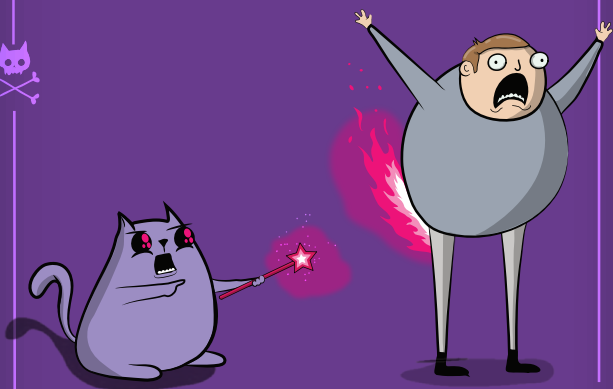


EXPLODING KITTENS[®]

CURSE YOU!

REGOLAMENTO



2-5 GIOCATORI
CONTIENE: 67 CARTE, 7 BUSTE

EHI!
NON LEGGETE QUESTO
REGOLAMENTO!

LEGGERE È IL MODO PEGGIORE
PER IMPARARE A GIOCARE.

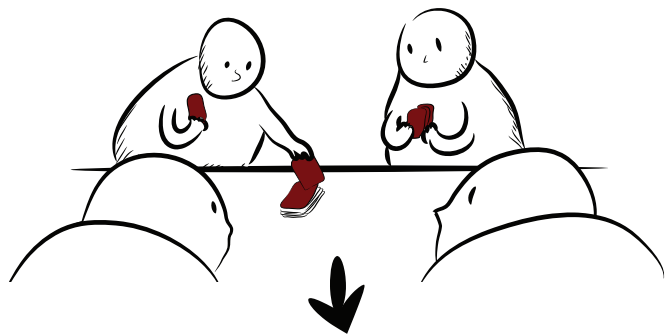
ANDATE ONLINE E
GUARDATE
IL NOSTRO VIDEO
DIMOSTRATIVO:



EXPLODINGKITTENS.COM/CURSEYOU/HOW

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 passando il problema a qualcun altro!



PREPARAZIONE

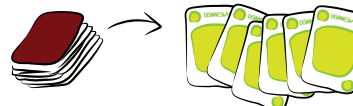
1 Lasciate tutte le Buste nella scatola. Non vi serviranno per la vostra prima partita!



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



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



4 Rimettete nel mazzo le carte Disinnesgatto rimanenti.

2 GIOCATORI

Rimettete nel mazzo soltanto 2 delle carte Disinnesgatto rimanenti e rimuovete le altre dal gioco.



CARTE DISINNESGATTO

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



Le carte Disinnesgatto includono riferimenti a Magie e Maledizioni. Ignorateli per la vostra prima partita, avranno senso più tardi.

5 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.



6 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.



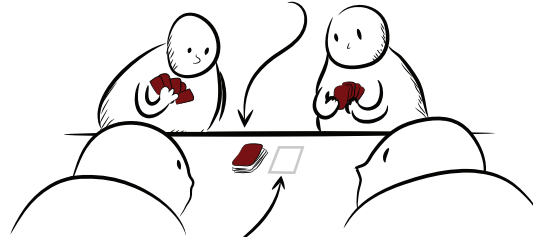
Questo garantisce che prima o poi tutti i giocatori esploderanno tranne 1.

2 GIOCATORI

Prima di inserire qualsiasi carta Exploding Kitten nel mazzo, rimuovete casualmente dal gioco circa un terzo del mazzo (giocherete con circa due terzi del mazzo, ma senza sapere quali carte sono state rimosse). Poi inserite solo 1 carta Exploding Kitten nel mazzo di pesca, mescolatelo e iniziate la partita.

7 Mescolate il mazzo e mettetelo a faccia in giù al centro del tavolo. Questo è il mazzo di pesca.

Questo è il vostro mazzo di pesca.



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

8 Scegliete il primo giocatore. (Per esempio: il più giovane, chi ha i capelli più magici, chi ha meno carisma, 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 collocandola A FACCIA IN SU in cima alla pila degli scarti e seguite le istruzioni sulla carta.



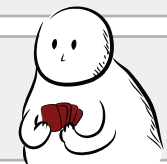
Leggete il testo della carta per conoscere il suo effetto.

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

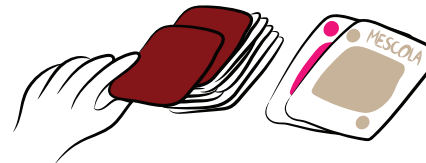
OPPURE

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.



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.

LEGGETE DOPO LA VOSTRA PRIMA PARTITA

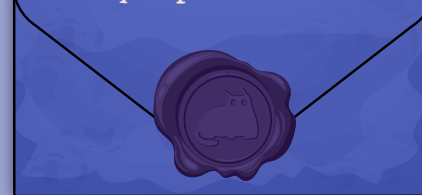
APRIRE LE BUSTE:

Le Buste sono piene di nuove carte magiche che diventeranno parte delle vostre partite.

Alcune di queste carte sono Magie e Maledizioni, che sono carte nuove di zecca, mentre altre sono carte normali che funzionano come le carte Attacco, Mescola e Salta che conoscete già!

APRITE QUESTA BUSTA DOPO LA VOSTRA PRIMA PARTITA.

Il vincitore della prima partita apre questa Busta.



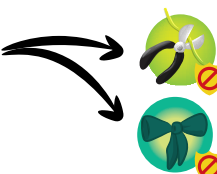
Al suo interno troverete 1 carta e 3 adesivi. Aggiungete la carta al mazzo di pesca. Ora fa permanentemente parte del gioco.

Applicate l'adesivo con questa icona nel riquadro qui sotto.



Quando aprite la vostra prima Busta, applicate qui l'adesivo con l'icona corrispondente.

Applicate i 2 adesivi con queste icone sui riquadri con le icone corrispondenti che si trovano nella sezione Riassunto di Gioco sull'altro lato di questo regolamento.



Potete aprire le altre Buste solo quando vi viene dato il permesso di farlo. Adesso non potete!



Aprire questa busta solo quando vi viene dato il permesso di farlo.

questa Busta non state aperte le Buste.

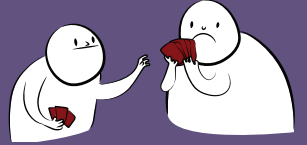
RIASSUNTO DI GIOCO

COMBINAZIONI SPECIALI

(LEGGETE QUESTA SEZIONE DOPO AVER 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.



ESEMPIO DI TURNO

SOSPETTI CHE LA CARTA IN CIMA AL MAZZO DI PESCA SIA UNA CARTA "EXPLODING KITTEN", QUINDI 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 PESCAR) È UNA CARTA "EXPLODING KITTEN".



DECIDI DI GIOCARE UNA CARTA "ATTACCO" PER NON PESCAR 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 PESCAR 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".

EXPLODING KITTEN 4 CARTE

Devi rivelare questa carta immediatamente. Se non puoi giocare una carta Disinnesgatto, sei eliminato. Quando vieni eliminato, colloca la carta 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 (incluse le Magie e le Maledizioni) a faccia in giù davanti a te.

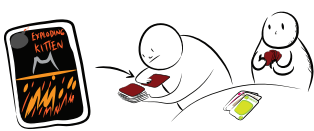
Questa carta non può essere annullata dalla carta No!

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).



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

Quando aprite la prima Busta, applicate qui l'adesivo con l'icona corrispondente.

Dopo aver giocato questa carta, il tuo turno termina.

Questa carta non può essere annullata dalla carta No!

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.

CAMBIA IL FUTURO (3X) 1 CARTA

Guarda segretamente le prime 3 carte dalla cima del mazzo di pesca e riordinale tra loro a tuo piacimento. Rimettile a faccia in giù in cima al mazzo. Non mostrare le carte agli altri giocatori.

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.

PESCA DAL FONDO 2 CARTE

Termina il tuo turno pescando la carta in fondo al mazzo di pesca.

FAVORE 3 CARTE

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

ATTACCO (2X) 3 CARTE

Termina il tuo turno senza pescare una carta e obbliga il giocatore successivo a effettuare 2 turni di fila.

SOMMARE GLI ATTACCHI

Se la vittima di una qualsiasi carta Attacco gioca a sua volta un qualsiasi tipo di carta Attacco (Attacco o Attacco Mirato), la nuova vittima deve effettuare 4 turni, e così via.

Se la vittima completa 1 dei suoi turni e POI gioca una carta Attacco nel suo secondo turno, il giocatore successivo deve effettuare solo 3 turni, ecc.

ATTACCO MIRATO (2X) 2 CARTE

Termina il tuo turno senza pescare una carta e scegli immediatamente un qualsiasi altro giocatore che effettui 2 turni di fila. La partita prosegue quindi da quel giocatore. (Vedere la sezione "Attacco" per Sommare gli Attacchi.)

SBIRCIA 2 CARTE

Guarda segretamente la prima carta dalla cima del mazzo di pesca. Scegli se rimetterla a faccia in giù in cima oppure in fondo al mazzo di pesca.

PREVEDI IL FUTURO (3X) 4 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.

NO! 4 CARTE

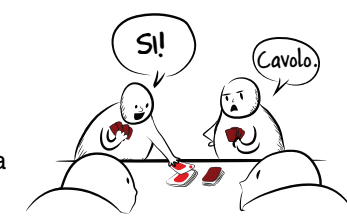
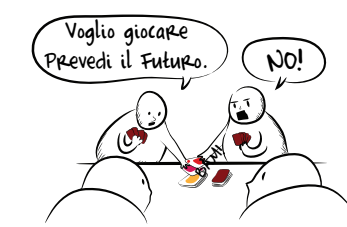
Blocca l'azione di una qualsiasi carta appena giocata. È come se la carta sotto una carta No! non fosse mai esistita.

Puoi anche 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.

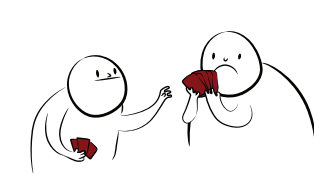
Puoi giocare una carta No! anche su una Combinazione Speciale.

Le carte con questa icona non possono essere annullate dalla carta No!



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 utilizzarle anche nelle Combinazioni Speciali.

PRIMA BUSTA



Quando aprite la prima Busta, applicate qui l'adesivo con l'icona corrispondente.

BUSTE INTERMEDIE



Quando aprite le Buste intermedie, applicate qui l'adesivo con l'icona corrispondente.



Quando aprite le Buste intermedie, applicate qui l'adesivo con l'icona corrispondente.



Quando aprite le Buste intermedie, applicate qui l'adesivo con l'icona corrispondente.



Quando aprite le Buste intermedie, applicate qui l'adesivo con l'icona corrispondente.



Quando aprite le Buste intermedie, applicate qui l'adesivo con l'icona corrispondente.



Quando aprite le Buste intermedie, applicate qui l'adesivo con l'icona corrispondente.



Quando aprite le Buste intermedie, applicate qui l'adesivo con l'icona corrispondente.



Quando aprite le Buste intermedie, applicate qui l'adesivo con l'icona corrispondente.



Quando aprite le Buste intermedie, applicate qui l'adesivo con l'icona corrispondente.



Quando aprite le Buste intermedie, applicate qui l'adesivo con l'icona corrispondente.



Quando aprite le Buste intermedie, applicate qui l'adesivo con l'icona corrispondente.



Quando aprite le Buste intermedie, applicate qui l'adesivo con l'icona corrispondente.

ULTIMA BUSTA



Quando aprite l'ultima Busta, applicate qui l'adesivo con l'icona corrispondente.