

EXPLODING KITTENS SPELREGELS

SPELERS: 2

INHOUD: 32 KAARTEN

2-SPELER EDITIE!



HET SPEL SPELEN

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



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



De overgebleven speler wint het spel.

Met alle andere kaarten kun je proberen te voorkomen dat je ontploft!

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 DE EXPLODING KITTEN.

VOORBEELD

Je mag een **Voorspel de toekomst** kaart gebruiken om de bovenste kaarten van de stapel te bekijken. Als je hierdoor een Exploding Kitten ziet aankomen, dan kun je deze ontwijken door een **Sla over** kaart te spelen waarmee je jouw beurt eindigt zonder een kaart te hoeven trekken.



VOORBEREIDING

- 1 Verwijder de Exploding Kitten uit de stapel speelkaarten en leg deze aan de kant.



- 2 Verwijder alle Ontmantelkaarten (3) uit de stapel speelkaarten en geef er 1 aan elke speler. Steek de resterende Ontmantelkaart terug in de stapel speelkaarten.



ONTMANTELKAART

De Ontmantelkaart is de meest krachtige kaart in het spel. Dit zijn de enige kaarten waarmee je veilig bent voor de Exploding Kitten. Als je een Exploding Kitten trekt, dan kun je je 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.

- 3 Schud de stapel en geef 7 kaarten gedekt aan elke speler. Beide spelers hebben nu in totaal 8 handkaarten (inclusief de Ontmantelkaart). Kijk naar je kaarten maar houd ze geheim.

- 4 Plaats de Exploding Kitten terug in de stapel.



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

Dit is de gedekte stapel speelkaarten.



(Zorg dat er ook ruimte over is voor de aflegstapel).

- 6 Kies een startspeler. (voorbeeldcriteria: de grootste wens om te beginnen, de meest penetrante lichaamsgeur, de grootste kattenliefhebber etc.)

JOUW SPEELBEURT

- 1 Bekijk je 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 wat deze kaart voor effect heeft.

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

OF

PAS

Speel geen kaarten.



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



Wanneer jouw speelbeurt voorbij is, is het de beurt aan de andere speler.

LET OP

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

SPEEL-of-PAS, en trek daarna..
SPEEL-of-PAS, en trek daarna..



EINDE VAN HET SPEL

De speler die niet ontploft is, wint het spel.

De stapel speelkaarten zal nooit op raken, want de Exploding Kitten zal altijd één speler laten ontploffen voordat de stapel opraakt.

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.

STOP MET LEZEN! SPEEL!

ZIJN ER VRAGEN RONDOM SPECIFIEKE KAARTEN, DRAAI DAN DEZIE PAGINA OM.

EXPLODING KITTENS DE KAARTEN

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

EXPLODING KITTEN 1 KAART

Laat deze kaart onmiddellijk zien. Als je geen Ontmantelkaart hebt, ben je dood.

ONTMANTEL 3 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 spelen van deze kaart.

AANVAL 2x 2 KAARTEN

Trek geen kaarten maar dwing de andere speler om 2 beurten te spelen en beëindig jouw beurt. Het slachtoffer speelt eerst een normale beurt (speel-of-pas, en trek daarna) en speelt dan nogmaals.

Speelt het slachtoffer van een Aanvalkaart tijdens zijn beurt zelf ook een Aanvalkaart, dan moet de andere speler het resterende aantal beurten spelen plus het aantal aanvallen van de laatst gespeelde Aanvalkaart (bijvoorbeeld 4 beurten, dan 6, etc.)

SLA OVER 3 KAARTEN

Beëindig direct jouw beurt zonder een kaart te trekken.



Als je een Sla Over kaart speelt als reactie op een Aanvalkaart, dan is slechts 1 van je 2 speelbeurten voorbij. Met het spelen van twee Sla Over kaarten zou je beide beurten kunnen beëindigen.

KATEAUTJE 3 KAARTEN

Dwing jouw tegenstander om 1 handkaart aan jou te geven. Men mag zelf bepalen welke kaart ze jou geven.

VOORSPEL DE TOEKOMST 3x 3 KAARTEN

Bekijk de bovenste 3 kaarten van de stapel, leg deze terug in dezelfde volgorde en ga verder met jouw beurt. Laat deze kaarten niet zien aan je tegenstander.

SCHUD 2 KAARTEN

Schud de stapel speelkaarten grondig.



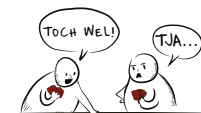
Dit is erg handig als je weet dat er een Exploding Kitten op komst is.

NOPE 3 KAARTEN

Stop een willekeurige actie behalve een Exploding Kitten of een Ontmantelkaart. Elke kaart die gespeeld is voorafgaand aan een Nope kaart komt hiermee te vervallen.



Je mag een Nope kaart ook spelen op een andere Nope kaart om zijn effect teniet te doen, 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.

KATTEN 4 VAN ELK

Kattenkaarten hebben geen waarde als ze alleen zijn, maar als je twee dezelfde Kattenkaarten hebt, dan kun je deze als Paar inzetten om een willekeurige kaart van een andere speler te stelen. Ze kunnen ook gebruikt worden voor speciale combinaties.

VOORBEELD SPEELBEURT

JE VERWACHT DAT DE BOVENSTE KAART VAN DE STAPEL SPEELKAARTEN EEN "EXPLODING KITTEN" IS. IN PLAATS VAN TE PASSEN EN EEN KAART TE TREKKEN OM JE BEURT TE BEËINDIGEN, BESLUIT JE OM EEN "VOORSPEL DE TOEKOMST" KAART TE SPELEN OM DE BOVENSTE 3 KAARTEN VAN DE STAPEL TE BEKIJKEN.

BIJ HET ZIEN VAN DEZE 3 KAARTEN ZIE JE DAT DE BOVENSTE KAART (DE KAART DIE JIJ GAAT TREKKEN) EEN "EXPLODING KITTEN" IS.



JE SPEELT EEN "AANVAL" KAART OM JOUW BEURT TE BEËINDIGEN EN JE TEGENSTANDER TE DWINGEN OM 2 BEURTEN TE SPELEN.



MAAR DAN SPEELT JE TEGENSTANDER 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.



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.



SPECIALE COMBINATIES

(LEES DIT ALS JE JE EERSTE SPEL GESPEELD HEBT)

TWEE DEZELFDE

Het effect van een paar van 2 dezelfde Kattenkaarten (waarmee je een willekeurige kaart van je tegenstander kunt stelen) geldt niet langer alleen voor Kattenkaarten, maar nu voor ALLE soorten kaarten met een gelijke naam (een paar Schudkaarten, een paar Sla Over kaarten etc.). Negeer de instructies op de kaarten wanneer je een combinatie speelt.



DRIE DEZELFDE

Bij het spelen van Drie Dezelfde (3 willekeurige kaarten met dezelfde naam) mag jij zelf bepalen welke kaart jij van je tegenstander wil stelen. Als men deze kaart heeft, dan krijg jij deze, anders krijg je niets. Negeer de instructies op de kaarten wanneer je een combinatie speelt.

