EXPLODING KITTENS SPELREGELS

2-5 SPELERS

INHOUD: 56 KAARTEN

HEY! LEES DEZE REGELS NIET!

LEZEN IS NAMELIJK DE SLECHTSTE MANIER OM EEN SPEL TE LEREN SPELEN!

BEKIJK DE INSTRUCTIE VIDEO OP DE WEBSITE EN LEER HET SPEL DOOR HET ZELF TE SPELEN!

WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/HOW

© EXPLODING KITTENS 2020

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.

Dit gaat zo verder totdat er nog maar 1 speler over is, diegene wint het spel. Hoe meer kaarten je trekt, des te groter de kans dat je een Exploding Kitten trekt.

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

Je mag een **Voorspel de toekomst** kaart gebruiken om de bovenste drie 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 alle Exploding Kittens (4) uit de stapel speelkaarten en leg deze aan de kant.

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

3 Steek de resterende Ontmantelkaarten terug in de stapel speelkaarten.

ONTMANTELKAART

Elke speler begint met een Ontmantelkaart in de hand; 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.

SPEL MET 2 OF 3 SPELERS

Plaats slechts 2 van de resterende Ontmantelkaarten terug in de stapel. Verwijder de andere Ontmantelkaarten uit het spel.

4 Schud de stapel en geef 7 kaarten gedekt aan elke speler. Iedereen heeft nu in totaal 8 handkaarten (inclusief de Ontmantelkaart).

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 Kittens.
Bij een spel voor 3 spelers, gebruik 2 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 over is voor de aflegstapel).

7 Kies een startspeler. (voorbeeldcriteria: de meest indrukwekkende baard, de meest penetrante lichaamsgeur, de grootste kattenliefhebber etc.)

JOUW SPEELBEURT

1 Bekijk je 8 handkaarten en voer één van de volgende acties uit:

PAS

Speel geen kaarten.

OF

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.

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.

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.

STOP MET LEZEN! SPEEL!

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

EXPLODING KITTENS

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

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, 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 plaatsen van de kaart.

AANVAL (2X) 4 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 tijdens zijn beurt zelf ook een Aanvalkaart, dan moet de volgende speler het resterende aantal beurten spelen PLUS 2 extra beurten dankzij de laatst gespeelde Aanvalkaart; dus in totaal bijvoorbeeld 4 beurten, dan 6 beurten en zo verder.

KATEAUTJE 4 KAARTEN

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

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.

SCHUD 4 KAARTEN

Schud de stapel speelkaarten grondig. (Erg handig als je weet dat er een Exploding Kitten op komst is.)

SLA OVER 4 KAARTEN

Beëindig direct jouw beurt zonder een kaart te trekken. Als je bijvoorbeeld 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.

VOORSPEL DE TOEKOMST (3X) 5 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 de andere spelers.

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.

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 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.).

DRIE DEZELFDE

Bij **Drie Dezelfde** heb je hetzelfde effect als bij **Twee Dezelfde**, maar in dit geval mag jij zelf bepalen welke kaart jij van een andere speler wil stelen. Als men deze kaart heeft, dan krijg jij hem, anders krijg je niets.

5 VERSCHILLENDE KAARTEN

Als je **5 verschillende kaarten** speelt (5 willekeurige kaarten met verschillende namen), dan mag je een willekeurige kaart van de aflegstapel pakken.

(Pak snel de aflegstapel om de kaart te kiezen, voordat iemand een Nope kaart opgooit!)

Als je combinaties speelt, dan kun je de instructies op deze kaarten negeren.

STREAKING KITTENS

Speel je met de Streaking Kittens uitbreiding, dan mag de Streaking Kitten kaart niet gebruikt worden bij de combinatie van 5 verschillende kaarten. Deze kaart mag geen onderdeel zijn van de 5 kaarten die je hiervoor selecteert en mag ook niet van de aflegstapel gepakt worden.

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 AANVALKAART OM JOUW BEURT TE BEËINDIGEN EN DE VOLGENDE SPELER TE DWINGEN OM 2 BEURTEN UIT TE VOEREN.

MAAR DAN SPEELT EEN ANDERE SPELER 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 SCHUDKAART.

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.