

HEY!  
LEES DEZE REGELS NIET!

LEZEN IS INAMELIJK DE SLECHTSTE  
MANIER OM EEN SPEL TE LEREN SPELEN!  
GA ONLINE EN BEKIJK DE  
INSTRUCTIEVIDEO OP DE WEBSITE:  
[WWW.EKZOMBIEKITTENS.COM/HOW](http://WWW.EKZOMBIEKITTENS.COM/HOW)

ZOMBIE APOCALYPSE  
(2-9 SPELERS)

Combineer alle kaarten van Zombie Kittens met een willekeurig ander Exploding Kittens spel voor een nieuwe, intense versie voor maximaal 9 spelers. Voor vragen over de voorbereiding of specifieke kaarten, ga naar [www.ekzombiekittens.com/how](http://www.ekzombiekittens.com/how)

# ZOMBIE KITTENS SPELREGELS

2-5 SPELERS  
INHOUD: 61 KAARTEN

## BELANGRIJK!!!

Je speelt natuurlijk al jaren Exploding Kittens en denkt dat je alle regels kent, maar dat is niet het geval. Als het op dit nieuwe spel aankomt, ben je slechts een dom, schattig wezentje... dus we gaan je slimmer maken: lees deze regels. (Geen zorgen, je zult gewoon schattig blijven.)

## 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 (voorlopig althans).



Met alle andere kaarten kun je proberen te voorkomen dat je ontploft! Dit gaat zo verder totdat er nog maar 1 speler over is, diegene wint het spel.

## HEEL SIMPEL

Als je ontploft, dan verlies je.

Als je niet ontploft, dan win je.

Alle andere kaarten verlagen de kans dat je ontploft dankzij Exploding Kittens.

### VOORBEELD

Je mag een **Voorspel de Toekomst** kaart gebruiken om de bovenste drie kaarten van de stapel te bekijken voordat je een kaart trekt. 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 alle Exploding Kittens (4) uit de stapel speelkaarten en leg deze aan de kant.



- 2 Speel je met 2 SPELERS: Gebruik alleen kaarten MET een pootafdruk in de hoek (24 kaarten). Verwijder alle andere kaarten uit het spel.



Speel je met 3 SPELERS: Gebruik alleen kaarten ZONDER een pootafdruk in de hoek (33 kaarten). Verwijder alle andere kaarten uit het spel.



- 3 Speel je met 4 of 5 SPELERS: Gebruik alle kaarten. Verwijder alle Zombie Kittens uit de stapel speelkaarten en geef er 1 aan elke speler.

BIJ EEN SPEL MET 4 SPELERS IS ER 1 EXTRA ZOMBIE KITTEN. SCHUD DEZE TERUG IN DE STAPEL.

## ZOMBIE KITTENS

De **Zombie Kitten** is de meest krachtige kaart 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 jouw **Zombie Kitten** inzetten om niet te ontploffen. Vervolgens mag je de Exploding Kitten terugplaatsen op een positie naar keuze in de stapel. Als er spelers dood zijn als je een **Zombie Kitten** speelt, moet je één van hen kiezen om weer tot leven te brengen. Probeer zoveel mogelijk **Zombie Kitten** kaarten te verkrijgen.

- 4 Schud de stapel en geef 7 kaarten gedekt aan elke speler. Alle spelers hebben nu in totaal 8 handkaarten (inclusief de **Zombie Kitten**). Kijk naar 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.

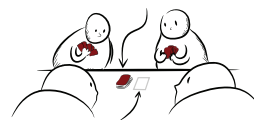
### VOORBEELD

Bij een spel met 4 spelers, gebruik 3 Exploding Kittens. Bij een spel met 3 spelers, gebruik 2 Exploding Kittens. Dit zorgt ervoor dat er uiteindelijk 1 speler overblijft, die niet ontploft is.



- 6 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 is voor een aflegstapel).*

- 7 Kies een startspeler. (voorbeeldcriteria: de grootste wens om te beginnen, de beste wolvenhul, lekkerste hersens etc.)

## 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 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. (Anders dan bij de meeste spellen **BEËINDIG JE JOUW BEURT** dus door een kaart te trekken).

HET SPEL GAAT VERDER VOLGENS DE WIJZERS VAN DE KLOK.



### 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.

## DOODGAAN

Als een Exploding Kitten trekt en je hebt geen **Zombie Kitten** (of je hebt er wel een maar kiest om deze niet te spelen), dan ga je dood. Leg de Exploding Kitten die jou gedood heeft open voor je neer en houd de rest van je kaarten in je hand.

Als je een Exploding Kitten trekt, HOEF JE GEEN **Zombie Kitten** te spelen, ook al heb je er een. Je kunt er ook voor kiezen om bewust dood te gaan om een tijdje geen kaarten te hoeven trekken en jezelf te beschermen tegen andere spelers. Het is dan wel te hopen dat een andere speler je weer terug in het spel brengt!

## DOOD ZIJN

Als je ontploft, ben je dood. Dode spelers spelen geen beurt. Zodra een levende speler een **Zombie Kitten** speelt, moet men 1 dode speler kiezen om terug in het spel te brengen.

Hoewel dode spelers geen beurten spelen, kunnen ze nog steeds elke kaart met **GNU** in de titel of een **Nope** kaart spelen om het spel te beïnvloeden! (Deze kaarten kunnen altijd gespeeld worden, zelfs als je niet aan de beurt bent.)

Je kunt geen kaarten stelen van dode spelers, tenzij een kaart dat specifiek toestaat (je kunt bijvoorbeeld geen **Kateautje** of een paar **Kattenkaarten** inzetten tegen een dode speler).

## WEER TOT LEVEN KOMEN

Telkens als een speler ervoor kiest om een **Zombie Kitten** te spelen om te voorkomen dat hij ontploft, moet hij een dode speler terugbrengen in het spel (indien die er is).

Als een speler kiest om jou terug te brengen in het spel, dan legt deze speler zijn **Zombie Kitten** op de aflegstapel. Hij neemt de Exploding Kitten die hem doodde EN de Exploding Kitten die voor jou op tafel ligt en steekt beide kaarten op een positie naar keuze terug in de stapel speelkaarten (de twee Exploding Kittens mogen op verschillende posities teruggestoken worden). Je wordt nu weer een levende speler en speelt weer beurten als normaal. Je mag een **Zombie Kitten** ook spelen als er geen dode spelers zijn. Speel je een **Zombie Kitten** en zijn er meerdere dode spelers, dan kies je één van de dode spelers om terug in het spel te brengen.

## EINDE VAN HET SPEL

De laatst levende speler 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.

## STOP MET LEZEN! SPEEL!

ZIJN ER Vragen OVER SPECIFIEKE KAARTEN,  
DRAAI DAN DEZE PAGINA OM.



# 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 BEEÏNDIGEN, 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.



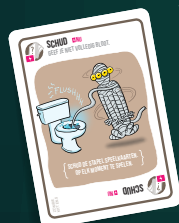
JE SPEELT EEN "AANVAL" KAART OM JOUW BEURT TE BEEÏNDIGEN EN JE TEGENSTANDER TE DWINGEN OM 2 BEURTEN TE SPELEN.



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 BEEÏNDIGEN EN HOOP JE DAT ER GEEN "EXPLODING KITTEN" TEVOORSCHIJN KOMT.

# ZOMBIE KITTENS DE KAARTEN

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

RIP

## EXPLODING KITTEN 4 KAARTEN

Laat deze kaart onmiddellijk zien. Als je geen Zombie Kitten hebt, ga je dood. Leg de Exploding Kitten die jou gedood heeft open voor je neer en houd de rest van je kaarten in je hand.

## ZOMBIE KITTEN 2 KAARTEN MET 3 KAARTEN ZONDER

Heb je een Exploding Kitten getrokken, dan kun je (maar dat hoeft niet) deze kaart spelen om te overleven. Leg jouw Zombie Kitten op de aflegstapel. Als er dode spelers zijn, moet je één van hen kiezen om weer terug te brengen in het spel.



Neem vervolgens de Exploding Kitten en steek deze op een positie naar keuze terug in de stapel speelkaarten, zonder de volgorde van de andere kaarten te wijzigen of deze te bekijken. Als je een dode speler terug in het spel brengt, dan doe je hetzelfde met de Exploding Kitten die voor deze speler op tafel ligt. (Dit betekent dat je dus twee Exploding Kittens in de stapel steekt, elk op een positie naar keuze.)



Jouw beurt is voorbij na het spelen van deze kaart. Je mag deze kaart ook spelen als er geen dode spelers zijn.

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.

## AANVAL (2X) 2 KAARTEN MET 0 KAARTEN ZONDER

Trek geen kaarten maar dwing de volgende speler om 2 beurten te spelen. Het spel gaat daarna verder vanaf die speler. Het slachtoffer speelt eerst een normale beurt en speelt dan nogmaals.

Speelt het slachtoffer van een Aanvalkaart tijdens zijn beurt zelf ook een Aanvalkaart, dan moet de volgende speler het resterende aantal beurten spelen plus het aantal beurten van de laatst gespeelde Aanvalkaart; dus in totaal bijvoorbeeld 4 beurten, dan 6 beurten en zo verder.

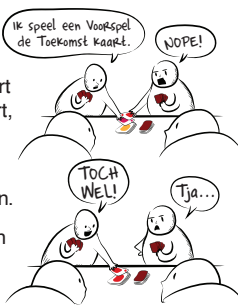
## NOPE 2 KAARTEN MET 3 KAARTEN ZONDER

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

Alle kaarten die gestopt zijn door een Nope kaart, komen te vervallen en blijven op de aflegstapel liggen.

Je mag een Nope kaart altijd spelen voordat een actie begonnen is, zelfs als dit niet in jouw beurt is. Dode spelers mogen deze kaart ook spelen.

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



## HELDERZIEND 1 KAART MET 1 KAART ZONDER

Speel deze kaart zodra een andere speler zijn Zombie Kitten heeft ingezet om niet te ontploffen. Je mag kijken waar men in het geheim de Exploding Kitten(s) in de stapel speelkaarten plaatst.

Je mag deze kaart altijd spelen voordat een actie begonnen is, zelfs als dit niet in jouw beurt is. Dode spelers mogen deze kaart ook spelen.

Je mag je stoel verlaten en naar de speler gaan die de Exploding Kitten terugplaatst in de stapel speelkaarten om te zien waar deze in het geheim geplaatst wordt.

## SLA OVER 1 KAART MET 2 KAARTEN ZONDER

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.

## SUPER SLA OVER 1 KAART MET 1 KAART ZONDER

Beëindig direct jouw beurt zonder een kaart te trekken. Bij meerdere beurten, beëindig deze allemaal.

## VOORSPEL DE TOEKOMST (3X) 2 KAARTEN MET 2 KAARTEN ZONDER

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 de andere spelers.

## SCHUD 1 KAART MET 1 KAART ZONDER

Schud de stapel speelkaarten grondig.

Je mag deze kaart altijd spelen voordat een actie begonnen is, zelfs als dit niet in jouw beurt is. Dode spelers mogen deze kaart ook spelen.

Deze kaart is geweldig om te spelen nadat iemand een "Voorspel de Toekomst" kaart heeft gespeeld en de bovenste drie kaarten gezien heeft, maar net voordat men een kaart wil trekken!

## VOER DE DODEN 0 KAARTEN MET 2 KAARTEN ZONDER

Kies een dode speler. Alle levende spelers met kaarten (behalve jij) moeten een kaart naar keuze uit hun hand aan deze speler geven. Deze kaart kan niet gespeeld worden als er geen dode spelers zijn.

Je mag deze kaart altijd spelen voordat een actie begonnen is, zelfs als dit niet in jouw beurt is. Dode spelers mogen deze kaart ook spelen.

## KLOON 1 KAART MET 2 KAARTEN ZONDER

Als je deze kaart op de aflegstapel speelt, wordt deze kaart gezien als een kopie van de kaart die eronder ligt. Neem de regels van die kaart over.

Je mag een Kloonkaart niet op een andere Kloonkaart spelen.

Je mag een Kloonkaart niet spelen als je niet aan de beurt bent of als je dood bent — zelfs niet als je deze op een kaart met het symbolon speelt (omdat op het moment dat je deze speelde, het nog een Kloonkaart was en die mag je alleen tijdens jouw beurt spelen).

Je mag een Kloonkaart samen met een Kattenkaart spelen om zo een paar te vormen en een kaart te stelen (want de Kloonkaart wordt dezelfde Kattenkaart als eronder ligt). Dit werkt alleen als JIJ de speler bent die de Kattenkaart EN de Kloonkaart speelt — je mag een Kloonkaart niet spelen op een Kattenkaart die door een andere speler gespeeld is!

## GRAFROOF 0 KAARTEN MET 1 KAART ZONDER

Alle dode spelers die kaarten bezitten moeten een kaart naar keuze uit hun hand kiezen om in de stapel speelkaarten te schudden. Deze kaart kan niet gespeeld worden als er geen dode spelers zijn.

Dit is erg handig aan het einde van het spel om een betere kans te maken om een Exploding Kitten te ontwijken.

## KATEAUTJE 1 KAART MET 2 KAARTEN ZONDER

Kies een speler die jou 1 van zijn handkaarten moet geven. De gekozen speler mag zelf bepalen welke kaart hij jou geeft.

Deze kaartsoort kan niet ingezet worden tegen een dode speler.

## GRAAF DOOR 2 KAARTEN MET 2 KAARTEN ZONDER

Trek een kaart van de stapel speelkaarten, bekijk deze en kies of je deze kaart wil houden. Als je dat wil, neem de kaart dan in je hand. Als je dat niet wil MOET je de volgende kaart trekken, wat het ook is. (Leg vervolgens de kaart die je niet wilde houden, weer gedekt bovenop de stapel). Jouw beurt is nu voorbij.

Met deze kaart kun je de andere spelers helemaal gek maken. Als je besluit om de bovenste kaart niet te houden, zal iedereen zichzelf afvragen waarom dit het geval is!

## AANVAL VAN DE DODEN 0 KAARTEN MET 3 KAARTEN ZONDER

Trek geen kaarten maar dwing de volgende speler om 3 beurten te spelen voor elke dode speler.

Speelt het slachtoffer van een Aanvalkaart tijdens zijn beurt zelf ook een Aanvalkaart, dan moet de volgende speler het resterende aantal beurten spelen plus het aantal beurten van de laatst gespeelde Aanvalkaart.

Deze kaart kan niet gespeeld worden als er geen dode spelers zijn.

Hoe meer dode spelers, hoe dodelijker dit wordt. Wacht niet te lang met het spelen van deze kaart, anders krijg je er misschien de kans niet meer voor.

## KATTEN 8 KAARTEN MET 8 KAARTEN ZONDER

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 levende speler te stelen.

Deze kaartsoort kan niet ingezet worden tegen een dode speler.

Kattenkaarten kunnen ook gebruikt worden voor speciale combinaties.



# SPECIALE COMBINATIES

(LEES DIT ALS JE JOUW EERSTE SPEL GESPEELD HEBT)

### 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 een gelijke naam (een paar Schudkaarten, een paar Sla Over kaarten etc.). Negeer de instructies op de kaarten als je deze combinatie speelt.



### DRIE DEZELFDE

Als je 3 dezelfde kaarten speelt (3 kaarten met een gelijke naam), mag je een speler en een kaart noemen. Als die speler deze kaart heeft, dan krijg jij hem en anders krijg je niets. Negeer de instructies op de kaarten als je deze combinatie speelt.



Een dode speler kan geen doelwit zijn van speciale combinaties.