

ELA NÃO ASSISTA!
EXISTE OUTRO JEITO BEM LEGAL DE APRENDER A JOGAR.
ASSISTA AO NOSSO VÍDEO DE REGRAS E LIGUE
A FUNÇÃO CC PARA VER AS LEGENDAS EM PORTUGUÊS.
WWW.EXPLDINGKITTENS.COM/HOW

EDIÇÃO ORIGINAL!

EXPLODING KITTENS REGRAS

JOGADORES: 2-5
COMPONENTES: 56 CARTAS
E ESTE FOLHETO DE REGRAS

CRÉDITOS

Tradução: Juliana Gallo
Revisão: Evelyn Trippo, Paula Pizauro
Diagramação BR: Danilo Sardinha e Felipe Godinho
www.mundogalapagos.com.br



BASICAMENTE

SE VOCÊ EXPLODIR, VOCÊ PERDE.

E É UM PERDEDOR CHEIO DE TITICA FLAMEJANTE DE GATO.

SE VOCÊ NÃO EXPLODIR, VOCÊ VENCE.

E É UM JOGADOR FENOMENAL! BOM TRABALHO, AMIGÃO.

E TODAS AS OUTRAS CARTAS

VÃO AJUDAR VOCÊ A NÃO SER ELIMINADO PELOS GATINHOS EXPLOSIVOS.

POR EXEMPLO

Se for a sua vez de comprar, você pode usar uma Carta **Veja o Futuro** para olhar as cartas do topo da Pilha de Compra.

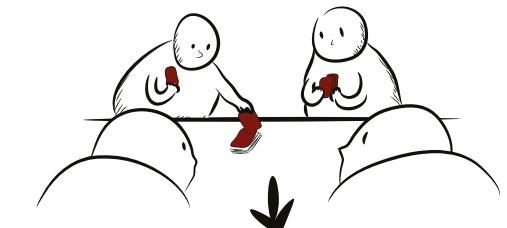


Se uma delas for um Exploding Kitten, você pode usar uma Carta de **Pulo** para finalizar o seu turno sem comprar uma carta, evitando a explosão.



COMO FUNCIONA

Há algumas cartas de Exploding Kitten (gatinho explosivo) no meio do baralho. Os jogadores se revezam comprando cartas do baralho virado para baixo até que alguém compre um Exploding Kitten.



Quando isso acontecer, a pessoa explode e é eliminada do jogo.



Mas as outras cartas lhe darão poderosas ferramentas para que você evite a explosão!

Isso continua até que reste apenas 1 jogador, que será o vencedor.

PREPARAÇÃO

1 Para começar, remova do baralho todas as cartas de Exploding Kitten (4) e as deixe por perto.



2 Remova do baralho todas as cartas de Desarme (6) e dê uma dessas cartas para cada jogador.

3 Devolva as Cartas de Desarme restantes ao baralho.



CARTAS DE DESARME

As cartas de Desarme são muito poderosas. Elas são as únicas cartas que podem salvar você dos Exploding Kittens. Se você comprar uma carta de Exploding Kitten, você pode usar a carta de Desarme em vez de ser eliminado. Então, retorne a carta de Exploding Kitten à Pilha de Compra onde quiser e em segredo. Tente obter a maior quantidade de cartas de Desarme que conseguir.

DOIS OU TRÊS JOGADORES

Coloque apenas 2 Cartas de Desarme de volta no baralho. Remova as Cartas de Desarme que sobrarem do jogo.

4 Embaralhe o baralho e distribua 7 cartas viradas para baixo para cada jogador. Todos devem ficar com 8 cartas na mão no total. (7 cartas + 1 Desarme). Olhe as suas cartas e mantenha-as em segredo.



5 Coloque de volta no baralho um número de Cartas de Exploding Kitten equivalente ao número de jogadores na partida menos 1. Remova os Exploding Kittens remanescentes da partida.

POR EXEMPLO

Para uma partida de 4 jogadores, use 3 cartas de Exploding Kittens.



Para uma partida de 3 jogadores, use 2 cartas de Exploding Kittens.

Isso vai garantir que todos os jogadores sejam eliminados, exceto 1.

6 Embaralhe o baralho e coloque-o virado para baixo no centro da área de jogo.

Esta será a Pilha de Compra.



(Certifique-se de reservar um espaço para a Pilha de Descarte.)
7 Escolha um jogador para começar. (Por exemplo: o jogador mais jovem, o que mais queria jogar, o odor mais intimidador, o dedão mais comprido, etc).

NA SUA VEZ DE JOGAR

1 Olhe todas as 8 cartas na sua mão. Faça uma das seguintes ações:

JOGUE

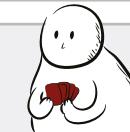
Coloque a carta que você quer jogar VIRADA PARA CIMA no topo da Pilha de Descarte e siga as instruções dela.



Leia o texto da carta para descobrir o que ela faz.

Após seguir as instruções da carta, você pode jogar outra carta. Jogue quantas cartas você quiser.

OU



PASSE A VEZ

Não jogue nenhuma carta.

2 Termine o seu turno comprando uma carta do topo da Pilha de Compra. Torça para não pegar um Exploding Kitten!



O jogo continua no sentido horário da mesa.

LEMBRE-SE

Jogue quantas cartas quiser e compre uma carta para terminar o seu turno.

Jogue ou Passe e então Compre.
Jogue ou Passe e então Compre.



FIM DA PARTIDA

Eventualmente, todos os jogadores irão explodir, exceto um, que vence o jogo! As cartas na Pilha de Compra nunca vão acabar porque você colocou cartas de Exploding Kittens suficientes para eliminar todos os jogadores, exceto um.

MAIS TRÊS COISINHAS

- ✓ É uma boa estratégia guardar as suas cartas no início da partida, enquanto as suas chances de explodir são mais baixas.
- ✓ É possível contar as cartas que ainda restam na Pilha de Compra para saber a probabilidade de você explodir.
- ✓ Não há um limite máximo ou mínimo de cartas que você pode ter na mão. Se as cartas da sua mão acabarem, não há nenhuma ação especial a ser feita. Continue jogando. Você comprará pelo menos mais 1 carta em seu próximo turno.

PARA DE LER! VÁ JOGAR!

SE VOCÊ TIVER DÚVIDAS A RESPEITO DE CARTAS ESPECÍFICAS, VIRE ESTE FOLHETO.



EXEMPLO DE TURNO

VOCÊ DESCONFIA DE QUE A PRIMEIRA CARTA DA PILHA DE COMPRA SEJA UM EXPLDING KITTEN, ENTÃO, EM VEZ DE PASSAR A SUA VEZ E COMPRAR UMA CARTA PARA TERMINAR O SEU TURNO, VOCÊ DECIDE JOGAR A CARTA "VEJA O FUTURO (3X)" PARA PODER OLHAR AS 3 PRIMEIRAS CARTAS DA PILHA DE COMPRA SEM MOSTRÁ-LAS AOS OUTROS JOGADORES.

AO FAZER ISSO, VOCÊ PERCEBE QUE ESTAVA CERTO, POIS A PRIMEIRA CARTA (A QUE VOCÊ ESTÁ PRESTES A COMPRAR) É UM EXPLDING KITTEN.



VOCÊ DECIDE JOGAR UMA CARTA DE "ATAQUE" PARA TERMINAR O SEU TURNO E OBRIGAR O PRÓXIMO JOGADOR A JOGAR 2 TURNOS SEGUIDOS.



MAS, ENTÃO, OUTRO JOGADOR JOGA UMA CARTA DE "NÃO!", QUE CANCELA O SEU "ATAQUE" E OBRIGA VOCÊ A CONTINUAR O SEU TURNO.



VOCÊ NÃO QUER COMPRAR A CARTA DO topo E EXPLODIR, ENTÃO VOCÊ JOGA A CARTA "EMBARALHE" E EMBARALHA A PILHA DE COMPRA.



COM AS CARTAS RECÉM-EMBARALHADAS, VOCÊ COMpra A PRIMEIRA PARA TERMINAR O SEU TURNO E TORCE PARA QUE ELA NÃO SEJA UM "EXPLDING KITTEN".

EXPLDING KITTEN 4 CARTAS

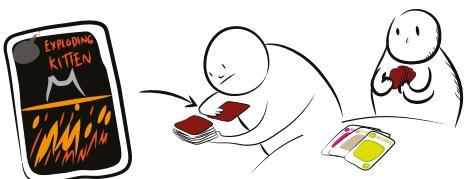
Esta carta deve ser mostrada imediatamente. A não ser que tenha uma carta de Desarme, você está eliminado. Descarte todas as suas cartas, incluindo o Exploding Kitten.

DESARME 6 CARTAS

Ao comprar um Exploding Kitten, você pode jogar esta carta para evitar ser eliminado. Descarte a sua Carta de Desarme.



Então, pegue o Exploding Kitten e, sem olhar ou reorganizar as outras cartas, devolva-o para qualquer lugar da Pilha de Compra sem deixar ninguém ver.



Quer sacanear o próximo jogador? Coloque o Exploding Kitten no topo do baralho! Se preferir, segure o baralho embaixo da mesa para que ninguém veja em que lugar da Pilha de Compra você está colocando a carta.

Após jogar esta carta, seu turno acaba.

ATAQUE (2X) 4 CARTAS

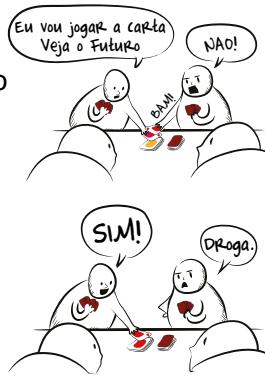
Termine a sua vez de jogar sem comprar uma nova carta. Em vez disso, obrigue o próximo jogador a jogar duas vezes seguidas. A partida continua a partir desse jogador. A vítima da carta joga seu turno normalmente (joga ou passa a vez e depois compra). Então, após o turno dela acabar, é a vez dela de novo. Se a vítima de uma Carta de Ataque também jogar uma Carta de Ataque em um dos turnos, o novo alvo deve realizar quaisquer turnos que a vítima anterior não realizou mais o número de ataques na Carta de Ataque que acabou de ser jogada (por exemplo: 4 turnos, então 6, e por aí vai).

PRESENTE 4 CARTAS

Obrigue qualquer outro jogador a dar 1 carta dele para você. Ele é quem escolhe a carta.

NÃO! 5 CARTAS

Impeça qualquer ação, exceto um Exploding Kitten ou uma Carta de Desarme. Para todos os efeitos, imagine que qualquer carta sob a carta "Não!" não existe mais.



Você também pode jogar uma carta "Não!" sobre outra "Não!" para anulá-la e criar um "Sim!", e assim por diante.

É possível jogar uma Carta "Não!" a qualquer momento antes da ação ter sido feita, mesmo que não seja a sua vez. As cartas que foram anuladas pela Carta "Não!" são consideradas perdidas. Coloque-as na Pilha de Descarte.

Você pode até mesmo anular um COMBO ESPECIAL ao jogar um "Não!".

EMBARALHAR 4 CARTAS

Embaralhe muito bem a Pilha de Compra (isso é muito útil quando você sabe que um Exploding Kitten está prestes a aparecer).

PULO 4 CARTAS

Encerre o seu turno imediatamente sem comprar uma carta. Se você jogar uma Carta de Pulo para se defender de uma Carta de Ataque, ela apenas anula 1 dos dois turnos. Duas Cartas de Pulo anulam ambos os turnos.

VEJA O FUTURO (3X) 5 CARTAS

Veja secretamente as 3 cartas do topo da Pilha de Compra e devolva-as na mesma ordem, viradas para baixo. Em seguida, continue o seu turno. Não mostre as cartas para os outros jogadores.



CARTAS DE GATOS 4 DE CADA

Estas cartas não têm efeito sozinhas, mas, se você conseguir 2 Cartas de Gato iguais, você pode jogar ambas, como um Par, para roubar uma carta aleatória de outro jogador. Elas também podem ser usadas em Combos Especiais (veja o quadro à direita).



COMBOS ESPECIAIS

(LEIA DEPOIS DE TER JOGADO A SUA PRIMEIRA PARTIDA)

DUAS CARTAS IGUAIS

Jogar Pares de cartas iguais (que permitem que você roube uma carta aleatória de outro jogador) deixa de valer apenas para um par de Cartas de Gato e passa a se aplicar a QUAISQUER cartas do baralho que tenham o mesmo nome (um par de cartas "Embaralhe", um par de Cartas de Pulo, etc.). Ao jogar os Combos Especiais, ignore as instruções das cartas.



TRÊS CARTAS IGUAIS

Ao jogar 3 cartas iguais (3 cartas com o mesmo nome), você pode escolher um jogador e dizer o nome de uma carta. Se ele tiver a carta, você fica com ela. Se ele não tiver, você não recebe nenhuma carta.

