

EXPLODING KITTENS

REGOLAMENTO IN ITALIANO

Giocatori: 2-5 (fino a 9 se si uniscono due mazzi)

Contenuto: 56 carte

Ehi! Non leggete questo regolamento!

Leggere è il modo peggiore per imparare a giocare a un gioco.

Invece, andate online e guardate il video informativo:

www.explodingkittens.com/how

FUNZIONAMENTO

Il mazzo di carte contiene alcuni Gattini Esplosivi (*Exploding Kittens*). Per giocare è necessario disporre il mazzo a faccia in giù e fare diversi turni pescando carte fintanto che qualcuno non pesca un Gattino Esplosivo.

Quando questo avviene, quella persona esplode. In questo modo quella persona è morta ed è fuori dal gioco.

Questo processo continua fintanto che non rimane in vita un solo giocatore, il vincitore della partita.

SETUP

- 1) Rimuovi dal mazzo tutti i Gattini Esplosivi (4) e le carte Disinnescare (6).
- 2) Mescola il mazzo rimanente e distribuisci 4 carte coperte ad ogni giocatore.
- 3) Distribuisci una carta Disinnescare ad ogni giocatore, in maniera tale che ognuno abbia 5 carte in mano. La mano va tenuta nascosta.

Carte Disinnescare:

Queste sono le uniche carte che possono salvarti da un Gattino Esplosivo. Se giochi una carta Disinnescare dopo aver pescato un Gattino Esplosivo, invece che esplodere, puoi reinserire la carta del Gattino all'interno del mazzo nella posizione che preferisci. Cerca sempre di avere il maggior numero possibile di carte Disinnescare.

- 4) Inserisci nel mazzo un numero di Gattini Esplosivi pari al numero dei giocatori meno uno. Rimuovi dal gioco i Gattini Esplosivi che non vengono utilizzati.

Per esempio

In una partita a 4 giocatori, inserisci 3 Gattini.

In una partita a 3 giocatori, inserisci 2 Gattini.

In questo modo in ogni partita esploderanno sempre tutti a eccezione del vincitore.

- 5) Inserisci le carte Disinnescare avanzate all'interno del mazzo.

Variante per due giocatori:

Inserisci nel mazzo solo due delle quattro carte Disinnescare avanzate. Rimuovi dal gioco le altre due.

- 6) Mescola il mazzo e disponilo a faccia in giù al centro del tavolo. Questo è il Mazzo Principale. Lascia un po' di spazio sul tavolo in cui costituire la Pila degli Scarti.
- 7) Scegliete il giocatore che inizia (Usate i soliti criteri: quello con la barba più impressionante, quello con l'odore più intimidatorio, quello con la milza più corta, ecc.).

TURNO DI GIOCO

- 1) Gioca una carta dalla mano, ponendola a faccia in su nella Pila degli Scarti e seguendo le istruzioni riportate. Oppure non giocare alcuna carta, non è obbligatorio.

Carte senza istruzioni:

Alcune carte non riportano alcuna istruzione. Queste carte vanno tenute da parte e giocate a Coppie.

Se giochi una Coppia di carte uguali senza istruzioni, scegli un altro giocatore e rubagli una carta a caso dalla mano.

- 2) Dopo aver seguito le istruzioni riportate su una carta o aver giocato una coppia dalla mano, puoi giocare altre carte. Nello stesso turno puoi giocare quante carte vuoi.
- 3) Infine, termina il tuo turno pescando una carta dal Mazzo Principale e mettendotela in mano, sperando che non si tratti di un Gattino Esplosivo. (A differenza di molti altri giochi, in questo si TERMINA il turno pescando una carta).
- 4) La partita continua in senso orario.

Tre informazioni aggiuntive:

- *Puoi contare il numero di carte rimaste nel Mazzo Principale.*
- *E' impossibile che il Mazzo Principale rimanga senza carte, quindi non sarà mai da rimischiare.*
- *Non c'è limite al numero di carte in mano. Se rimani senza carte in mano, non devi fare nulla di speciale. Continua a giocare. Pescherai almeno una carta durante il tuo prossimo turno.*

ESEMPIO DI TURNO

- Decidi di giocare una carta Vedere il Futuro.
- Guardando le prime tre carte del mazzo, ti accorgi che stai per pescare un Gattino Esplosivo.
- Decidi quindi di giocare una carta Attacco per interrompere il tuo turno e obbligare il giocatore successivo a fare due turni.
- Ma a quel punto un altro giocatore usa una carta Nope, che cancella il tuo Attacco e ti costringe a continuare il turno.
- Siccome però non vuoi pescare quella carta e morire, decidi di giocare una carta Mescolare, mischiando a caso il Mazzo Principale.
- Poiché il mazzo è stato appena rimischiato, decidi di pescare la carta in cima facendo finire il tuo turno, sperando che non si tratti di un Gattino Esplosivo.

In alternativa a tutto questo, avresti anche potuto non giocare alcuna carta dalla mano, limitandoti a pescare una carta, facendo così finire il tuo turno.

TIPICI DI CARTE

Disinnescare (6 carte):

Se peschi un Gattino Esplosivo, puoi giocare la carta Disinnescare (*Defuse*) evitando di morire. Metti la carta Disinnescare nella Pila degli Scarti.

Quindi prendi il Gattino Esplosivo e, senza cambiare l'ordine né guardare le altre carte, rimettilo nel Mazzo Principale dove preferisci senza far vedere agli altri la posizione.

Se vuoi fregare il giocatore successivo, metti il Gattino in cima al mazzo. Se preferisci, puoi tenere il mazzo sotto al tavolo, così nessuno può vedere dove lo metti. Il tuo turno finisce dopo aver giocato questa carta.

Nope (5 carte):

Interrompono qualsiasi azione ad eccezione di un Gattino Esplosivo o di una carta Disinnescare. A quel punto è come se qualsiasi carta (o Coppia o Combo Speciale) al di sotto della carta Nope non fosse mai esistita.

Si può anche giocare una carta Nope sopra un'altra carta Nope, in maniera tale da negare l'effetto di quest'ultima, e così via.

Le carte Nope possono essere giocate in qualsiasi momento, anche al di fuori del proprio turno.

Gattino Esplosivo (4 carte):

Questa carta va mostrata immediatamente. A meno che tu non abbia una carta Disinnescare, sei morto. Scarta tutte le tue carte, compreso il Gattino Esplosivo.

Attacco (4 carte):

La carta Attacco (*Attack*) interrompe il tuo turno (o i tuoi turni) senza pescare e costringe il giocatore successivo a fare due turni di fila. La vittima di questa carta esegue un turno normalmente. Poi, quando il primo turno è finito, esegue un altro turno. (Se la vittima di una carta Attacco gioca a sua volta una carta Attacco, i suoi turni terminano immediatamente e il giocatore successivo deve fare due turni.)

Saltare (4 carte):

La carta Saltare (*Skip*) interrompe immediatamente il tuo turno senza pescare una carta. (Se giochi una carta Saltare per difenderti da una carta Attacco, termina solo uno dei due turni. Giocare due carte Saltare permette di terminare entrambi i turni.)

Cortesia (4 carte):

La carta Cortesia (*Favor*) obbliga tutti gli altri giocatori a darti una carta dalla loro mano. La scelta della carta spetta a loro.

Mescolare (4 carte):

La carta Mescolare (*Shuffle*) consente di mischiare il Mazzo Principale senza guardare le carte. (Utile quando sai che c'è un Gattino Esplosivo in arrivo.)

Vedere il Futuro (5 carte):

La carta Vedere il Futuro (*See the Future*) permette di guardare le prime tre carte in cima al Mazzo Principale e rimetterle a posto nello stesso ordine. Non mostrare le carte agli altri giocatori.

Carte senza Istruzioni (4 carte per tipo):

Le carte senza Istruzioni (*Tacocat*, *Cattermelon*, *Hairy Potato Cat*, *Beard Cat* e *Rainbow-Ralphing Cat*) non hanno alcun effetto da sole, ma possono essere giocate a Coppie o in Combo Speciali.

COMBO SPECIALI

(per giocatori esperti)

Le Combo sono un gruppo di carte giocate contemporaneamente. Quando giocate le Combo, ignorate le istruzioni sulle carte e agite come segue:

Due dello stesso tipo

La possibilità di giocare una Coppia (e quindi rubare una carta a caso a un altro giocatore) non si applica più solo alle carte senza Istruzioni, ma a qualsiasi carta del mazzo che abbia la stessa icona negli angoli.

Tre dello stesso tipo

Funziona esattamente come “*Due dello stesso tipo*”, ma consente di chiamare la carta che si vuole ricevere dall’altro giocatore. Se questo giocatore ha la carta richiesta, te la deve dare, altrimenti non ottieni niente.

Cinque carte diverse

Se giochi cinque carte che hanno icone differenti negli angoli (con o senza istruzioni), guarda la Pila degli Scarti e scegli una qualsiasi carta che ti piace. (Sbrigati a scegliere la carta, prima che qualcuno decida di giocarti una carta Nope!)