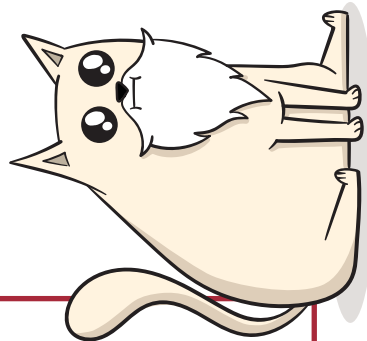


EXPLODING KITTENS
GOOD VS EVIL

REGOLAMENTO

GIOCATORI: 2-5
CONTIENE: 53 CARTE
1 CARTA GATTODIVINO
1 CARTA GATTODIABOLICO
1 PLAYMAT GOOD VS EVIL



EHII! NON LEGGETE QUESTO REGOLAMENTO!

LEGGERE È IL MODO PEGGIORE
PER IMPARARE A GIOCARE.

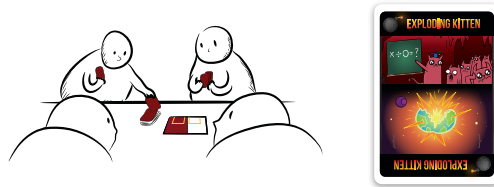
ANDATE ONLINE E GUARDATE
IL NOSTRO VIDEO DIMOSTRATIVO:

WWW.EKGOODVSEVIL.COM/HOW

© EXPLODING KITTENS 2023

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il mazzo di carte 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 esplose ed è eliminato dal gioco.



Tutte le altre carte 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
E SARETE PERSI DA BILE INCENDIARIA DA PERDENTE.
SE NON ESPLODETE, AVETE VINTO
E SARETE PIENI DI GLORIA. OTTIMO LAVORO, GENTE.
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 usare una carta **Rivela il Futuro** per rivelare le prime 3 carte in cima al mazzo prima di pescare. Se così facendo rivelate una carta Exploding Kitten, potete usare una carta **Mescola** per mescolare il mazzo di pesca e sperare di pescare una carta diversa dalla cima del mazzo.



PREPARAZIONE

1 Come prima cosa, posizionate il Playmat Good vs Evil a un lato dell'area di gioco e collocate le carte Gattodivino e Gattodiabolico a faccia in su nei loro rispettivi slot.

NOTA: Queste carte sono facili da riconoscere perché sono le uniche due carte con retri differenti.



2 Rimuovete tutte le carte Exploding Kitten (4) dal mazzo e mettetele da parte.



3 Rimuovete tutte le carte Disinnesgatto (6) dal mazzo e distribuitene 1 a ogni giocatore.

NOTA: A seconda del numero di giocatori, avanzeranno alcune carte Disinnesgatto. Mescolate 2 di queste carte avanzate nel mazzo e rimuovete le altre dalla partita (in caso di partite a 5 giocatori, rimescolate solo l'unica avanzata).



CARTE DISINNESGATTO

Le carte Disinnesgatto sono incredibilmente potenti. Queste sono le uniche carte che possono salvarvi dalle carte Exploding Kitten. Se pescate una carta Exploding Kitten, invece di esplodere e perdere la partita, potete giocare la carta Disinnesgatto e rimettere la carta Exploding Kitten nel punto che preferite del mazzo di pesca, in segreto. Cercate di ottenere più carte Disinnesgatto possibili!

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 Disinnesgatto). 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 esploderanno tranne 1.



VARIANTE PARTITA VELOCE

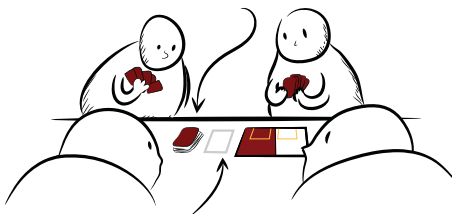
-RACCOMANDATA PER PARTITE CON 2 E 3 GIOCATORI-

Prima di inserire le carte Exploding Kitten nel mazzo, rimuovete dalla partita circa un terzo del mazzo in modo casuale (giocherete con circa due terzi del mazzo, ma non saprete quali carte sono state rimosse).

Poi, inserite il numero appropriato di carte Exploding Kitten nel mazzo di pesca (passo 5) e cominciate la partita.

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. (Ad esempio: giocatore più giovane, chi ha più voglia di cominciare, chi ha meno chiaro il confine tra bene e male, ecc.)

SVOLGIMENTO DI UN TURNO

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

GIOCARE

Giocate 1 carta dalla vostra mano 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 Terminare 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.



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.



FINE DELLA PARTITA

A un certo punto, tutti i giocatori saranno esplosi tranne uno. Quel giocatore è il vincitore della partita!

Non esaurirete mai le carte nel mazzo di pesca, in quanto avete inserito abbastanza carte Exploding Kitten per far esplodere 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 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.

E IL PLAYMAT?

Il Playmat e le carte Gattodivino e Gattodiabolico vengono usati quando si gioca un **Armageddon**: una battaglia tra bene e male tra 2 giocatori. Questo viene innescato quando qualcuno gioca la carta Armageddon, e le carte in gioco sono:



Gattodivino: La carta più potente che abbiamo creato finora. Può essere (quasi) qualsiasi cosa vogliate.

Gattodiabolico: Questa carta fa in modo che un giocatore esploda immediatamente. Deve scartare una carta Disinnesgatto, altrimenti viene eliminato.



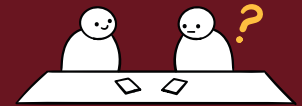
Vedere il Riassunto di Gioco per avere più informazioni sulle carte Armageddon, Gattodivino e Gattodiabolico.

QUANDO GIOCHI LA CARTA ARMAGEDDON:

1 Prendi le carte Gattodivino e Gattodiabolico dal Playmat.



2 Mescola e guarda le due carte in segreto, poi colloca una carta a faccia in giù davanti a te e una di fronte a un qualsiasi altro giocatore, in modo che solo tu sappia come sono state distribuite.



3 Senza guardare le carte, l'altro giocare deve decidere se tenere la carta di fronte a sé OPPURE scambiarla con la carta di fronte a te.



4 Una volta espressa la sua scelta, girate entrambe le carte. Il giocatore con la carta Gattodivino davanti a sé ottiene questa carta e la mette nella propria mano. Il giocatore con la carta Gattodiabolico esplose immediatamente e deve scartare una carta Disinnesgatto per non essere eliminato.



5 In ogni caso (sia che un giocatore esploda, sia che scarti una carta Disinnesgatto), deve rimettere la carta Gattodiabolico nel rispettivo slot sul Playmat. Il giocatore che ha ottenuto la carta Gattodivino la tiene nella propria mano.

6 Il tuo turno ora è terminato. Non devi pescare una carta dal mazzo di pesca.

**SMETTETELA DI LEGGERE!
ANDATE A GIOCARE!**

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

LEGGERE SOLO SE HAI DEI DUBBI
SU QUALCHE CARTA

EXPLODING KITTENS GOOD VS EVIL

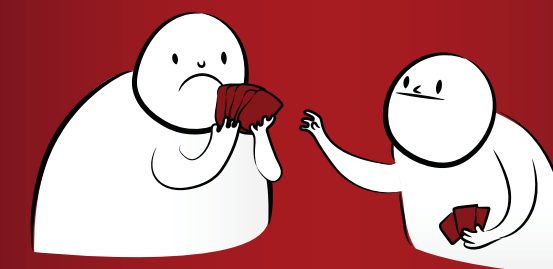
RIASSUNTO DI GIOCO

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 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 Mescola, una coppia di carte Attacco e così via). Ignora le istruzioni sulle carte quando le giochi in combinazione.



TRIS

Quando giochi un tris di carte (tre carte qualsiasi 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 in combinazione.



© 2023 Exploding Kittens | Fabbriato in Cina
7162 Beverly Blvd #272 Los Angeles, CA 90036 USA
Importato in Europa da Exploding Kittens 10 Rue Pergolèse, 75116 Parigi, Francia.
Imported into the UK by Exploding Kittens Oceana House, 1st Flr 39-49 Commercial Rd
Southampton, Hampshire SO15 1GA, UK.
support@explodingkittens.com | www.explodingkittens.com

EXPLODING KITTEN 4 CARTE

Devi rivelare questa carta immediatamente. Se non possiedi una carta Disinnesgatto, sei eliminato. Scarta tutte le tue carte, inclusa la carta Exploding Kitten.

DISINNESGATTO 6 CARTE

Se peschi una carta Exploding Kitten, puoi giocare questa carta per evitare di esplodere. Metti la tua carta Disinnesgatto 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).



Dopo aver giocato questa carta, il tuo turno termina.

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.



ARMAGEDDON 3 CARTE

Questa carta innesca l'Armageddon da giocare con le due carte sul Playmat (per i dettagli vedi "Quando Giochi la Carta Armageddon" nell'altro lato del foglio).

Una carta Armageddon può solo essere giocata se entrambe le carte Gattodivino e Gattodiabolico si trovano sul Playmat (ovvero: nessuno ha attualmente la carta Gattodivino nella propria mano). Dopo l'Armageddon, il tuo turno termina e non devi pescare una carta.

È possibile giocare una carta No! per annullare una carta Armageddon, ma occorre farlo prima che la persona che ha giocato la carta Armageddon prenda le due carte dal Playmat!

Se giochi una carta Armageddon dopo che qualcuno ti ha attaccato, termini solo 1 dei tuoi 2 turni.



GATTODIVINO 1 CARTA

Se vinci la carta Gattodivino durante l'Armageddon, aggiungila alla tua mano. La carta Gattodivino può essere giocata nel tuo turno come se fosse una **QUALSIASI** altra carta **ad eccezione della carta No!**. Questo significa che puoi giocarla come una carta Disinnesgatto, come una carta Attacco, o come qualsiasi altra carta nel mazzo!

Dopo aver giocato la carta Gattodivino, collocala accanto alla carta Gattodiabolico sul Playmat. **NON mettere la carta Gattodivino nella pila degli scarti.**

NOTA: Il retro della carta Gattodivino è diverso da quello delle altre carte nella tua mano, quindi i tuoi avversari possono individuarla con facilità quando devono rubare una carta "casuale" dalla tua mano.

Il motivo per cui non puoi usare una carta Gattodivino come se fosse una carta No! è dato dal fatto che se qualcuno prova a rubartela potresti usarla per negare questa cosa e il gioco così non sarebbe divertente!



GATTODIABOLICO 1 CARTA

La carta Gattodiabolico esplose se si trova di fronte a te alla fine di un Armageddon e devi scartare una carta Disinnesgatto per evitare di essere eliminato. Dopo l'Armageddon, colloca la carta Gattodiabolico nel suo slot sul Playmat.

NOTA: Se giochi una carta Disinnesgatto per evitare di essere eliminato dalla carta Gattodiabolico, non devi rimettere nessuna carta nel mazzo di pesca. Scarta semplicemente la carta Disinnesgatto nella pila degli scarti (questa situazione è diversa da quella in cui usi normalmente la carta Disinnesgatto: qui non ci sono Exploding Kitten da disinnesicare!).

Non mettere mai la carta Gattodiabolico nella pila degli scarti. Rimettila sempre sul Playmat.

ATTACCO (2X) 2 CARTE

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 (passa o gioca, poi pesca), quindi dovrà effettuare un altro.

Se la vittima di una qualsiasi carta Attacco (Attacco Mirato o Attacco normale) gioca una carta Attacco, i suoi turni terminano immediatamente e la nuova vittima deve effettuare gli eventuali turni rimanenti più altri 2 (per esempio: 4 turni, poi 6 e così via).

ATTACCO MIRATO (2X) 2 CARTE

Non pescare alcuna carta. Invece, obbliga immediatamente **UN QUALSIASI ALTRO GIOCATORE** 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 consueto (gioca o passa, poi pesca), poi dovrà effettuare un altro.

Per tutti gli attacchi (Attacco normale e Attacco Mirato), se usi una carta Disinnesgatto per un Exploding Kitten, termini solo UNO dei tuoi turni. Devi comunque effettuare tutti i turni rimanenti anche dopo aver disinnesicato un Exploding Kitten!



FAVORE 4 CARTE

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

SCATENA IL CAOS 2 CARTE

Pesca la carta in fondo al mazzo di pesca, poi decidi se tenere la carta nella tua mano oppure se metterla sulla cima del mazzo. Indipendentemente dalla tua scelta, termina il tuo turno.

RIVELA IL FUTURO (3X) 3 CARTE

Rivela le prime 3 carte dalla cima del mazzo di pesca a **TUTTI** i giocatori, poi rimettile al loro posto senza cambiarne l'ordine.

MESCOLA 2 CARTE

Mescola il mazzo di pesca fino a quando il giocatore successivo non ti dice di fermarti.

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



NO! 5 CARTE

Blocca qualsiasi azione che non sia una carta Exploding Kitten o una carta Disinnesgatto. 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 giocare in **coppia** per rubare 1 carta casuale a un qualsiasi altro giocatore.



È possibile usarle anche in Combinazioni Speciali.

Quando rubi una carta casuale, il giocatore bersaglio può mescolare le sue carte e disporle a ventaglio con il retro rivolto verso di te, poi puoi sceglierne una. "Casuale" significa semplicemente che non puoi guardare il fronte delle carte. Se qualcuno possiede la carta Gattodivino, puoi prenderla facilmente visto che il suo retro è diverso!



GATTA SELVATICA 4 CARTE

Da usare come una qualsiasi altra carta Gatto (una qualsiasi carta che non abbia alcun potere presa singolarmente).

Questa carta non può essere usata con funzioni differenti da quelle della carta Gatto (Mescola, Attacco, ecc.).