno termina. Puoi comunque giocare questa carta anche se non ci sono giocatori morti.

Vuoi imbrogliare il giocatore che viene dopo di te? Metti la carta Exploding Kitten proprio in cima al mazzo. Se vuoi, tieni il mazzo sotto al tavolo, in modo che nessuno possa vedere dove metti la carta.

ATTACCO (2X) 2 CARTE CON 0 CARTE SENZA

Non pescare alcuna carta. Invece, obbliga immediatamente il giocatore successivo a effettuare 2 turni di fila. La partita quindi prosegue da quel giocatore. La vittima di questa carta dovrà effettuare il suo turno come di norma (gioca o passa, poi pesca), quindi dovrà effettuare un altro.

Se la vittima di una carta Attacco gioca un qualsiasi tipo di carta Attacco durante uno qualsiasi dei suoi turni, la nuova vittima 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.

Per tutti gli attacchi (regolare, Personale, Mirato), usare un Disinnescagatto quando si pesca una carta Exploding Kitten fa terminare solo UNO dei tuoi turni. Devi comunque effettuare tutti gli eventuali turni rimanenti!

NO! 2 CARTE CON 3 CARTE SENZA

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

Ogni carta che è stata bloccata da un No! è perduta e va lasciata nella pila degli scarti.

Puoi giocare una carta No! in qualsiasi momento prima che un'azione abbia inizio, anche se non è il tuo turno. Anche i giocatori morti possono giocare questa carta.

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



CHIAROVEGGENZA 1 CARTE CON 1 CARTE SENZA

Gioca questa carta dopo che un altro giocatore ha giocato una carta Zombie Kitten. Puoi guardare dove inserisce la carta (o le carte) Exploding Kitten segretamente nel mazzo.

Puoi giocare questa carta in qualsiasi momento prima che un'azione abbia inizio, anche se non è il tuo turno. Anche i giocatori morti possono giocare questa carta.

Puoi alzarti in piedi e avvicinarti al giocatore che sta rimettendo nel mazzo di pesca la carta Exploding Kitten per guardare dove la inserisce segretamente.

SALTA 1 CARTA CON 2 CARTE SENZA

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.

SUPER SALTA 1 CARTA CON 1 CARTE SENZA

Termina immediatamente il tuo turno senza pescare una carta. Se devi svolgere più turni, terminali tutti.

PREVEDI IL FUTURO (3X) 2 CARTE CON 2 CARTE SENZA

Guarda segretamente le prime 3 carte del mazzo di pesca e rimettile sul mazzo nello stesso ordine. Non mostrare le carte agli altri giocatori.

MESCOLA 1 CARTE CON 1 CARTE SENZA

Mescola per bene il mazzo di pesca.

Puoi giocare questa carta in qualsiasi momento prima che un'azione abbia inizio, anche se non è il tuo turno. Anche i giocatori morti possono giocare questa carta.

Un ottimo modo di usare questa carta è dopo che qualcuno gioca una carta Prevedi il Futuro, ma prima che peschi una carta!

NUTRI I MORTI 0 CARTE CON 2 CARTE SENZA

Scegli un giocatore morto. Ogni giocatore vivo che ha delle carte (tranne te) deve scegliere 1 delle sue carte e darla al giocatore morto. Non puoi giocare questa carta se non ci sono giocatori morti.

Puoi giocare questa carta in qualsiasi momento prima che un'azione abbia inizio, anche se non è il tuo turno. Anche i giocatori morti possono giocare questa carta.

CLONA 1 CARTA CON 2 CARTE SENZA

Gioca questa carta collocandola in cima alla pila degli scarti: questa carta diventerà uguale alla carta sotto di essa, assumendone le regole.

Non puoi collocare una carta Clona sopra un'altra carta Clona.

Non puoi giocare una carta Clona quando non è il tuo turno o se sei morto, anche se l'hai collocata sopra a una carta con il simbolo ORA (perché nel momento in cui l'hai giocata, era ancora una carta Clona e può essere giocata solo nel tuo turno).

Puoi giocare una carta Gatto con una carta Clona per creare una coppia e rubare una carta (perché la carta Clona diventa uguale alla carta Gatto che hai messo sotto di essa). Questo funziona solo se sei il giocatore che ha giocato la carta Gatto e la carta Clona: non puoi collocare una carta Clona sopra a una carta Gatto giocata da un altro giocatore!

TOMBAROLO 0 CARTE CON 1 CARTE SENZA

Ogni giocatore morto che ha delle carte deve scegliere 1 carta dalla sua mano e mescolarla nel mazzo di pesca. Non puoi giocare questa carta se non ci sono giocatori morti.

Questa carta è molto utile verso la fine del gioco, quando hai bisogno di maggiori possibilità di evitare una carta Exploding Kitten.

FAVORE 1 CARTA CON 2 CARTE SENZA

Obbliga un altro giocatore a darti 1 carta dalla sua mano. Sarà lui a scegliere quale carta darti.

Non puoi giocare questa carta su un giocatore morto.

SCAVA PIÙ A FONDO 2 CARTE CON 2 CARTE SENZA

Pesca la carta in cima al mazzo di pesca, guardala e decidi se vuoi tenerla. Se la vuoi, mettila nella tua mano. Altrimenti DEVI pescare la carta successiva nel mazzo di pesca a prescindere da che carta sia. (Poi rimetti la carta che hai deciso di non tenere in cima al mazzo di pesca.) Il tuo turno ora è terminato.

Questa carta è un ottimo modo per confondere le idee agli altri giocatori. Se decidi di non tenere la carta in cima, tutti impazziranno cercando di capire perché non l'hai voluta!

ATTACCO DEI MORTI 0 CARTE CON 3 CARTE SENZA

Termina il tuo turno senza pescare una carta. Obbliga il giocatore successivo a effettuare tre turni per ogni giocatore morto.

Se la vittima di una carta Attacco gioca un qualsiasi tipo di carta Attacco durante uno qualsiasi dei suoi turni, la nuova vittima deve effettuare gli eventuali turni rimanenti più il numero di attacchi indicati sulla carta Attacco appena giocata.

Non puoi giocare questa carta se non ci sono giocatori morti.

Più giocatori morti ci sono, più letale diventa questa carta. Però non aspettate troppo a lungo prima di usarla, potrebbe non presentarsi più l'occasione giusta.

CARTE GATTO 8 CARTE CON 8 CARTE SENZA

Prese singolarmente queste carte non hanno alcun potere, ma se possiedi 2 carte Gatto identiche, puoi giocarle in coppia per rubare 1 carta casuale a un altro giocatore vivo.

Non puoi giocare questa carta su un giocatore morto.

È possibile usarle anche in Combinazioni Speciali.



COMBINAZIONI SPECIALI

(LEGGI QUESTA SEZIONE DOPO AVERE GIOCATO LA PRIMA PARTITA)

COPPIA

Giocare una coppia di carte Gatto identiche (che ti permette di rubare una carta casuale da un 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 No!, una coppia di carte Salta e così via). Ignora le istruzioni sulle carte quando le giochi come combinazione speciale.



TRIS

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



Non puoi bersagliare un giocatore morto con le combinazioni speciali.