

EXPLODING KITTENS THE RULES

PLAYERS: 2-5
(UP TO 9 WHEN ANY 2 DECKS ARE COMBINED)
CONTENTS: 56 CARDS

ORIGINAL EDITION!

HEY! DON'T READ THESE RULES!

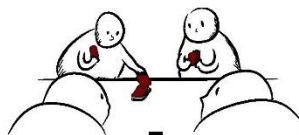
READING IS THE WORST WAY TO
LEARN HOW TO PLAY A GAME.
INSTEAD, GO ONLINE AND WATCH
OUR INSTRUCTIONAL VIDEO:

WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/HOW



Como funciona

Você vai ter um baralho de cartas contendo alguns Explodindo gatinhos. Você joga o jogo, colocando o deck de rosto para baixo e se revezando desenho cartões de desconto no topo até que alguém desenha um gatinho de explosão



Quando isso acontece, essa pessoa explode. Ele agora está morto e fora do jogo.



Este processo continua até que haja apenas 1 jogador, que ganha o jogo.

Basicamente:

Se você explode, você perde.
E você está cheio de tristeza, perdedor.

Se você não explodir, você ganha.
E você está cheio de grandeza. Bom trabalho, amigo.

E todos os outros cartões irão diminuir suas chances de conseguir perder pela explosão dos gatinhos.

FOR EXAMPLE

Você poderia usar um "veja o futuro" cartão para espiar 3 cartas do topo no baralho. Pois se for revelado um gatinho de explosão, você poderá, então, usar um cartão de "pular" para terminar o seu turno e evitar a carta explosão.



PREPARO

1 Remova todos os gatinhos de explosão (4) e as cartas defuse (desarmar) (6).



2 Embaralhar as cartas restantes e distribuir 4 cartas viradas para baixo para cada jogador

3 Distribua 1 cartão de desarmar para cada jogador, ficando todos com uma mão de 5 cartas no total. Mantenha as cartas em segredo.



DEFUSE CARDS

Estes são os únicos cartões que podem salvá-lo da explosão dos gatinhos. Se você jogar uma carta defuse depois de encontrar um exploding kitten, em vez de se explodir, você reinseri o gatinho de volta na pilha de compras, em qualquer lugar que você gostaria. Tente obter o maior número de cartões defuse possível.

4 Insira as cartas "exploding kittens" de volta para o monte, de forma que exista sempre uma carta desta a menos que o numero de pessoas jogando. Todos os "exploding kittens" extras do jogo devem ser removidos e não usados.

FOR EXAMPLE

Para 4 jogadores, use 3 cartas "exploding kitten"
Para 3 jogadores, use 2 cartas "exploding kitten"

Isso garante que todos eventualmente explodam, exceto um jogador, o vencedor.



5 Insira as cartas "defuse" que sobraram no monte, aleatoriamente



TWO PLAYER VARIANT

Coloque apenas 2 dos cartões "defuse" extras de volta no monte. Remova os outros 2 do jogo.



6 Embaralhar as cartas, e colocá-las viradas para baixo na meio da mesa. Esta é a sua pilha de compras.



(Certifique-se de deixar algum espaço para uma pilha de cartas que serão descartadas.)

7 Escolha um jogador para iniciar. Alguns critérios de exemplo: barba mais impressionante; o maior odor intimidante, etc.

TAKING YOUR TURN

1 Jogar uma carta de sua mão, colocando-o virada para cima no topo da pilha de descarte, e seguindo as instruções da carta. Ou ficar sem jogar uma carta; isso é legal também.



CARDS WITH NO INSTRUCTIONS

Algumas cartas não possuem quaisquer instruções sobre elas. Estas devem ser recolhidas e colocadas em pares.



Se você jogar pares sem instruções, escolha um jogador e roube uma carta aleatória de sua mão.



2 Depois de seguir as instruções de uma carta ou jogar um par, você pode jogar mais cartas. Você pode jogar quantas cartas você desejar.



3 Finalmente, termine o seu turno pegando uma carta do topo da pilha de compras para sua mão e torça para que ele não seja um "exploding kitten".



O jogo continua no sentido horário em torno da mesa.

THREE MORE THINGS

I - Você pode contar as cartas descartadas do baralho.

II - Você nunca vai ficar sem cartas na pilha de compras, de modo que nunca haverá necessidade de remodelação.

III - Não há tamanho máximo ou mínimo da mão. Se você ficar sem cartas na mão, não se preocupe. Continue jogando. Você vai tirar pelo menos mais 1 carta no seu próximo turno.

EXPLODING KITTENS



FIELD GUIDE



EXAMPLE TURN

Você decide usar a carta "see the future"



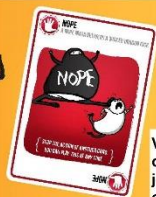
Você tem o direito de ver 3 cartas da pilha de compra, sem revelar aos outros, podendo antecipar jogadas.



Você decidiu com isso jogar uma carta de ataque para terminar o seu turno e força o próximo jogador a tomar 2 turnos na rodada.



Mas, em seguida, o outro jogador usa uma carta de "nope" que anula o seu ataque, por isso ainda é sua vez.



Você não quer tirar essa carta de cima e morrer, então você joga uma carta "shuffle" e embaralha aleatoriamente a pilha de compras.



Com a pilha de compras recém misturada, você pega a carta de cima para terminar o seu turno, torcendo para que não seja uma "exploding kitten"

- OR -

Em vez de jogar qualquer uma das carta em sua mão, você poderia simplesmente comprar uma carta para terminar o seu turno.

DEFUSE 6 CARDS

Se você achou um "exploding kitten", você pode jogar esta carta em vez de morrer. Coloque sua carta "defuse" na pilha de descarte.



Em seguida, pegue o "exploding kitten" e, sem movimentar o monte de compras, secretamente coloca-o de volta na pilha de compras em qualquer lugar que você queira.



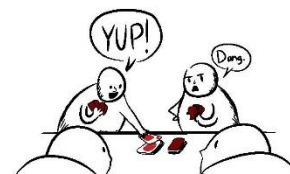
Quer comploicará a vida do próximo jogador? Coloque a carta "exploding kitten" em cima do monte de compras. Se você quiser, segure o monte de compras sob a mesa para que ninguém mais veja onde você colocá-lo. Agora, o próximo jogador vai ter uma surpresa (a menos que o jogo volte a você).

NOPE 5 CARDS

Para qualquer ação, exceto cartas "exploding kitten" e "defuse". Imagine que qualquer carta (ou par ou combo especial) seguida de uma carta "nope" perdem sua utilidade.



Você também pode usar um "nope" para cancelar outro "nope" e assim por diante.



Você pode jogar uma carta "nope" a qualquer momento, antes de uma ação começar, mesmo se não é a sua vez.

EXPLODING KITTEN 4 CARDS

Você deve mostrar esta carta imediatamente. A não ser que você tenha uma carta "defuse", você está morto. Descartar todas as suas cartas, incluindo o "exploding kitten".

ATTACK 4 CARDS

Termine o seu turno, sem comprar e force o próximo jogador a comprar 2 cartas consecutivas. A vítima desta carta usa seu turno normalmente (descarta e em seguida, compra). Se a vítima de uma carta "attack" usa uma carta "attack", seu ataque cai sobre o próximo jogador deve fazer 2 compras de cartas.

SKIP 4 CARDS

Termine imediatamente sua vez, sem precisar comprar carta. Se você jogar uma carta "skip" como uma defesa para uma carta de ataque, Ele só termina 1 dos 2 turnos. 2 cartas "skip" terminam ambos os turnos.

FAVOR 4 CARDS

Force qualquer outro jogador a dar-lhe uma carta de sua mão. Ele escolhe qual carta vai lhe dar.

SHUFFLE 4 CARDS

Embaralha o baralho completamente e de forma aleatória sem ver as cartas. (Útil para quando você sabe que há um "exploding kitten" vindo por aí.)

SEE THE FUTURE 5 CARDS

Espeie as 3 primeiras cartas do topo da pilha de compras e coloque-os novamente na mesma ordem. Não mostrar as cartas para os outros jogadores.

4 OF EACH

Estas cartas são impotentes por conta própria, mas podem ser jogadas em pares ou combos especiais e devastadores.

SPECIAL COMBOS

(FOR ADVANCED PLAY)

Combos são um grupo de cartas jogados no mesmo tempo. Quando você joga combos, ignora as instruções das cartas e faz as seguintes ações:

TWO OF A KIND

Jogando pares iguais, você pode roubar uma carta aleatória de outro jogador e se aplica a qualquer carta do baralho com o mesmo ícone no seus cantos.



THREE OF A KIND

Exatamente o mesmo que "Two of a Kind", mas você deve falar o cartão que você quer de outro jogador. Se ele tem, deve entregar a você. Se não, você fica sem nada mesmo.



5 DIFFERENT CARDS

Se você jogar 5 cartas com ícones diferentes nos cantos (com instruções, sem instruções, ou qualquer combinação), vá até a pilha de descarte e pegue uma carta qualquer que você gostaria (Agarre a pilha rapidamente para escolher a sua carta de modo que você não seja "Noped!").

