

EXPLODING KITTENS REGOLAMENTO

2-5 GIOCATORI
CONTIENE: 56 CARTE, 8 CARTE BONUS

EH! NON LEGGETE QUESTO REGOLAMENTO!

LEGGERE È IL MODO PEGGIORE
PER IMPARARE A GIOCARE

ANDATE ONLINE E GUARDATE
IL NOSTRO VIDEO DIMOSTRATIVO:

WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/HOW

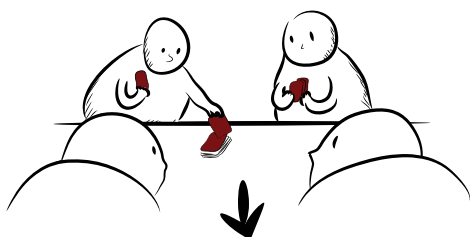


10 ANNI DI CAOS



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 esplode 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 PERVASI 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 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 tutte le carte Exploding Kitten (4) dal mazzo e mettetele da parte.



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



NOTA: A seconda di quanti giocatori stanno giocando, potrebbero esserci delle carte Disinnesgatto in più. Rimettete 2 delle carte Disinnesgatto extra nel mazzo e rimuovete le altre dal gioco. (Nel caso di una partita con 5 giocatori, avrete 1 sola carta Disinnesgatto extra da rimettere nel mazzo.)



CARTE DISINNESGATTO

La carta Disinnesgatto è la carta più potente del gioco. È l'unica carta che può 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!

3 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.



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



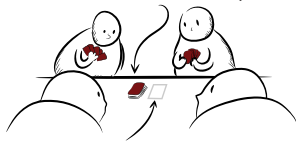
VARIANTE PIÙ VELOCE

- RACCOMANDATA PER PARTITE CON 2 O 3 GIOCATORI -

Prima di di inserire nel mazzo qualsiasi carta Exploding Kitten, rimuovete casualmente dal gioco circa un terzo del mazzo (così giocherete con circa due terzi del mazzo, senza però sapere quali carte sono state rimosse). Poi, inserite nel mazzo di pesca il corretto numero di carte Exploding Kitten e iniziate la partita.

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. (Per 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 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.

PASSARE

Non giocate alcuna carta.

OPPURE



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.



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.

IMPORTANTE!

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



FINE DELLA PARTITA

A un certo punto, tutti i giocatori saranno esplosi tranne 1. 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.

**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 3 CARTE DALLA CIMA 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 IL TUO "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".

RIASSUNTO DI GIOCO

LEGGERE SOLO SE HAI DEI DUBBI SU QUALCHE CARTA

POTETE ANCHE PROVARE AD AGGIUNGERE LE VOSTRE CARTE BONUS!



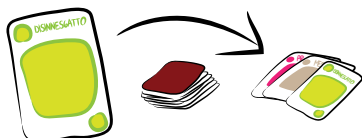
EXPLODING KITTEN 4 CARTE

Devi rivelare questa carta immediatamente. Se non possiedi una carta Disinnescatto, sei eliminato. Quando vieni eliminato, colloca la carta Exploding Kitten che ti ha fatto esplodere a faccia in su davanti a te in modo che tutti possano vedere che sei stato eliminato, e colloca il resto delle tue carte a faccia in giù davanti a te.



DISINNESGATTO 6 CARTE

Se peschi una 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).



Dopo aver giocato questa carta, il tuo turno termina.



Vuoi colpire 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) 4 CARTE

Termina il tuo turno senza pescare una carta, e obbliga immediatamente il giocatore successivo a effettuare 2 turni di fila. Se la vittima di una carta Attacco gioca questa carta in uno qualsiasi dei suoi turni, gli attacchi si "sommano" e i suoi turni vengono immediatamente trasferiti alla nuova vittima della carta, che deve effettuare il turno attuale di chi l'ha attaccato e gli eventuali turni non effettuati PIÙ 2 turni aggiuntivi.



Per esempio: Se la vittima di una carta Attacco gioca un'altra carta Attacco, il giocatore successivo deve effettuare 4 turni. Tuttavia, se la vittima completa un turno e POI gioca una carta Attacco nel suo secondo turno, il giocatore successivo deve effettuare solo 3 turni.



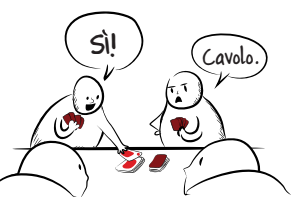
NO! 5 CARTE

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.



FAVORE 4 CARTE

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



MESCOLA 4 CARTE

Mescola per bene il mazzo di pesca in modo che nessuno conosca l'ordine delle carte.



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



SALTA 4 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.



PREVEDI IL FUTURO (3X) 5 CARTE

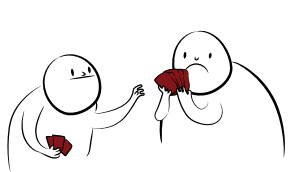
Guarda segretamente le prime 3 carte dalla cima del mazzo di pesca e rimettile sul mazzo nello stesso ordine. Non mostrare le carte agli altri giocatori.



CARTE GATTO 4 DI OGNA

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 qualsiasi altro giocatore.

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 (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 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 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.

