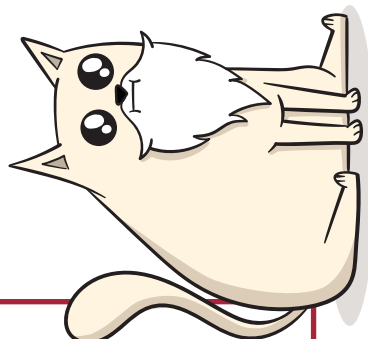


EXPLODING KITTENS GOOD VS EVIL SPELREGELS

2-5 SPELERS
INHOUD: 53 KAARTEN
1 GODKATKAART
1 DUIVELKATKAART
1 GOOD VS EVIL SPEELMAT

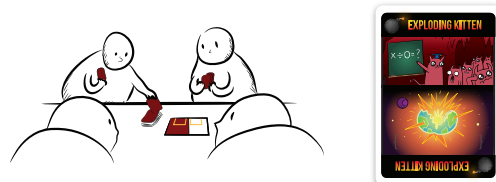


HEY! LEES DEZE REGELS NIET!
LEZEN IS NAMELIJK DE SLECHTSTE
MANIER OM EEN SPEL TE LEREN SPELEN!
GA ONLINE EN BEKIJK DE
INSTRUCTIEVIDEO OP DE WEBSITE:
WWW.EKGOODVSEVIL.COM/HOW

© EXPLODING KITTENS 2023

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.



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.
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 jij aan de beurt bent om een kaart te trekken, kun je een **Toon de Toekomst** kaart spelen om de bovenste drie kaarten van de stapel speelkaarten te onthullen. Als je hierdoor een Exploding Kitten ziet aankomen, kun je een **Schud** kaart spelen om de stapel speelkaarten te schudden en hopelijk een andere kaart bovenop te krijgen.



VOORBEREIDING

1 Leg allereerst de Good vs Evil speelmat op tafel en leg Godkat en Duivelkat open op hun posities op de speelmat.

LET OP: Deze kaarten zijn gemakkelijk te vinden omdat het de enige kaarten zijn met een alternatieve achterzijde.



2 Verwijder alle Exploding Kittens (4) uit de stapel speelkaarten en leg deze aan de kant.



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

LET OP: Afhankelijk van het aantal spelers blijven er een aantal Ontmantelkaarten over. Schud 2 van deze extra Ontmantelkaarten terug in de stapel en verwijder de rest uit het spel. (Bij een spel met 5 spelers heb je slechts 1 extra Ontmantelkaart om terug in de stapel te schudden.)

ONTMANTELKAARTEN

Ontmantelkaarten zijn de meest krachtige 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 jouw 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. Alle spelers hebben nu in totaal 8 handkaarten (inclusief de 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

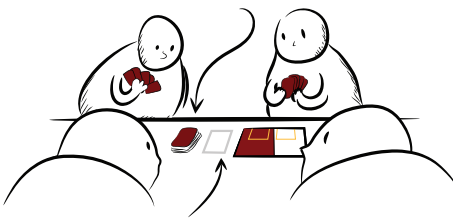
Bij een spel voor 4 spelers, gebruik 3 Exploding Kittens.
Bij een spel voor 3 spelers, gebruik 2 Exploding Kittens.
Dit zorgt ervoor dat er uiteindelijk 1 speler overblijft, die niet ontploft is.

SNELLE SPELVARIANT - AANBEVOLEN VOOR EEN SPEL MET 2 OF 3 SPELERS -

Voordat je Exploding Kittens terugplaatst in de stapel speelkaarten, verwijder je willekeurig een derde deel van de stapel uit het spel (je speelt met ongeveer twee derde van de stapel, maar weet niet welke kaarten uit het spel zijn). Schud daarna het juiste aantal Exploding Kittens terug in de stapel speelkaarten (zie Stap 5) en start het spel.

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 over is voor de aflegstapel).

7 Kies een startspeler. (voorbeeldcriteria: de jongste speler, de speler die het liefst wil beginnen, degene die weinig verschil ziet tussen goed en slecht, 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.



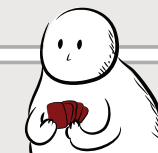
Lees de tekst op een kaart en bekijk wat deze kaart voor effect heeft.

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. (Anders dan bij de meeste spellen BEÏNDIG 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.



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.

WAAR IS DE SPEELMAT VOOR?

De speelmat (en de Godkat en Duivelkat die er bovenop liggen) wordt gebruikt voor **Armageddon**: een strijd tussen goed en slecht tussen 2 spelers. Deze strijd brandt los zodra een speler een Armageddonkaart speelt. Inzet van deze strijd:



Godkat: De allersterkste kaart die er bestaat. Deze kaart kan bijna alles zijn wat je maar wilt.



Duivelkat: Deze kaart zorgt ervoor dat een speler direct ontploft. Deze speler moet een Ontmantelkaart op de aflegstapel spelen om te overleven.

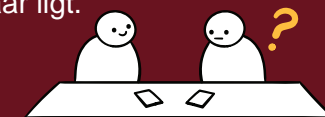
Bekijk de kaartuitleg op de achterkant voor meer informatie over Armageddonkaarten en de Godkat en de Duivelkat.

ALS JE EEN ARMAGEDDONKAART SPEELT:

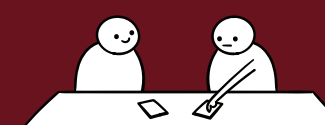
1 Pak de Godkat en Duivelkat van de speelmat.



2 Schud en bekijk de twee kaarten in het geheim, leg de ene kaart gedekt voor je neer en leg de andere kaart gedekt voor een andere speler naar keuze, zodat alleen jij weet elke kaart waar ligt.



3 Zonder de kaarten te bekijken, moet de andere speler bepalen om de kaart voor zich te houden OF te ruilen met de kaart die voor jou ligt.



4 Zodra deze speler een beslissing gemaakt heeft, draai je beide kaarten om. De speler die Godkat voor zich heeft liggen, mag deze in de hand nemen. De speler met Duivelkat voor zich, ontploft direct en moet een Ontmantelkaart spelen om te overleven.



5 Hoe dan ook (als een speler ontploft is of een Ontmantelkaart gespeeld heeft om zichzelf te redden), leg Duivelkat terug op zijn positie op de speelmat. De speler die Godkat ontvangen heeft, mag deze in de hand houden.

6 Jouw beurt is nu voorbij. Je hoeft geen kaart van de stapel speelkaarten te trekken.

STOP MET LEZEN! SPEEL!

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

JE HEBT DIT ALLEEN NODIG ALS ER Vragen zijn over specifieke kaarten.

EXPLODING KITTENS GOOD VS EVIL

DE KAARTEN

EXPLODING KITTEN 4 KAARTEN

Laat deze kaart onmiddellijk zien. Als je geen Ontmantelkaart hebt, dan ben je dood. Leg al jouw kaarten af, inclusief de Exploding Kitten.

ONTMANTEL 6 KAARTEN

Heb je een Exploding Kitten getrokken, dan kun je deze kaart spelen om te overleven. Leg jouw Ontmantelkaart op de aflegstapel.



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.



Jouw beurt is voorbij na het spelen van deze kaart.

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.



ARMAGEDDON 3 KAARTEN

Door deze kaart te spelen wordt een Armageddon gespeeld met de twee kaarten op de speelmat. (Voor details zie "Als je een Armageddonkaart speelt" op de achterzijde van deze regels.)

Een Armageddonkaart kan alleen gespeeld worden als zowel Godkat als Duivelkat op de speelmat liggen (dus als niemand Godkat in de hand heeft). Jouw beurt eindigt na een Armageddon. Je hoeft geen kaart van de stapel speelkaarten te trekken.

Je kunt een Nope kaart spelen om een Armageddon af te wenden, maar je moet dan jouw Nope kaart wel spelen voordat de speler die de Armageddonkaart speelde, de twee kaarten van de speelmat neemt!

Als je een Armageddonkaart speelt nadat iemand een Aanvalkaart tegen jou heeft ingezet, dan beëindigt je hiermee slechts 1 van jouw 2 beurten.



GODKAT 1 KAART

Krijg jij Godkat tijdens de Armageddon, dan mag je deze aan jouw hand toevoegen. Godkat kan tijdens jouw beurt als een WILLEKEURIGE kaart uit de stapel gespeeld worden, behalve als Nope kaart. Dit betekent dat je deze kaart bijvoorbeeld kunt inzetten als Ontmantelkaart of Aanvalkaart, maar ook een andere kaart naar keuze (geen Nope!) uit de stapel speelkaarten!

Nadat je Godkat gespeeld hebt, leg je deze naast Duivelkat op de speelmat. Leg Godkat NIET op de aflegstapel.

LET OP: De achterzijde van Godkat is anders dan van je overige handkaarten, dus andere spelers kunnen deze makkelijk van jou stelen als ze een 'willekeurige' kaart bij jou mogen trekken.

Je kunt Godkat niet als Nope inzetten, omdat je anders steeds de poging van een andere speler om de kaart van jou te stelen met Nope kunt afweren, en dat is niet leuk!



DUIVELKAT 1 KAART

Duivelkat ontploft als deze voor je ligt aan het einde van een Armageddon, en je moet een Ontmantelkaart op de aflegstapel leggen om te overleven. Na een Armageddon leg je Duivelkat terug op de speelmat.

LET OP: Speel je een Ontmantelkaart om jezelf te redden van Duivelkat, dan mag je geen kaart in de stapel speelkaarten terugplaatsen. Leg gewoon jouw Ontmantelkaart op de aflegstapel. (Dit is anders dan de normale manier waarop een Ontmantelkaart werkt omdat er geen Exploding Kitten te ontmantelen is.)

Duivelkat wordt nooit in de stapel speelkaarten geplaatst. Leg deze altijd terug op de speelmat.



AANVAL (2X) 2 KAARTEN

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 (Doelgerichte Aanval of normale Aanval) tijdens zijn beurt zelf ook een willekeurige Aanvalkaart, dan zijn de beurten van deze speler direct voorbij en moet het nieuwe slachtoffer het resterende aantal beurten spelen plus 2 extra beurten (dus in totaal bijvoorbeeld 4 beurten, dan 6 beurten en zo verder).

DOELGERICHTE AANVAL (2X) 2 KAARTEN

Trek geen kaarten maar dwing EEN SPELER NAAR KEUZE om 2 beurten te spelen. Het spel gaat verder vanaf die speler. Het slachtoffer speelt eerst een normale beurt en speelt dan nogmaals.



Voor alle aanvallen (normaal en doelgericht) geldt: als je een Exploding Kitten ontmantelt, dan beëindigt je slechts EEN van jouw beurten. Je moet nog steeds alle resterende beurten spelen na het ontmantelen van de Kitten!

KATEAUTJE 4 KAARTEN

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

HELSE HEIBEL 2 KAARTEN

Trek de onderste kaart van de stapel speelkaarten. Neem deze kaart in je hand of leg deze gedekt bovenop de stapel. Hiermee eindigt jouw beurt.

TOON DE TOEKOMST (3X) 3 KAARTEN

Toon de bovenste drie kaarten van de stapel speelkaarten aan ALLE spelers. Leg ze daarna terug zonder de volgorde te veranderen.

SCHUD 2 KAARTEN

Schud de stapel speelkaarten totdat de volgende speler aangeeft dat je moet stoppen met schudden.

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



NOPE 5 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.

Bij het stelen van een willekeurige kaart moet het slachtoffer zijn handkaarten spreiden en met de achterzijden van de kaarten naar jou toe richten, waarna jij een kaart kiest. "Willekeurig" betekent dat je niet naar de voorzijde van de kaarten mag kijken. Als iemand Godkat in de hand heeft, dan zie je dat aan de speciale achterzijde van die kaart en kun je die stelen!



WILDE KAT 4 KAARTEN

Gebruik als een willekeurige Kattenkaart (kaarten die als paren worden gespeeld).

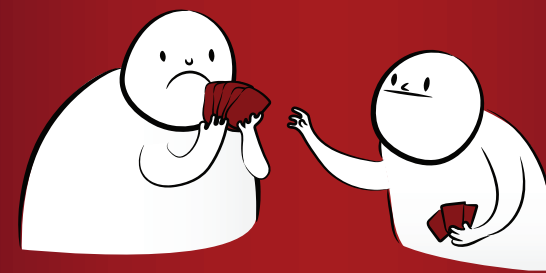
Deze kaart kan niet gebruikt worden als niet-Kattenkaart (Schud, Aanval, etc.).

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 Aanvalkaarten 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.

