EXPLODING KITTENS
RAGE MODE
REGOLAMENTO

2-5 GIOCATORI
CONTIENE: 65 CARTE, 1 GATTO FURIOSO

EHI! NON LEGGETE QUESTO REGOLAMENTO!

LEGGERE È IL MODO PEGGIORE PER IMPARARE A GIOCARE.

ANDATE ONLINE E GUARDATE IL NOSTRO VIDEO DIMOSTRATIVO:

EXPLODINGKITTENS.COM/RAGEMODE/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

Se pensate che la carta in cima al mazzo sia una carta Exploding Kitten, potreste giocare una carta Rivela e Ruba per rubare una carta a un altro giocatore.



Se siete fortunati e rubate una carta Attacco, potete giocarla per terminare il vostro turno, così sarà invece il giocatore successivo a pescare la carta Exploding Kitten.



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.



3 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'esplodere. 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 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.



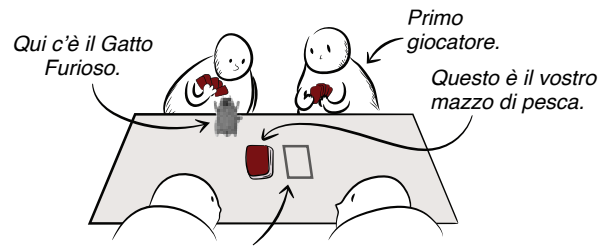
2 GIOCATORI

Rimuovete casualmente dal gioco circa un terzo del mazzo, poi inserite 1 carta Exploding Kitten nel mazzo di pesca.

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

7 Scegliete il primo giocatore. *(Per esempio: il più giovane, chi fa più polemica online, chi ha più dita mutanti, ecc.)*

8 Il giocatore alla destra del primo giocatore inizia la partita con il Gatto Furioso e lo colloca sul tavolo davanti a sé. Verrà spiegato come utilizzare il Gatto Furioso sull'altro lato di questo regolamento.



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

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.



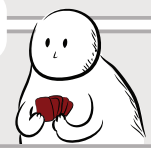
Leggete il testo della carta per conoscere il suo effetto.

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.



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 alla fine del vostro prossimo turno.

CONTINUA SULL'ALTRO LATO →

GATTO FURIOSO



Se il Gatto Furioso si trova davanti a voi, IN UN QUALSIASI MOMENTO DURANTE IL VOSTRO TURNO potete collocare il Gatto Furioso davanti a un altro giocatore e poi rubargli 1 carta casuale.

Non siete obbligati a utilizzare il Gatto Furioso se non volete. Potete conservarlo e utilizzarlo in un turno futuro.

NOTA:

Il Gatto Furioso non può essere annullato dalla carta No! Se esplodete quando avete il Gatto Furioso, passatelo al giocatore successivo ancora in gioco alla vostra sinistra.

ESEMPIO DI TURNO

DECIDI DI PASSARE E PESCARE UNA CARTA PER TERMINARE IL TUO TURNO, MA APPENA PRIMA CHE TU LO FACCIA UN ALTRO GIOCATORE GIOCA 1 CARTA "CAMBIA IL FUTURO ORA", CHE GLI PERMETTE DI GUARDARE E RIORDINARE SEGRETAMENTE 3 CARTE DALLA CIMA DEL MAZZO DI PESCA.



QUEL GIOCATORE CAMBIA L'ORDINE DELLE 3 CARTE IN CIMA AL MAZZO E TI FA UN SORRISO SINISTRO. SEI ABBASTANZA SICURO CHE ORA LA CARTA IN CIMA AL MAZZO SIA UNA CARTA EXPLODING KITTEN.



NON VUOI RISCHIARE, QUINDI GIOCHI UNA CARTA "ATTACCO" PER TERMINARE IL TUO TURNO E OBBLIGARE IL GIOCATORE SUCCESSIVO A EFFETTUARE 2 TURNI.

MA UN ALTRO GIOCATORE GIOCA UNA CARTA "NO!" CHE ANNULLA IL TUO "ATTACO", 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".

GUIDA ALLE CARTE

LEGGERE SOLO SE HAI DEI DUBBI SU QUALCHE CARTA

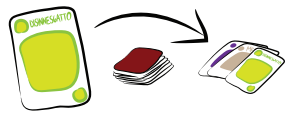
EXPLODING KITTEN — 4 CARTE

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 a faccia in giù davanti a te.

Le carte con questa icona non possono essere annulate 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.

Dopo aver giocato questa carta, il tuo turno termina.

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

CAMBIA IL FUTURO (3X) ORA — 4 CARTE

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.

ORA Puoi giocare questa carta in qualsiasi momento prima che un'azione abbia inizio, anche fuori dal tuo turno.

Qualcuno sta per pescare una carta? Cambia il Futuro Ora, prima che peschi. Tuttavia, non puoi giocarla nel bel mezzo di un'azione (per esempio MENTRE qualcuno sta mescolando il mazzo).

SOFFERENZA CONDIVISA — 2 CARTE

A partire dal giocatore alla tua sinistra, ogni giocatore (incluso te stesso) deve pescare una carta dalla cima del mazzo di pesca oppure scartare una carta dalla propria mano (se ne ha). NON si possono giocare carte.
O si pesca o si scarta.

Dopo aver giocato questa carta, il tuo turno termina.

Ignora le istruzioni sulla carta che scarti. Se peschi una carta Exploding Kitten, devi utilizzare una carta Disinnesgatto oppure sei eliminato.

RIVELA E RUBA — 4 CARTE

Scegli un qualsiasi altro giocatore. Quel giocatore sceglie 2 carte dalla propria mano da mostrarti segretamente. DEVI rubare 1 di quelle carte e aggiungerla alla tua mano, la carta che non hai scelto torna nella mano dell'altro giocatore.

BRUTTA DECISIONE — 4 CARTE

Scegli un qualsiasi altro giocatore. Quel giocatore deve scegliere se lasciarti rubare 1 carta casuale dalla sua mano oppure scartare 2 carte a sua scelta.

NO! — 6 CARTE

Blocca una qualsiasi azione. 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 persa 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!

TRAP KITTEN — 4 CARTE

Se peschi questa carta dal mazzo di pesca, aggiungila segretamente alla tua mano.

Se la rubi da un altro giocatore, devi mostrarla immediatamente e, se non puoi giocare una carta Disinnesgatto, sei eliminato.

Quando vieni eliminato, colloca a faccia in su davanti a te la carta Trap Kitten che ti ha fatto esplodere in modo che tutti possano vedere che sei stato eliminato, e colloca il resto delle tue carte a faccia in giù davanti a te.

Se giochi una carta Disinnesgatto per salvarti da una carta Trap Kitten, collocale entrambe nella pila degli scarti (non rimettere la carta Trap Kitten nel mazzo di pesca!).

Questo significa che potresti ritrovarti con più carte Exploding Kitten del necessario a fine partita, e va benissimo così!

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

MESCOLA — 3 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.

ATTACCO (2X) — 4 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, 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 INVERSO (2X) — 4 CARTE

Termina il tuo turno senza pescare una carta, inverti l'ordine di gioco e obbliga il giocatore successivo a effettuare 2 turni.

(Vedere la sezione "Attacco" per Sommare gli Attacchi.)

CARTE GATTO — 5 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** a un qualsiasi altro giocatore. È possibile utilizzarle anche nelle Combinazioni Speciali.

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 che avete in mano (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 (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.



© 2026 EXPLODING KITTENS | FABBRICATO IN CINA
FABBRICATO DA: EXPLODING KITTENS,
7162 BEVERLY BLVD #272 LOS ANGELES, CA 90036 USA
IMPORTATO IN UE DA: EXPLODING KITTENS,
10 RUE PERGOLÈSE, 75116 PARIGI, FRANCIA

SUPPORT@EXPLODINGKITTENS.COM
WWW.EXPLODINGKITTENS.COM
LONS-202605-51