

POWER HUNGRY PETS SPELREGELS

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.powerhungrypets.com/how



Leg deze lijst tijdens het spelen open in het midden van de tafel, zodat iedereen kan zien hoeveel exemplaren van elke kaart in het spel zitten.

DE KAARTEN

- 10 Koning Kat (1 kaart)
- 9 Meurend Mormel (1 kaart)
- 8 Riskante Ruil (1 kaart)
- 7 Sneaky Spin (1 kaart)
- 6 Botte Graver (1 kaart)
- 5 Toverslang (2 kaarten)
- 4 Superschild (2 kaarten)
- 3 Krachtkonijn (3 kaarten)
- 2 Muizenval (3 kaarten)
- 1 Glazen Bol (5 kaarten)
- 0 Koninklijke Robotstofzuiger (1 kaart)

© 2024 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
www.explodingkittens.com | support@explodingkittens.com
FBT-202308-4

START HIER

HET SPEL

In dit spel heb je slechts 1 kaart in je hand. Elke kaart bevat een getal (kaartwaarde) en een speciale actie; aan het einde van een ronde wint de speler die de kaart met het hoogste waarde in de hand heeft!

Tijdens je beurt trek je een nieuwe kaart en vergelijk je deze met de kaart die je al in de hand hebt. Je zult waarschijnlijk de kaart met de hoogste waarde willen houden en de kaart met de lagere waarde willen spelen. Als je een kaart speelt, mag je de speciale actie uitvoeren die op de kaart staat.


Met sommige kaarten kun je een speler uitschakelen, zodat men het einde van een ronde niet haalt. Andere kaarten laten je de kaart van een andere speler stelen of beschermen je tegen de acties van een andere speler. Je bepaalt zelf welke kaart je behoudt, welke je speelt en uiteindelijk hoe je het einde van een ronde kunt bereiken met een kaart waarmee je alle anderen verslaat.

Een samenwerkingsverband van
Exploding Kittens® en Love Letter™

2-6 spelers

Inhoud: 21 kaarten en 7 fiches

VOORBEREIDING

- 1 Leg de 7 fiches in een stapel in het midden van de tafel. 
- 2 Schud alle kaarten en geef elke speler 1 kaart. Je mag jouw kaart bekijken, maar laat deze niet aan andere spelers zien.
- 3 Verwijder 1 willekeurige kaart uit de stapel en leg deze gedekt opzij, zonder deze te bekijken.

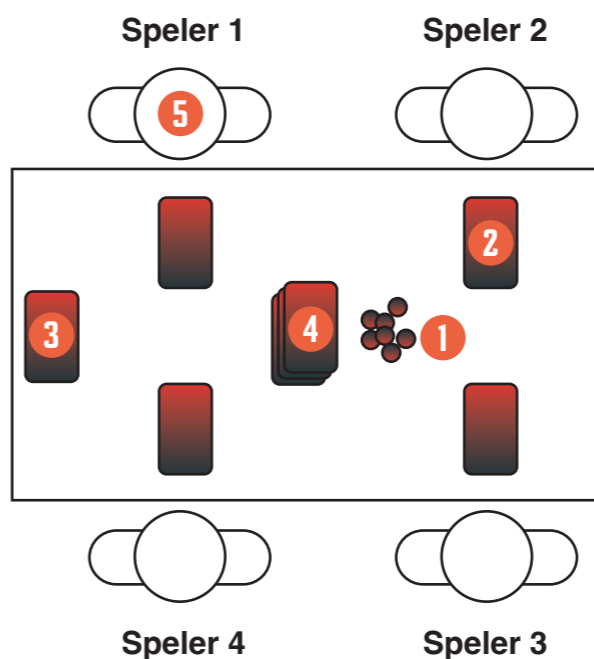
Deze actie is nodig zodat je niet altijd precies weet welke kaarten er in het spel zijn.

2-speler spel:

Verwijder 3 kaarten uit de stapel — leg er 2 open opzij en 1 gedekt.



- 4 Vorm met de resterende kaarten een gedekte stapel in het midden van de tafel.
- 5 Kies een startspeler. Voorbeeldcriteria: degene die het meest op zijn huisdier lijkt, degene die het minst van dieren houdt, degene die altijd een foto van zijn huisdier bij zich draagt.



DE SPEELBEURT

- 1 Neem de bovenste kaart van de stapel in je hand (je hebt nu 2 handkaarten).



- 2 Kies 1 handkaart om in je hand te houden en 1 handkaart om te spelen door deze OPEN voor je neer te leggen.

LET OP: Er is GEEN gedeelde aflegstapel - bewaar alle kaarten die je gespeeld hebt zichtbaar voor je zodat iedereen ze kan zien!



- 3 Voer onmiddellijk de actie uit van de kaart die je hebt gespeeld.
- 4 Jouw beurt is voorbij. Het spel gaat verder met de klok mee.

JA, DIT IS ALLES OM TE WETEN!

Lees de achterzijde voor een voorbeeld, hoe je het spel wint, en meer info over elk van de kaarten.

VOORBEELD

Stel dat je een 8 (Riskante Ruil) in je hand hebt. Al je tegenstanders hebben ook allemaal een kaart, maar je weet niet welke kaarten dat zijn.

Tijdens je beurt neem je een kaart en dat is een 1 (Glazen Bol). Je weet dat aan het einde van de ronde de speler met de hoogste kaartwaarde wint, dus behoud je de 8 en leg je de 1 open voor je neer. Door het spelen van een Glazen Bol, mag je de actie op de kaart lezen en uitvoeren:



Dit is geweldig omdat je een kaart met een lagere kaartwaarde wegspeelt, EN door deze te spelen maak je kans om een andere speler uit te schakelen!

Je kiest een speler en raadt welke kaart men heeft. Als je geluk hebt (en goed hebt gelet op alle gespeelde kaarten), kun je misschien de kaart raden, deze speler uitschakelen en een stap dichterbij de overwinning komen!

Je doet dit elke beurt — neem een kaart, behoud meestal de kaart met de hoogste waarde en speel de kaart met de laagste waarde totdat de stapel op is. Als de stapel op is, onthult iedereen zijn handkaart en wint de speler die de kaart met de hoogste waarde heeft.

UITSCHAKELING

Als een speler een kaart speelt waardoor jij uitgeschakeld wordt, dan leg je jouw handkaart open voor je neer **zonder** de actie van de kaart uit te voeren. Je speelt de rest van de ronde geen beurten meer.

De speler die als laatste overblijft, wint de ronde en neemt een fiche. Schud vervolgens alle kaarten en begin een nieuwe ronde.

EINDE VAN EEN RONDE

De ronde is voorbij als je geen kaart meer kunt trekken omdat de **stapel op is**. Als dat gebeurt, moeten alle spelers die nog niet uitgeschakeld zijn, hun handkaart onthullen. **De speler die de kaart met de hoogste kaartwaarde heeft, wint de ronde en neemt een fiche.** Schud vervolgens alle kaarten en begin een nieuwe ronde.

GELIJKSPEL

Als twee of meer spelers aan het einde van de ronde dezelfde hoogste kaart(waarde) hebben, bekijk dan de reeks open kaarten bij elk van deze gelijkstaande spelers. De speler die de kaart met de hoogste waarde voor zich op tafel heeft liggen, wint de ronde en neemt een fiche.

HET SPEL WINNEN

Het spel eindigt als een speler voldoende fiches heeft om het spel te winnen. Het aantal fiches dat nodig is om het spel te winnen, is afhankelijk van het aantal spelers:

2-3 spelers: 3 fiches nodig om te winnen
4-6 spelers: 2 fiches nodig om te winnen



**DAT IS HET!
SPEEL NU!**

Alles wat je nodig hebt om een kaart te spelen, staat op de kaart zelf beschreven. Bij vragen, lees hier de uitleg.

TIPS: Soms is het in je voordeel om de kaart met de hoogste waarde te spelen en de kaart met de lagere waarde in je hand te houden, als je door het uitvoeren van de actie kunt winnen.

Als je wilt weten hoeveel exemplaren van elke soort kaart in het spel zitten, dan kun je de lijst op de achterzijde van deze regels raadplegen. Leg deze lijst altijd zichtbaar op tafel.

DE KAARTEN

(Je hoeft dit niet te lezen! Je hebt dit alleen nodig bij vragen over specifieke kaarten.)

10 Koning Kat (1 kaart)

Je wordt onmiddellijk uitgeschakeld als je deze kaart open voor je neer moet leggen, door welke reden dan ook.

9 Meurend Mormel (1 kaart)

De speler die Koning Kat in de hand heeft, moet zijn handkaart (Koning Kat) met jouw handkaart ruilen.

Deze kaart heeft geen effect als niemand (of jijzelf) Koning Kat in de hand heeft.

8 Riskante Ruil (1 kaart)

Kies een speler die nog niet uitgeschakeld is en dwing deze speler om zijn handkaart met jou te ruilen.

7 Sneaky Spin (1 kaart)

Alle spelers die nog niet uitgeschakeld zijn (inclusief jij), steken hun kaart in de stapel. Schud de stapel en geef een nieuwe kaart aan elke speler die nog niet uitgeschakeld is.

6 Botte Graver (1 kaart)

Bekijk in het geheim de gedekte kaart die aan het begin van de ronde opzij gelegd is. Je mag kiezen om jouw handkaart te ruilen met deze kaart. Laat geen van deze twee kaarten aan andere spelers zien!

5 Toverslang (2 kaarten)

Kies een speler die nog niet uitgeschakeld is en dwing deze speler om zijn handkaart open voor zich neer te leggen, zonder de actie van de kaart uit te voeren. Deze speler trekt onmiddellijk een nieuwe kaart.

Als de andere speler Koning Kat neerlegt, wordt hij uitgeschakeld.

Als de stapel leeg is, moet men de gedekte kaart trekken die aan het begin van de ronde opzij gelegd is.

4 Superschild (2 kaarten)

Na het spelen van deze kaart, bescherm je jouw handkaart. Tot het begin van jouw volgende beurt ben jij beschermd tegen alle acties van andere spelers.

Speelt iemand een Glazen Bol (1), Krachtkonijn (3), Toverslang (5), Sneaky Spin (7), Riskante Ruil (8) of Meurend Mormel (9) en jij hebt een Superschild (4) gespeeld, dan is jouw handkaart beschermd tegen alle acties van die kaarten.

3 Krachtkonijn (3 kaarten)

Kies een speler die nog niet uitgeschakeld is en vergelijk in het geheim jouw handkaart met zijn handkaart. De speler met de laagste kaartwaarde wordt uitgeschakeld. Als beide kaarten hetzelfde zijn, gebeurt er niets.

Neem beide kaarten en bekijk ze in het geheim. De kaart met de hoogste waarde gaat terug naar de eigenaar zonder deze te laten zien. Onthul de kaart met de laagste waarde en vertel wie uitgeschakeld is.

2 Muizenval (3 kaarten)

Bekijk de bovenste kaart van de stapel en plaats deze in het geheim terug in de stapel op een positie naar keuze, zonder de andere kaarten te bekijken of de volgorde te wijzigen. Je kunt de kaarten onder tafel houden zodat niemand kan zien waar je de kaart terugstopt. Als er slechts 1 kaart op de stapel ligt, dan bekijk je deze kaart en leg je deze terug. Als de stapel op is, dan gebeurt er niets.

1 Glazen Bol (5 kaarten)

Kies een speler die nog niet uitgeschakeld is en raad de waarde van zijn kaart (anders dan 1). Is het goed, dan wordt die speler uitgeschakeld. Is het fout, dan zegt deze speler dat zonder zijn kaart te onthullen.

0 Koninklijke Robotstofzuiger (1 kaart)

Als je deze kaart aan het einde van de ronde in je hand hebt, win je met deze kaart van de speler die Koning Kat (10) in de hand heeft. Maar je wint niet van een andere kaart.