

**EXPLODING KITTENS
REGOLAMENTO**
2-5 GIOCATORI
(FINO A 9 SE UNITE 2 MAZZI)
CONTIENE: 56 CARTE

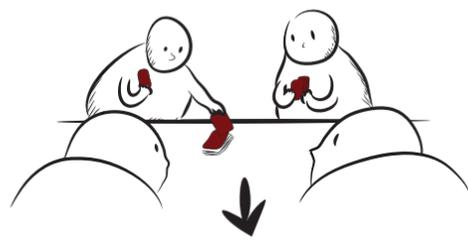
EDIZIONE ORIGINALE!



**EH! NON LEGGETE QUESTO REGOLAMENTO!
LEGGERE È IL MODO PEGGIORE
PER IMPARARE A GIOCARE.
ANDATE ONLINE E GUARDATE
IL NOSTRO VIDEO DIMOSTRATIVO:
WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/HOW**

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il mazzo di carte contiene alcune carte Exploding Kitten. La partita inizia mettendo il mazzo al centro del tavolo a faccia in giù. Ogni giocatore, a turno, pesca una carta finché un giocatore non pesca la carta Exploding Kitten.



Quando questo accade, quel giocatore esplode ed è eliminato dal gioco.



Si prosegue in questo modo finché non rimane 1 solo giocatore, che vince la partita.

Più carte pescate, più probabilità avete di pescare una carta Exploding Kitten.

IN BREVE

**SE ESPLODETE, AVETE PERSO
E SARETE PERVASI DA BILE INCENDIARIA DA PERDENTE.**

**SE NON ESPLODETE, AVETE VINTO
E SARETE PIENI DI GLORIA. OTTIMO LAVORO, GENTE.**

**TUTTE LE ALTRE CARTE
RIDURRANNO LE VOSTRE PROBABILITÀ DI SALTARE IN ARIA
A CAUSA DI UNA CARTA EXPLODING KITTEN.**

PER ESEMPIO

Potreste usare una carta **Prevedi il Futuro** per guardare le prime carte del mazzo di pesca. Se così facendo rivelate una carta Exploding Kitten, potete usare una carta **Salta** per terminare il vostro turno ed evitare di pescarla.



PREPARAZIONE

1 Per prima cosa, rimuovete tutte le carte Exploding Kitten (4) e Disinnesgatto (6) dal mazzo.



2 Mescolate ciò che rimane del mazzo e distribuite 7 carte a faccia in giù a ogni giocatore.

3 Distribuite 1 carta Disinnesgatto a ogni giocatore in modo che tutti abbiano una mano di 8 carte in totale (inclusa la carta Disinnesgatto).

CARTE DISINNESGATTO

Ogni giocatore inizia la partita con una carta Disinnesgatto, la carta più potente del gioco. Queste sono le uniche carte che possono salvarvi dalla carta Exploding Kitten. Se pescate la carta Exploding Kitten, invece di esplodere e perdere la partita, potete giocare la carta Disinnesgatto e rimettere la carta Exploding Kitten nel punto che preferite del mazzo di pesca, in segreto. Cercate di accaparrarvi il maggior numero possibile di carte Disinnesgatto.

4 Inserite nel mazzo un numero di carte Exploding Kitten corrispondente al numero di giocatori partecipanti meno 1. Rimuovete le eventuali carte Exploding Kitten rimanenti dal gioco.

PER ESEMPIO

In una partita a 4 giocatori, inserite 3 carte Exploding Kitten.

In una partita a 3 giocatori, inserite 2 carte Exploding Kitten.

Questo garantisce che prima o poi tutti i giocatori tranne 1 esploderanno.



5 Rimettete nel mazzo le carte Disinnesgatto rimanenti.



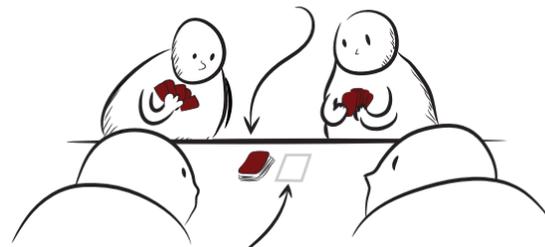
VARIANTE PER DUE GIOCATORI

Rimettete soltanto 2 carte Disinnesgatto extra nel mazzo. Rimuovete le altre 2 dal gioco.



6 Mescolate il mazzo e mettetelo a faccia in giù al centro del tavolo.

Questo è il vostro mazzo di pesca.



(Assicuratevi di lasciare un po' di spazio anche per la pila degli scarti.)

7 Scegliete il primo giocatore. (Alcuni metodi di esempio per scegliere: la barba più notevole, l'odore più inquietante, la milza più corta, ecc.)

SVOLGIMENTO DI UN TURNO

1 Prendete le vostre 8 carte in mano e guardatele. Fate un'azione a scelta tra le seguenti:

PASSARE

Non giocate alcuna carta.



OPPURE

GIOCARE

Giocate una carta mettendola a FACCIA IN SU in cima alla pila degli scarti e seguendo le istruzioni sulla carta.



Leggete il testo della carta per descrivere il suo effetto.

Dopo avere seguito le istruzioni sulla carta, potete giocare altre carte. Potete giocare tutte le carte che volete.

2 Terminate il vostro turno pescando una carta dalla cima del mazzo di pesca: aggiungetela alla vostra mano sperando che non sia la carta Exploding Kitten.

(A differenza di molti altri giochi, quando pescate una carta IL VOSTRO TURNO TERMINA.)



Il gioco prosegue in senso orario attorno al tavolo.

RICORDATE

Giocate il numero di carte che preferite, poi pescate una carta per terminare il vostro turno.

Passa o gioca, poi pesca.
Passa o gioca, poi pesca.



FINE DELLA PARTITA

Il giocatore che non esplode vince la partita.

Non esaurirete mai le carte nel mazzo di pesca, in quanto avete inserito abbastanza carte Exploding Kitten da uccidere tutti i giocatori tranne 1.

ALTRE TRE COSE

- ✓ Cercate di conservare le vostre carte all'inizio della partita, quando le probabilità di esplodere sono minori.
- ✓ Potete contare le carte che rimangono nel mazzo di pesca per calcolare le vostre probabilità.
- ✓ Non c'è alcun limite massimo o minimo della mano. Se non vi resta alcuna carta nella mano, non effettuate nessuna azione speciale. Continuate a giocare. Pescherete almeno 1 carta nel vostro turno successivo.

**SMETTETELA DI LEGGERE!
INIZIATE A GIOCARE!**

ESEMPIO DI UN TURNO

HAI DECISO DI GIOCARE UNA CARTA PREVEDI IL FUTURO PER VEDERE LE PROSSIME 3 CARTE DEL MAZZO DI PESCA.



QUANDO GUARDI LE PROSSIME 3 CARTE, VEDI CHE QUELLA CHE STAI PER PESCARE È UNA CARTA EXPLODING KITTEN.



DECIDI DI GIOCARE UNA CARTA ATTACCO PER TERMINARE IL TUO TURNO E OBBLIGARE IL GIOCATORE SUCCESSIVO A EFFETTUARE 2 TURNI.



MA UN ALTRO GIOCATORE GIOCA UNA CARTA NO!, CHE ANNULLA IL TUO ATTACCO, QUINDI È ANCORA IL TUO TURNO.



NON VUOI PESCARE QUELLA CARTA ED ESPLODERE, GIOCHI UNA CARTA MESCOLO E QUINDI MESCOLO CASUALMENTE L'INTERO MAZZO DI PESCA.



UNA VOLTA MESCOLO IL MAZZO, PESCHI LA PRIMA CARTA PER TERMINARE IL TUO TURNO, SPERANDO CHE NON SIA UNA CARTA EXPLODING KITTEN.

- OPPURE -
PASSI (SENZA GIOCARE ALCUNA CARTA) E PESCHI UNA CARTA PER TERMINARE IL TUO TURNO.

EXPLODING KITTENS

LEGGERE SOLO SE HAI DEI DUBBI SU QUALCHE CARTA



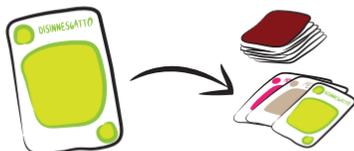
RIASSUNTO DI GIOCO

EXPLODING KITTEN 4 CARTE

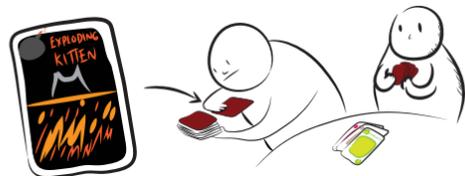
Devi rivelare questa carta immediatamente. Se non possiedi una carta Disinnesgatto, sei morto. Scarta tutte le tue carte, inclusa la carta Exploding Kitten.

DISINNESGATTO 6 CARTE

Se peschi la carta Exploding Kitten, puoi giocare questa carta per evitare di esplodere. Metti la tua carta Disinnesgatto nella pila degli scarti.



Rimetti segretamente la carta Exploding Kitten all'interno del mazzo di pesca, nel punto in cui preferisci (senza riordinare o guardare le carte).



Vuoi imbrogliare il giocatore che viene dopo di te? Metti la carta Exploding Kitten proprio in cima al mazzo. Se vuoi, tieni il mazzo sotto il tavolo, in modo che nessuno possa vedere dove metti la carta. Dopo avere giocato questa carta, il tuo turno termina.

NO! 5 CARTE

Blocca qualsiasi azione che non sia una carta Exploding Kitten o una carta Disinnesgatto. Immagina che qualsiasi carta (o coppia di carte Gatto o **Combinazione Speciale**) sotto una carta No! non esista più.



Puoi giocare una carta No! su un'altra carta No! per annullarla e trasformarla in un Sì! e così via.

Puoi giocare una carta No! in qualsiasi momento prima che un'azione abbia inizio, anche fuori dal tuo turno. Ogni carta che è stata bloccata da un No! è perduta e va lasciata nella pila degli scarti.



ATTACCO 4 CARTE

Termina il tuo turno senza pescare e obbliga il giocatore successivo a effettuare 2 turni di fila. La vittima di questa carta dovrà effettuare il suo turno, quindi dovrà effettuarne un altro. (Se la vittima di una carta Attacco gioca una carta Attacco, il suo turno termina immediatamente e il giocatore successivo è obbligato a effettuare 2 turni.)

SALTA 4 CARTE

Termina immediatamente il tuo turno senza pescare una carta. (Per esempio, se giochi una carta Salta in reazione a una carta Attacco, solo 1 dei 2 turni termina. Giocando 2 carte Salta terminerai entrambi i turni.)

FAVORE 4 CARTE

Obbliga un altro giocatore a darti 1 carta dalla sua mano. Sarà lui a scegliere quale carta darti.

MESCOLO 4 CARTE

Mescola per bene il mazzo di pesca senza guardarlo finché non ti viene detto di fermarti. (Utile quando sai che sta per arrivare una carta Exploding Kitten.)

PREVEDI IL FUTURO 5 CARTE

Guarda segretamente le prime 3 carte del mazzo di pesca e rimettile sul mazzo nello stesso ordine. Non mostrare le carte agli altri giocatori.

CARTE GATTO 4 DI OGNUNA

Prese singolarmente queste carte non hanno alcun potere, ma se possiedi 2 carte Gatto identiche, puoi giocare in **coppia** per rubare una carta casuale all'altro giocatore. È possibile usarle anche in Combinazioni Speciali (a destra).



COMBINAZIONI SPECIALI

(LEGGI QUESTA SEZIONE DOPO AVERE GIOCATO LA PRIMA PARTITA)

COPPIA

Giocare una **coppia** di carte Gatto identiche (quando hai diritto a rubare una carta a caso da un altro giocatore) ora non si applica più soltanto alle carte Gatto, bensì a **QUALSIASI** coppia di carte del mazzo con lo stesso nome (una coppia di carte Mescola, una coppia di carte Salta e così via).



TRIS

Funziona esattamente come **coppia**, ma hai diritto a nominare la carta che vuoi dall'altro giocatore. Se ce l'ha, è obbligato a dartela. Altrimenti non ricevi niente.



5 CARTE DIVERSE

Se giochi **5 carte diverse** (5 carte qualsiasi dai nomi diversi), guarda la pila degli scarti e prendi una qualsiasi singola carta a tua scelta.

(Prendi la pila e scegli la tua carta più velocemente possibile, prima che qualcuno ti giochi contro un "No!".)



Quando giochi le combinazioni, ignora le istruzioni riportate sulle carte.