EXPLODING KITTENS
RAGE MODE
SPELREGELS

2 - 5 SPELERS
INHOUD: 65 KAARTEN, 1 RAGE CAT

HEY! LEES DEZE REGELS NIET!

LEZEN IS DE SLECHTSTE MANIER OM EEN SPEL TE LEREN SPELEN!

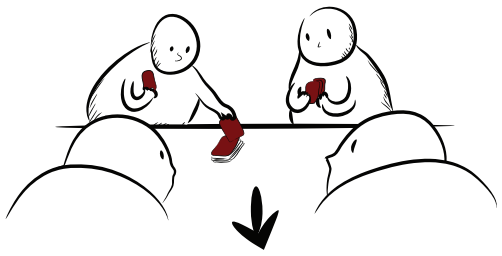
BEKIJK DE VIDEO EN LEER HET SPEL DOOR HET ZELF TE SPELEN!

EXPLODINGKITTENS.COM/RAGEMODE/HOW



HET SPEL SPELEN

De stapel speelkaarten bevat enkele Exploding Kittens. Plaats deze stapel op tafel met de beeldzijde naar beneden en neem om de beurt een kaart totdat iemand een Exploding Kitten trekt.





Als dit gebeurt, dan ontploft deze speler! Hij is dan dood en ligt uit het spel.



Dit gaat zo verder totdat er nog maar 1 speler over is, diegene wint het spel.

Hoe meer kaarten je trekt, des te groter de kans dat je een Exploding Kitten trekt.

HEEL SIMPEL

ALS JE ONTPLOFT, DAN VERLIES JE.

EN JE ZULT ER EEN KATASTROFAAL ROUWGEVOEL AAN OVERHOUDEN...

ALS JE NIET ONTPLOFT, DAN WIN JE.

EN JE VOELT JE ONOVERWINNELIJK. GOED GEDAAN, MAKKER!

ALLE ANDERE KAARTEN

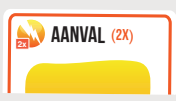
VERLAGEN DE KANS DAT JE ONTPLOFT DANKZIJ EXPLODING KITTENS.

VOORBEELD

Als je denkt dat de bovenste kaart van de stapel een Exploding Kitten is, kun je de kaart Bekijk en Beroof spelen om een kaart van een andere speler te stelen.



Als je geluk hebt en de kaart Aanval steelt, kun je deze spelen om je beurt te beëindigen zodat de volgende speler de Exploding Kitten trekt.



VOORBEREIDING

1 Verwijder alle Exploding Kittens (4) uit de stapel speelkaarten en leg deze opzij.



2 Verwijder alle Ontmantelkaarten (6) uit de stapel en geef er 1 aan elke speler.



3 Schud eventuele resterende Ontmantelkaarten terug in de stapel.

2 SPELERS

Schud slechts 2 van de extra Ontmantelkaarten door de stapel en verwijder de rest uit het spel.

ONTMANTELKAARTEN

Ontmantelkaarten zijn de sterkste kaarten in het spel. Dit zijn de enige kaarten waarmee je veilig bent voor een Exploding Kitten. Als je een Exploding Kitten trekt, dan kun je een Ontmantelkaart inzetten om niet te ontploffen. Vervolgens mag je de Exploding Kitten terugplaatsen op een positie naar keuze in de stapel. Probeer zoveel mogelijk Ontmantelkaarten te verkrijgen.

4 Schud de stapel en geef 7 kaarten gedekt aan elke speler. Iedereen heeft nu in totaal 8 handkaarten (7 kaarten + 1 Ontmantelkaart). Bekijk je kaarten maar laat ze niet aan andere spelers zien.



5 Plaats voldoende Exploding Kittens terug in de stapel, zodat er 1 minder in het spel is dan het aantal spelers. Verwijder eventuele resterende Exploding Kittens uit het spel.

VOORBEELD

Bij een spel voor 4 spelers, gebruik 3 Kittens.
Bij een spel voor 3 spelers, gebruik 2 Kittens.

Dit zorgt ervoor dat er uiteindelijk 1 speler overblijft, die niet ontploft is.



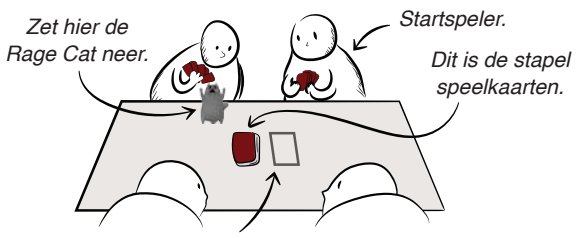
2 SPELERS

Verwijder willekeurig een derde van de kaarten uit het spel en plaats 1 Exploding Kitten in de stapel.

6 Schud de kaarten en vorm hiermee een gedekte stapel in het midden van de tafel.

7 Kies een startspeler. *(Voorbeeldcriteria: de jongste speler, de grootste internettrol, het minste aantal gemuteerde tenen etc.)*

8 De speler rechts van de startspeler zet de Rage Cat op tafel voor zich neer. Voor instructies over het gebruik van de Rage Cat, zie de achterzijde van deze regels.



(Zorg dat er ook ruimte is voor een aflegstapel).

JOUW SPEELBEURT

1 Bekijk jouw 8 handkaarten en voer één van de volgende acties uit:

SPEEL

Speel een kaart door deze OPEN op de aflegstapel te leggen en de instructies op de kaart uit te voeren.



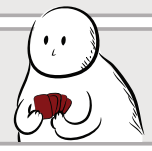
Lees de tekst op een kaart en bekijk het effect.

Na het uitvoeren van de instructies op de kaart mag je direct meer kaarten spelen. Je mag zoveel kaarten spelen als je wilt.

OF

PAS

Speel geen kaarten.



2 Beëindig jouw speelbeurt door de bovenste kaart van de stapel speelkaarten te trekken en deze in je hand te nemen, in de hoop dat het geen Exploding Kitten is.



Het spel gaat verder met de klok mee.

LET OP

Speel een aantal kaarten naar keuze en trek vervolgens een kaart om jouw beurt te beëindigen.



EINDE VAN HET SPEL

De speler die niet ontploft is, wint het spel.

De stapel speelkaarten zal nooit op raken, omdat je genoeg Exploding Kittens in de stapel gedaan hebt om slechts 1 speler te laten overleven.

GOED OM TE WETEN

- ✓ Een slimme strategie is om in het begin van het spel kaarten te sparen omdat de kans dat je een Exploding Kitten trekt, lager is dan later in het spel.
- ✓ Je kunt het aantal resterende kaarten tellen in de stapel om in te schatten wat je kansen zijn om te ontploffen.
- ✓ Er is geen handlimiet. Als je geen handkaarten meer hebt is geen speciale actie vereist. Speel gewoon verder; tijdens je volgende beurt trek je automatisch weer een kaart.

LEES VERDER AAN ANDERE KANT →

RAGE CAT



Als je TIJDENS JOUW BEURT de Rage Cat bij jou hebt staan, mag je deze bij een andere speler zetten. Vervolgens steel je een willekeurige kaart van die speler.

Je hoeft de Rage Cat niet te gebruiken als je dat niet wilt – je kunt deze ook bewaren om in te zetten tijdens een latere beurt.

LET OP

Je kunt geen Nope inzetten tegen de Rage Cat. Als je doodgaat met de Rage Cat, geef je deze aan de volgende levende speler.

VOORBEELD VAN EEN SPEELBEURT

JE BESLUIT OM TE PASSEN EN EEN KAART TE TREKKEN OM JE BEURT TE BEËINDIGEN. MAAR VLAK VOORDAT JE DIT DOET, SPEELT EEN ANDERE SPELER EEN "VERANDER DE TOEKOMST NU"-KAART, WAARDOOR DIEGENE DE BOVENSTE 3 KAARTEN VAN DE STAPEL KAN BEKIJKEN EN DE VOLGORDE KAN AANPASSEN.



DEZE SPELER PAST DE VOLGORDE VAN DE BOVENSTE 3 KAARTEN AAN EN STAART JOU MET EEN DUISTERE GRIJNS AAN. JE BENT ER VRIJWEL ZEKER VAN DAT DE BOVENSTE KAART NU EEN EXPLODING KITTEN IS.

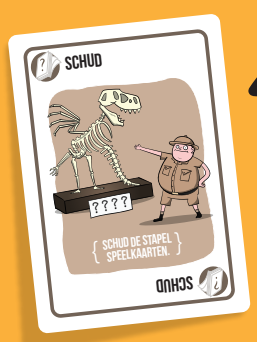
JE WILT GEEN ENKEL RISICO LOPEN EN SPEELT EEN "AANVAL"-KAART OM JE BEURT TE BEËINDIGEN EN DE VOLGENDE SPELER TE DWINGEN OM 2 BEURTEN UIT TE VOEREN.



MAAR DAN SPEELT EEN ANDERE SPELER EEN "NOPE"-KAART, WAARMEE JOUW AANVAL TENIET WORDT GEDAAN EN JE AAN DE BEURT BLIJFT.



JE WIL TOCH ECHT NIET DE BOVENSTE KAART TREKKEN EN ONTPLOFFEN, DUS SPEEL JE EEN "SCHUD"-KAART EN SCHUD JE DE STAPEL.



NA HET SCHUDDEN VAN DE STAPEL TREK JE DE BOVENSTE KAART OM JE BEURT TE BEËINDIGEN EN HOOP JE DAT ER GEEN "EXPLODING KITTEN" TEVOORSCHIJN KOMT.

DE KAARTEN

JE HEBT DIT ALLEEN NODIG ALS ER VRAGEN ZIJN OVER SPECIFIEKE KAARTEN.

EXPLODING KITTEN

4 KAARTEN

Laat deze kaart onmiddellijk zien. Als je geen Ontmantelkaart kunt spelen, dan ben je dood. Leg de Exploding Kitten die jou gedood heeft, open voor je neer zodat iedereen kan zien dat je dood bent en leg de rest van je kaarten gedekt voor je op tafel.

Kan niet gestopt worden door een Nope-kaart.

ONTMANTEL

6 KAARTEN

Heb je een Exploding Kitten getrokken? Speel dan direct deze kaart om te overleven. Leg je Ontmantelkaart op de aflegstapel.



Pak dan de Exploding Kitten en steek deze op een positie naar keuze terug in de stapel speelkaarten, zonder de volgorde te wijzigen of de kaarten te bekijken.



Wil jij de volgende speler een loer draaien? Leg de Exploding Kitten dan bovenop de stapel. Om dit ongezien te doen kun je de stapel onder tafel houden zodat niemand kan zien waar de Exploding Kitten terecht komt.

Jouw beurt is voorbij na het plaatsen van de kaart.

Kan niet gestopt worden door een Nope-kaart.

VERANDER DE TOEKOMST (3X) NU

4 KAARTEN

Bekijk de bovenste drie kaarten van de stapel speelkaarten en wijzig deze in een gewenste volgorde. Leg de kaarten gedekt terug op de stapel. Laat deze kaarten niet aan de andere spelers zien.

NU Je mag deze kaart altijd spelen voordat een actie begonnen is, zelfs als je niet aan de beurt bent.

Wil iemand een kaart trekken? Verander de Toekomst NU! Echter, je mag deze kaart niet spelen tijdens een actie (bijvoorbeeld TERWIJL iemand de stapel schudt).

GEDEELDE SMART

2 KAARTEN

Beginnend vanaf de speler links van jou, moeten alle spelers (inclusief jij) een kaart van de stapel speelkaarten trekken OF (indien mogelijk) een kaart uit hun hand afleggen. Je mag GEEN kaarten spelen. Je mag alleen trekken of afleggen

Jouw beurt is voorbij na het spelen van deze kaart.

Negeer de instructies op de kaart die je aflegt. Als je een Exploding Kitten trekt, moet je deze kunnen Ontmantelen om niet dood te gaan.

BEKIJK & BEROOF

4 KAARTEN

Wijs een andere speler naar keuze aan. Die speler kiest 2 kaarten uit zijn hand om in het geheim aan jou te laten zien. Jij MOET 1 van deze kaarten stelen en aan je hand toevoegen. De andere speler neemt de kaart die je niet hebt gekozen, terug in de hand.

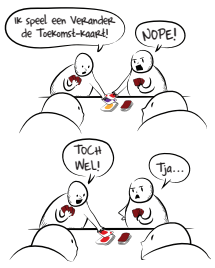
SLECHTE KEUZE

4 KAARTEN

Wijs een andere speler naar keuze aan. Die speler moet kiezen: jij steelt 1 willekeurige kaart uit zijn hand OF diegene moet 2 kaarten naar keuze afleggen.

NOPE

6 KAARTEN



Stop de actie van een willekeurige kaart die net gespeeld is. Het is alsof de kaart onder een Nope-kaart nooit bestaan heeft.

Je mag een Nope-kaart ook spelen op een andere Nope-kaart om het effect van deze kaart te stoppen, enzovoort.

Je mag een Nope-kaart altijd spelen voordat een actie begonnen is, zelfs als dit niet in jouw beurt is. Alle kaarten die gestopt zijn door een Nope-kaart, komen te vervallen en blijven op de aflegstapel liggen. Je mag een Nope-kaart ook inzetten tegen een speciale combinatie.

Let op: kaarten met dit symbool kunnen niet gestopt worden door een Nope-kaart!

BOOBYTRAP KITTEN

4 KAARTEN

Als je deze kaart van de stapel trekt, moet je deze in het geheim in je hand houden.

Als je deze kaart van een andere speler steelt, moet je deze onmiddellijk laten zien. Tenzij je een Ontmantelkaart kunt spelen, ben je dood.

Als je dood bent, moet je de Boobytrap Kitten die jou gedood heeft, open voor je neer leggen zodat iedereen kan zien dat je dood bent. Leg de rest van je kaarten gedekt voor je neer.

Als je een Boobytrap Kitten ontmantelt, plaats je jouw Ontmantelkaart en de Boobytrap Kitten op de aflegstapel (en niet terug in de stapel speelkaarten!).

Dit betekent dat je met meer dan voldoende Exploding Kittens kunt eindigen, maar dat is prima!

Kan niet gestopt worden door een Nope-kaart.

SCHUD

3 KAARTEN

Schud de stapel speelkaarten grondig zodat niemand de volgorde van de kaarten kent.

Erg handig als je weet dat er een Exploding Kitten op komst is.

AANVAL (2X)

4 KAARTEN

Eindig je beurt zonder een kaart te trekken en dwing de volgende speler om 2 beurten na elkaar uit te voeren.

MEERDERE AANVALLEN

Als het slachtoffer van een Aanval ook een Aanval speelt, moet de volgende speler 4 beurten spelen, en zo verder.

Als het slachtoffer van een Aanval 1 van zijn beurten voltooit en DAN tijdens de tweede beurt een Aanvalkaart speelt, hoeft de volgende speler slechts 3 beurten te spelen, etc.

OMGEKEERDE AANVAL (2X)

4 KAARTEN

Eindig je beurt zonder een kaart te trekken. Draai de speelvolgorde om en dwing de volgende speler tot 2 beurten.

(Voor meer info over meerdere aanvallen, zie "Aanval".)

KATTEN

5 VAN ELK



Kattenkaarten hebben geen waarde als ze alleen zijn, maar als je 2 dezelfde Kattenkaarten hebt, dan kun je deze als paar inzetten om een **willekeurige** kaart uit de hand van een andere speler te stelen.

Ook te gebruiken bij speciale combinaties.

SPECIALE COMBINATIES

(LEES DIT PAS NA HET SPELEN VAN JE EERSTE SPEL)

TWEE DEZELFDE

Het effect van een paar van 2 dezelfde Kattenkaarten (waarmee je een **willekeurige** kaart van een andere speler kunt stelen) geldt niet langer alleen voor Kattenkaarten, maar nu voor ALLE soorten kaarten met dezelfde naam (een paar Schudkaarten, een paar Aanvalkaarten etc.). Negeer de instructies op de kaarten als je deze als een speciale combinatie speelt.

DRIE DEZELFDE

Bij Drie Dezelfde heb je hetzelfde effect als bij Twee Dezelfde, maar in dit geval mag jij zelf bepalen welke kaart jij van een andere speler wil stelen. Als diegene deze kaart heeft, dan krijg jij hem, anders krijg je niets. Negeer de instructies op de kaarten als je deze als een speciale combinatie speelt.



©2026 EXPLODING KITTENS | GEPRODUCEERD IN CHINA
7162 BEVERLY BLVD #272 LOS ANGELES, CA 90036 USA
GEÏMPORTEERD IN DE EU DOOR EXPLODING KITTENS
10 RUE PERGOLÈSE, 75116 PARIJS, FRANKRIJK
DISTRIBUTIE IN NEDERLAND: ASMODEE THE NETHERLANDS
VOSSENBEEMD 51 - 5705 CL HELMOND - NEDERLAND
WWW.ASMODEE.NL

DISTRIBUTIE IN BELGIË: ASMODEE BELGIUM
THEODOOR SWARTSSTRAAT 3
3070 KORTENBERG - BELGIË
WWW.ASMODEE.BE
SUPPORT@EXPLODINGKITTENS.COM
WWW.EXPLODINGKITTENS.COM
LONS-202605-51