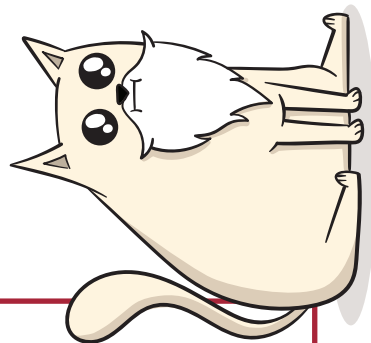


EXPLODING KITTENS GOOD VS EVIL SPIELREGELN

SPIELER: 2-5
SPIELMATERIAL: 53 KARTEN
1 GOTTESKATZE-KARTE
1 SATANSKATZE-KARTE
1 SPIELMATTE



-KOMM, LEG DIE ANLEITUNG WEG!

EIN SPIEL LERNT MAN NICHT,
INDEM MAN REGELN LIEST.

SCHAU DIR LIEBER DIESES
VIDEO ONLINE AN:

WWW.EKGOODVSEVIL.COM/HOW

© EXPLODING KITTENS 2023

SO FUNKTIONIERT'S

Einige Karten in diesem Spiel zeigen Exploding Kittens. Ihr spielt, indem ihr reihum eine Karte vom verdeckten Spielstapel zieht. So lange, bis jemand ein Exploding Kitten zieht.



In dem Augenblick explodiert dieser Spieler und scheidet aus dem Spiel aus.



Alle anderen Karten geben dir mächtige Werkzeuge, um das Explodieren zu verhindern.

Das geht so lange weiter, bis nur noch 1 Spieler übrig ist: der Gewinner.

GRUNDSÄTZLICH

WER EXPLODIERT, VERLIERT.

DU BIST EIN VERLIERER. EIN ARMSSELIGES HÄUFCHEN ELEND.

WER NICHT EXPLODIERT, GEWINNT.

DU BIST ZU ETWAS HÖHEREM BESTIMMT. GUT GEMACHT!

ALLE ANDEREN KARTEN

REDUZIEREN DIE WAHRSCHEINLICHKEIT,
DURCH EXPLODING KITTENS ZU EXPLODIEREN.

BEISPIEL

Du kannst die Karte **Offenbare die Zukunft** ausspielen, um dir die oberen drei Karten des Spielstapels anzusehen. Wenn du ein Exploding Kitten offenbarst, kannst du mithilfe der **Mischen**-Karte den Spielstapel neu mischen und darauf hoffen, dass dadurch eine andere Karte oben auf dem Stapel liegt.



SPIELAUFBAU

- 1 Legt zu Beginn die Spielmatte bereit und legt die Gotteskatze und die Satanskatze offen auf ihre Felder.

Hinweis: Diese Karten sind einfach zu finden, weil sie die einzigen zwei Karten sind, die eine andere Kartenrückseite haben.



- 2 Entfernt alle Exploding Kittens (4) aus dem Spielstapel und legt sie beiseite.



- 3 Entfernt alle Entschärfungen (6) aus dem Spielstapel und gebt 1 an jeden Spieler.

Hinweis: Abhängig von der Spieleranzahl bleiben einige Entschärfungen übrig. Mischt 2 davon zurück in den Spielstapel und legt die übrigen in die Schachtel zurück. (Im Spiel zu fünft bleibt nur 1 Entschärfung übrig, die ihr in den Spielstapel mischt.)



ENTSCHÄRFUNG

Jeder Spieler beginnt mit einer Entschärfungskarte, der mächtigsten Karte im Spiel. Sie ist deine einzige Rettung vor Exploding Kittens. Wenn du mit dieser Karte auf ein Exploding Kitten reagierst, darfst du es zurück in den Spielstapel legen, ohne zu explodieren. Und zwar geheim an eine Stelle deiner Wahl. Sammle so viele Entschärfungen wie möglich!

- 4 Mischt den Spielstapel und teilt an jeden Spieler verdeckt 7 Karten aus. Jeder hat jetzt 8 Karten auf der Hand (7 Karten + 1 Entschärfung). Schau sie dir an, aber halte sie geheim.



- 5 Nehmt jetzt von den zur Seite gelegten Exploding Kittens 1 Karte weniger als Spieler teilnehmen und mischt sie in den Spielstapel. Legt die übrigen Exploding Kittens in die Schachtel zurück.

BEISPIEL

Nehmt 3 Exploding Kittens bei 4 Spielern und 2 Exploding Kittens bei 3 Spielern.

Auf diese Weise ist ganz sicher, dass alle Spieler explodieren – außer einem.



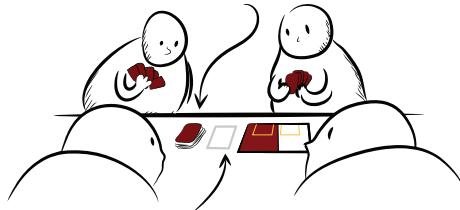
SCHNELLE SPIELVARIANTE – EMPFOHLEN FÜR SPIELE ZU ZWEIT ODER DRITT –

Bevor ihr die Exploding Kittens in den Spielstapel mischt, entfernt zufällig etwa ein Drittel des Spielstapels und legt die Karten in die Schachtel zurück. (Ihr spielt also mit ungefähr zwei Dritteln des Spielstapels, wisst aber nicht, welche Karten entfernt wurden.)

Mischt dann die passende Anzahl Exploding Kittens in den Spielstapel (siehe Schritt 5).

- 6 Mischt den Spielstapel und legt ihn verdeckt in die Tischmitte.

Das ist der Spielstapel.



(Lasst etwas Platz für einen Ablagestapel.)

- 7 Bestimmt einen Startspieler. (Mögliche Kriterien: jüngster Spieler, will unbedingt anfangen, kann Gut und Böse am schlechtesten auseinanderhalten etc.)

SPIELZUG

- 1 Nimm deine 8 Startkarten auf die Hand, schau sie dir an und entscheide dich für:

SPIELEN

Wähle eine deiner Handkarten aus, lege sie OFFEN auf den Ablagestapel und befolge ihre Anweisungen.



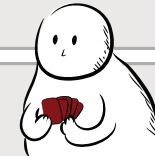
Der Text auf der Karte beschreibt, was die Karte macht.

Nachdem du die Anweisungen der Karte befolgt hast, kannst du weitere Karten ausspielen, so viele du möchtest.

ODER

PASSEN

Spieler keine Karte aus.



- 2 Du beendest deinen Zug, indem du die oberste Karte vom Spielstapel ziehst. Hoffentlich ist es kein Exploding Kitten. (Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen ziehst du erst am ENDE deines Zuges eine Karte.)



Die Partie geht im Uhrzeigersinn weiter.

DENK DRAN

Spieler so viele (oder so wenige) Karten aus, wie du möchtest, und ziehe am Ende eine Karte nach.

Spieler oder passen, dann ziehen.
Spieler oder passen, dann ziehen.



SPIELEND

Der Spieler, der nicht explodiert, und als Letzter übrig ist, gewinnt!

Keine Sorge, der Spielstapel wird nie leer, weil alle Spieler (außer einem) vorher Exploding Kittens ziehen werden – Explosionen garantiert!

GUT ZU WISSEN

- ✓ Versuche zu Beginn ein paar Karten auf der Hand zu behalten, wenn die Wahrscheinlichkeit zu explodieren noch gering ist.
- ✓ Du darfst die Anzahl der übrigen Karten im Spielstapel jederzeit nachzählen.
- ✓ Es gibt keine minimale oder maximale Handkartenzahl. Falls du keine Karten mehr auf der Hand hast – keine Panik. Spiele einfach weiter. Am Ende deines nächsten Zuges ziehst du wieder eine!

WAS IST MIT DER SPIELMATTE?

Ihr verwendet die Spielmatte (sowie die auf ihr lebende Gotteskatze und Satanskatze), um das **Armageddon** zu spielen: 2 Spieler tragen einen Kampf zwischen Gut und Böse aus. Dieser Kampf wird durch die Armageddon-Karte ausgelöst. Das steht dabei auf dem Spiel:



Gotteskatze: Die mächtigste Karte, die wir je erschaffen haben. Mit ihr kannst du fast alles tun, was du willst.

Satanskatze: Diese Karte lässt einen Spieler sofort explodieren. Er muss eine Entschärfung ausspielen, um sich zu retten.



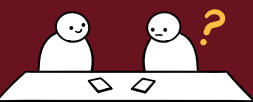
Schaut euch den Schlachtplan auf der Rückseite dieser Spielregel an, um mehr über Armageddon, Gotteskatze und Satanskatze zu erfahren.

DIE ARMAGEDDON-KARTE SPIELEN

- 1 Nimm die Gotteskatze und die Satanskatze von der Spielmatte.



- 2 Mische beide Karten und schaue sie dir dann geheim an. Lege eine von ihnen verdeckt vor dich und die andere vor einen beliebigen anderen Spieler. Nur du weißt, welche Karte wo liegt.



- 3 Ohne die Karten anzuschauen muss der andere Spieler entscheiden, ob er die Karte vor ihm behalten will oder sie mit der Karte vor dir vertauscht.



- 4 Sobald er sich entschieden hat, deckt ihr beide Karten auf. Der Spieler mit der Gotteskatze vor sich nimmt die Karte auf die Hand. Der Spieler mit der Satanskatze vor sich explodiert sofort, falls er keine Entschärfung ausspielen kann.



- 5 So oder so (ob der Spieler nun explodiert ist oder sich retten konnte) wird die Satanskatze auf die Spielmatte zurückgelegt. Der Spieler mit der Gotteskatze darf diese auf der Hand behalten.

- 6 Damit ist dein Zug beendet. Du musst keine Karte vom Spielstapel ziehen.

SCHLUSS MIT LESEN! GEH SPIELEN!

FALLS IHR FRAGEN ZU BESTIMMTEN KARTEN HABT, DREHT DIE SPIELREGEL UM. →

SCHAUT HIER NUR NACH, FALLS IHR FRAGEN ZU BESTIMMTEN KARTEN HABT.

EXPLODING KITTENS

GOOD VS EVIL

SCHLACHTPLAN

EXPLODING KITTEN 4 KARTEN

Diese Karte musst du sofort offen zeigen. Solltest du keine Entschärfung mehr besitzen, war's das. Alle deine restlichen Karten und das Exploding Kitten wandern auf den Ablagestapel.

ENTSCHÄRFUNG 6 KARTEN

Wenn du ein Exploding Kitten ziehst, kannst du eine Entschärfung ausspielen, statt zu explodieren. Spiele sie einfach aus und lege sie auf den Ablagestapel.

Lege danach das Exploding Kitten zurück in den Spielstapel, und zwar geheim an eine Stelle deiner Wahl, ohne die anderen Karten anzusehen oder umzusortieren.

Dann ist dein Spielzug beendet.

Du willst dem nächsten Spieler eins auswaschen? Lege das Exploding Kitten ganz oben auf den Spielstapel. Mach das z. B. unter dem Tisch, damit niemand sieht, an welche Stelle du das Kitten zurücklegst.

ARMAGEDDON 3 KARTEN

Diese Karte löst das Armageddon aus, das mit den beiden Karte auf der Spielmatte gespielt wird (siehe „Die Armageddon-Karte ausspielen“ auf der Vorderseite dieser Spielregel).

Du kannst die Karte nur ausspielen, wenn sowohl die Gotteskatze als auch die Satanskatze auf der Spielmatte liegen (wenn also kein Spieler die Gotteskatze auf der Hand hat). Nach dem Armageddon ist dein Zug beendet.

Die Armageddon-Karte kann ge-NÖ!-t werden, allerdings muss das NÖ! ausgespielt werden, bevor der Spieler, der das Armageddon auslösen will, die beiden Karten von der Spielmatte genommen hat!

Wenn du die Armageddon-Karte ausspielst, nachdem du angegriffen wurdest, ist nur einer deiner Spielzüge beendet.

GOTTESKATZE 1 KARTEN

Nimm die Gotteskatze auf die Hand, wenn du sie in einem Armageddon gewinnst. Du kannst sie als beliebige Karte im Spiel verwenden, **nur nicht als NÖ!**. Du kannst sie also als Entschärfung ausspielen, als Angriff oder als was immer du gerade brauchst!

Nachdem du sie ausgespielt hast, lege die Gotteskatze neben die Satanskatze auf die Spielmatte. **Lege sie NICHT auf den Ablagestapel.**

Hinweis: Die Kartenrückseite der Gotteskatze ist anders als die der restlichen Karten in deiner Hand. Es ist also für deine Mitspieler sehr einfach, sie dir zu stehlen, selbst wenn sie nur eine „zufällige“ Karte von deiner Hand stehlen dürfen.

Der Grund, weshalb du die Gotteskatze nicht als NÖ! verwenden kannst, ist dieser: Sobald ein Mitspieler versuchen würde, dir die Gotteskatze zu stehlen, würdest du sie einfach als NÖ! ausspielen und so den Diebstahl verhindern. Das ist langweilig!

SATANSKATZE 1 KARTEN

Die Satanskatze explodiert, wenn sie am Ende eines Armageddons vor dir liegt. Du musst eine Entschärfung ausspielen, um dich zu retten. Lege die Satanskatze danach auf die Spielmatte zurück.

Hinweis: Wenn du eine Entschärfung ausspielst, um die Satanskatze zu entschärfen, kannst du keine Karte in den Spielstapel zurücklegen. Lege also nur deine Entschärfung auf den Ablagestapel. (Gewöhnlich funktioniert die Entschärfung anders, aber in diesem Fall wird eben kein Exploding Kitten entschärft.)

Lege die Satanskatze nie in den Spielstapel, sondern immer auf die Spielmatte zurück.

MISCHEN 2 KARTEN

Misch den Spielstapel, bis dich der nächste Spieler stoppt.

Diese Karte ist besonders nützlich, wenn du weißt, dass ein Exploding Kitten oben auf dem Stapel liegt.

ANGRIFF (2X) 2 KARTEN

Beende deinen Zug, ohne eine Karte zu ziehen, und zwingen den nächsten Spieler, zwei Spielzüge direkt nacheinander auszuführen. Dein Opfer macht seinen ersten Zug (spielen oder passen, dann ziehen) und direkt danach noch einen.

Spielt dein Opfer dabei selbst einen beliebigen Angriff (normal oder Gezielt) aus, ist es nicht mehr an der Reihe und der nächste Spieler muss mögliche verbleibende Spielzüge plus die Anzahl Angriffe auf der neuen Angriff-Karte ausführen (also 4 Spielzüge, dann 6 und so weiter).

GEZIELTER ANGRIFF (2X) 2 KARTEN

Beende deinen Zug, ohne eine Karte zu ziehen, und wähle EINEN BELIEBIGEN SPIELER, der zwei Spielzüge direkt nacheinander auszuführen muss. Dein Opfer macht seinen ersten Zug (spielen oder passen, dann ziehen) und direkt danach noch einen.

Bei allen Angriffen (normal oder gezielt) gilt, dass die Entschärfung eines Exploding Kittens nur EINEN deiner Züge beendet. Du musst auch noch alle verbleibenden Spielzüge ausführen.

WUNSCH 4 KARTEN

Zwingen einen Mitspieler deiner Wahl, dir eine Karte zu geben. Dieser Spieler entscheidet, welche Karte du bekommst.

HILFE AUS DER HÖLLE 2 KARTEN

Ziehe die unterste Karte des Spielstapels und entscheide, ob du sie auf die Hand nehmen oder oben auf den Stapel legen willst. So oder so ist dein Zug beendet.

OFFENBARE DIE ZUKUNFT (3X) 3 KARTEN

Zeige ALLEN Spielern die obersten drei Karten des Spielstapels und lege sie zurück, ohne deren Reihenfolge zu verändern. Führe dann deinen Zug fort.

NÖ! 5 KARTEN

Mit NÖ! setzt du eine andere Karte und deren Aktion außer Kraft, ausgenommen Exploding Kittens und Entschärfungen. Es ist so, als würde sich die Karte durch ein NÖ! in Luft auflösen.

Du kannst ein NÖ! auf ein anderes NÖ! legen, um es aufzuheben und daraus ein DOCH! zu machen.

Ein NÖ! kann zu jeder Zeit gespielt werden, bevor eine Aktion begonnen hat, selbst wenn du nicht am Zug bist. Alle Karten, die ge-NÖ!-t wurden, sind raus und bleiben auf dem Ablagestapel.

Du kannst ein NÖ! sogar bei einer KOMBINATION spielen!

KATZEN-KARTEN 4 JEDER ART

Einzelnen sind diese Karten machtlos, doch wenn du 2 gleiche Katzen-Karten hast, kannst du sie als **Pärchen** ausspielen, um eine zufällige Karte von einem Mitspieler zu stehlen.



Oder du nutzt sie für eine andere Kombination, siehe rechts.

Um eine zufällige Karte zu ziehen, kann dein Opfer seine Karten mischen und so auffächern, dass du nur die Rückseiten siehst, wenn du eine ziehst. „Zufällig“ heißt nur, dass du die Vorderseiten nicht siehst. Hat dein Opfer die Gotteskatze, kannst du sie einfach nehmen, weil sie an der Rückseite erkennbar ist!

STREUNER-KATZE 4 KARTEN

Gilt als beliebige Katzen-Karte. (Jede Karte, die alleine keinen Effekt hat.)

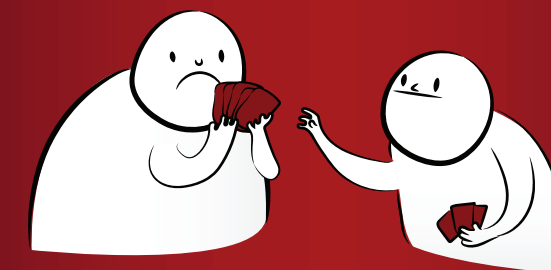
Darf nicht als andere Kartenarten verwendet werden (Mischen, Angriff usw.).

KOMBINATIONEN

(LEST DAS HIER ERST NACH EIN PAAR PARTIEN.)

PÄRCHEN

Jetzt können ALLE gleichen Karten als Pärchen gespielt werden, um einem Mitspieler eine zufällige Karte zu stehlen. Die Regel gilt also nicht mehr nur für Katzen-Karten, sondern für alle Karten mit dem gleichen Titel (ein Pärchen Mischen-Karten, ein Pärchen Angriff-Karten usw.). Ignoriert bei einer Kombination die Anweisungen auf den Karten.



DRILLING

Wie ein Pärchen, außer dass du dir eine Karte von dem Mitspieler wünschen darfst. Besitzt er solch eine Karte, muss er sie dir geben. Hat er keine solche Karte, hast du Pech gehabt. Ignoriert bei einer Kombination die Anweisungen auf den Karten.

