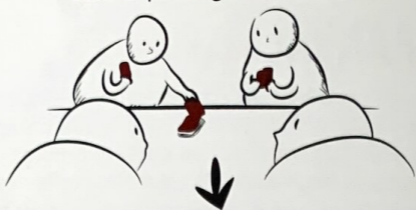


HET SPEL SPELEN

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.

HEEL SIMPEL

ALS JE ONTPLOFT, DAN VERLIES JE.

EN JE ZUL 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 je beurt eindigt zonder een kaart te hoeven pakken.



VOORBEREIDING

- 1** Verwijder alle Exploding Kittens (4) en Ontmantelkaarten (6) uit de stapel speelkaarten.



- 2** Schud de overige kaarten en geef 7 kaarten gedekt aan elke speler.

- 3** Geef elke speler 1 Ontmantelkaart zodat iedere speler in totaal 8 handkaarten heeft. Laat je kaarten niet aan andere spelers zien.



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.

- 4** 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.



- 5** Steek de resterende Ontmantelkaarten terug in de stapel.



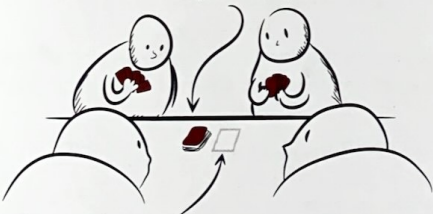
VARIANT VOOR 2 SPELERS

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



- 6** Schud de kaarten en vorm hiermee een gedekte stapel in het midden van de tafel.

Dit is de gedekte stapel.



(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 je 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 JE 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 je beurt te beëindigen.

PAS-OF-SPEEL, en trek daarna.
PAS-OF-SPEEL, 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.

STOP MET LEZEN! SPEEL!

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

VOORBEELD SPEELBEURT

JE BESLUIT 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 JE 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.

- OF -

PASSEN (DOOR GEEN KAARTEN TE SPELEN) OF SLECHTS EEN KAART TE TREKKEN OM JE BEURT TE BEËINDIGEN.

EXPLODING

JE HEBT DIT ALLEEN NODIG ALS ER VRAGEN ZIJN



EXPLODING KITTEN 4 KAARTEN

Laat deze kaart onmiddellijk zien. Als je geen Ontmantelkaart hebt, dan ben je dood. Leg al je 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. Je beurt is voorbij na het plaatsen van de kaart.



NOPE 5 KAARTEN

Stop een willekeurige actie behalve een Exploding Kitten of een Ontmantelkaart. Elke kaart (of paar of speciale combinatie) die eerder 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.



KITTENS

RONDOM SPECIFIEKE KAARTEN



AANVAL 4 KAARTEN

Beëindig jouw beurt(en) zonder een kaart te trekken en dwing de volgende speler om 2 beurten uit te voeren. Het slachtoffer speelt eerst een normale beurt en speelt dan nogmaals. (Als het slachtoffer van deze Aanvalkaart ook een Aanvalkaart speelt, dan gaan zijn beurten direct voorbij en dient de volgende speler 2 beurten uit te voeren.)



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.)



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.



SCHUD 4 KAARTEN

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



VOORSPEL DE TOEKOMST 5 KAARTEN

Bekijk de bovenste 3 kaarten van de stapel en leg deze terug in dezelfde volgorde. 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.





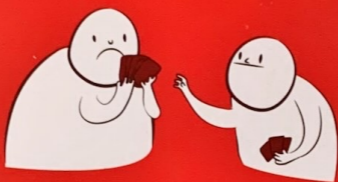
DE KAARTEN

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 je van een andere speler wilt 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 uit de aflegstapel pakken. (Pak snel de stapel om de kaart te kiezen, voordat iemand een Nope kaart opgooit!)



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