

2KG DI ESPANSIONE

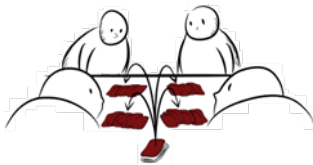
CON CARTE RUBATE DALL'INTERNET E POI
MODIFICATE E TRADOTTE.

GIOCARE CON ALTRE ESPANSIONI

Controlla il manuale delle altre espansioni per il setup corretto di tutte le espansioni.

EXTRA-SETUP

- 1 Rimuovi dal mazzo di pesca la carta "GODCAT" e "DEVILCAT".
- 2 Posizionali in mezzo al tavolo visibili a tutti i giocatori
- 3 Rimuovi dal mazzo, prima di distribuire le carte ai giocatori, tutte le carte con effetto che richiede di rivelare immediatamente la carta.
- 4 Dopo aver distribuito le carte reinserisci tutte le carte e mescola nuovamente il mazzo.



DEVILCAT 1 CARTA

Se davanti a te alla fine del gattmageddon, esplodi o disinnesca. Posizionalo poi al centro del tavolo.

GODCAT 1 CARTA

Questa carta può replicare il funzionamento di qualunque carta nel gioco, escluso il no (ed escluse carte che non hanno effetto immediate come uno streaking kitten). Dopo averlo giocato riposizionalo al centro del tavolo

La carta dev'essere facilmente identificabile quando in mano, per poter essere rubata, per questo non replica anche il funzionamento della carta "No".

GATTMAGEDDON 2 CARTE

Se sia il "GODCAT" che il "DEVILCAT" sono al centro del tavolo, puoi usare questa carta bersagliando un giocatore per iniziare il GATTMAGEDDON.

GATTMAGEDDON

Quando un giocatore inizia un GATTMAGEDDON

Il giocatore che gli ha dato inizio prende la carta "GODCAT" e "DEVILCAT" e sceglie guardandole quale dare a se stesso e quale dare al suo avversario.

Dopo aver effettuato la scelta, il giocatore bersagliato può alla cieca scegliere se tenere la carta che gli è stata data o scambiarla con quella del giocatore che lo ha bersagliato.

Dopo questa scelta i due giocatori rivelano la carta che si trova davanti a loro.

Il giocatore con il "GODCAT" può posizionarlo nella propria mano.

Il giocatore con il "DEVILCAT" deve disinnescare il gatto o esplodere. In ogni caso la carta "DEVILCAT" ritorna al centro del tavolo.

KITTEN ROULETTE 1 CARTA

Quando questa carta viene rivelata ogni giocatore inizia a pescare a turno una carta, il primo che pesca un "Exploding Kitten" esplode.

A discrezione dei giocatori chi perde alla roulette può poi disinnescare come se fosse un normale "Exploding Kitten" o deve abbandonare la partita direttamente.

AFFARE DEL BAFFO 1 CARTA

Scambia una tua carta con due carte di un avversario a tua scelta.

ALL YOU CAN EAT 1 CARTA

Dopo aver giocato questa carta inizia a pescare fino a 4 carte di seguito, se vuoi puoi fermarti dopo anche solo una carta pescata. Il tuo turno non è finito dopo aver giocato questa carta.

AMATORE DI NEGRONI 1 CARTA

Questa carta può assumere la funzionalità di un attacco x3, un no, un cambia il futuro x4 o un salta in base all'esigenza di chi la usa.

ARCHEOLOGO AMATORIALE 2 CARTE

Guarda nel mazzo degli scarti, scegli una carta (esclusi "Exploding Kitten") e inseriscilo in cima al mazzo di pesca e poi mescola.

BABBO SEGRETO 2 CARTA

Ogni giocatore sceglie una carta casualmente dal giocatore del turno successive al proprio e la mescola insieme alle altre. Vengono poi ridistribuite casualmente una per giocatore.

BUCO NERO 1 CARTA

Quando peschi questa carta a faccia in giù rimettila nel mazzo dove vuoi ma a faccia in su.

Se peschi questa carta mentre si trova a faccia in su, mescola la tua mano e posiziona tutte le carte in cima al mazzo di pesca.

CATERNATOR 1 CARTA

Forza il giocatore bersagliato a giocare almeno una carta nel suo turno per i prossimi 3 turni.

CHEEZUS 1 CARTA

Quando giocata ogni giocatore deve darti una carta propria scelta dalla propria mano.

CONGELAMENTO 2 CARTE

Usa la carta su un giocatore a tua scelta, compreso te stesso, questo giocatore salterà il prossimo suo turno.

Se applicate su te stesso finisci il tuo turno attuale normalmente.

COPYCAT 3 CARTE

Gioca questa carta mostrando insieme ad essa un'altra carta che si trova nella tua mano, copia quindi l'effetto della carta che hai rivelato.

Non puoi copiare l'effetto di un disinnescamento, "Streaking Kitten", o una qualunque carta che viene giocata in coppia.

La carta infatti copia l'effetto della carta nella tua mano ma non diventa la carta.

CREA IL FUTURO 2 CARTE

Posiziona le ultime 3 carte che si trovano in cima al mazzo degli scarti in cima al mazzo di pesca mescolate.

Se un "Exploding Kitten" è presente tra queste 3 carte prendi la successiva carta valida da posizionare nel mazzo.

DADI DEL FUTURO 2 CARTE

Tira un dado. Guarda un numero di carta in cima al mazzo di pesca uguale al risultato.

DADI MANIPOLATORI 2 CARTE

Tira un dado. Cambia il futuro per un numero di carte in cima al mazzo di pesca uguale al risultato.

DISABILITA 1 CARTA

Scegli due carte alla cieca dalla mano di un tuo avversario. Il giocatore bersagliato deve appoggiarle coperte di fronte a lui. Non potrà usare queste carte nei prossimi due turni, se una delle due carte è un disinnescamento il giocatore potrà comunque usarla come se non fosse disabilitata rendendo inutile l'effetto del disabilita per quella carta.

DISINNESCO FORTUNATO 1 CARTA

Questa carta funziona come un disinnescamento ma quando viene utilizzata forza il suo utilizzatore a pescare una carta dal mazzo di pesca, se la carta è un "Exploding Kitten" disinnescamento o esplodi.

DISINNESCO TEMPORANEO 1 CARTA

Questa carta funziona come un disinnescamento ma ogni due turni viene passata al giocatore alla sinistra del giocatore che ha la carta attiva, questo fino a quando non viene utilizzato per disinnescare un "Exploding Kitten".

Questa carta può essere rubata come se fosse una carta nella mano del giocatore.

Il conteggio del turno conta le carte pescate che passano il turno.

ELISIR DI ESTER 2 CARTE

Questa carta va giocata in coppia con un'altra carta dall'effetto moltiplicabile. Aggiungi +2 all'effetto della carta che viene giocata insieme.



Questa carta non si limita ad aumentare l'effetto delle carte che hanno già un moltiplicatore, ad esempio un favore.

EQUILIBRIUM 1 CARTA

Tutti i giocatori devono unire le carte per poi essere mescolate tra loro e distribuite una ad una partendo dal giocatore che ha utilizzato la carta "Equilibrium".

ERBA GATTA 3 CARTE

Giocala in coppia con un'altra erba gatta per recuperare un disinnescatto dagli scarti e metterlo nella tua mano.

FAVORE DOPPIO 1 CARTA

Funziona come un favore ma se la carta non ti piace puoi restituirla e chiederne una altra.



Fai attenzione la seconda carta che ti aspetta potrebbe essere peggio della prima.

FINAL COUNTDOWN 1 CARTA

Questa carta viene rivelata immediatamente, a turno iniziando da chi l'ha pescata tutti i giocatori scartano una carta fino a quando qualcuno non la disinnesci, finisce le carte o scarta un disinnesci.

Se il disinnesci temporaneo è presente il giocatore che ha l'effetto attivo può scegliere se usarlo per disinnescare o continuare con il conto alla rovescia.

FUTURO LONTANO 2 CARTE

Ti permette di vedere le 3 carte in fondo al mazzo di pesca.

GATTO CURIOSONE 2 CARTE

Gurata 3 carte dalla mano di un giocatore a tua scelta. Il giocatore può poi mescolare la sua mano.

GATTO RANDAGIO 1 CARTA

Recupera una qualunque carta dagli scarti escluse le carte disinnesci.

IL FLAUTO MAGICO 1 CARTA

Giocala quando l'"Imploding Kitten" si trova a faccia in su, quindi gira l'"Imploding Kitten" a faccia in giù. Non modificarne la posizione.

IMMERSIONE PROFONDA 2 CARTE

Scegli una delle ultime tre carte che si trova nel mazzo di pesca e aggiungila alla tua mano. Continua poi il tuo turno.

LA MOSSA DEL GRANCHIO 1 CARTA

Il giocatore che ha pescato questa carta è forzato a scambiare la sua mano con quella di un altro giocatore.

LANCIO DELLA MONETA 1 CARTA

Lancia la carta come fosse una moneta per testa o croce. Se atterra frontalmente pesca normalmente se sul retro pesca 2 carte dal fondo. Termina quindi il tuo turno.

MANO FANTASMA 2 CARTE

Scegli casualmente una carta dalla mano di un tuo avversario e giocala come se la stessi giocando dalla tua mano.

Se giochi un "Exploding Kitten" che si trovava nella mano del giocatore disinnescalo o esplodi.

NO LUI 2 CARTE

Utilizza questa carta per riflettere l'effetto di una carta che bersagliava te, verso un altro giocatore.

Non applicabile agli "Exploding Kitten"

NO TU 2 CARTE

Utilizza questa carta per riflettere l'effetto di una carta che bersagliava te verso il giocatore che ti ha bersagliato

Non applicabile agli "Exploding Kitten" e alle carte con effetto pescate dal mazzo di pesca.

ORA+ 2 CARTE

Gioca questa carta in coppia con un'altra per poterla giocare in qualunque momento della partita durante il turno altrui.

Ricorda che la carta preserva i suoi effetti, ad esempio se l'effetto della carta implica il passaggio del turno tra i vari effetti questo verrà applicato: se usi un attacco con "ORA+" questo farà passare il turno al giocatore del turno in cui la usi.



Può essere utilizzata in moltissimi modi differenti, una bomba gattomica a metà del turno del giocatore prima del tuo getteremo nemico? Chi lo sa!

PAUSA MERENDA 1 CARTA

Tutti i giocatori tengono un massimo di 7 carte dalla propria mano e il restante lo reinseriscono nel mazzo di pesca, le carte tenute devono essere scelte casualmente dopo aver mescolato la propria mano.

PESCA CASUALE 1 CARTA

Pesca da dove vuoi dal mazzo di pesca.

PESCA ISTANTANEA 1 CARTA

Il giocatore che la pesca deve pescare 2 carte extra per finire il proprio turno.

Il giocatore che la pesca può usare "No lui" su questa carta ma non un "No". Qualcuno deve pescare le due carte.

PESCA PIRATA 1 CARTA

Quando giocata rivela le prime 5 carte del mazzo di pesca, se una di queste combacia con una di quelle che hai in mano aggiungila alla tua mano. Se nessuna carta combacia il giocatore dopo di te può usufruire dello stesso effetto e così via.

Devi rivelare la carta per dimostrare che la possiedi.

PUNTURA DI ZANZARA 1 CARTA

Posizionala davanti ad un avversario. Il giocatore bersagliato dovrà scartare la carta che pesca per i prossimi due turni.

Se pesca "Exploding Kitten" può riposizionarla a piacimento nel mazzo senza doverla disinnescare.

SPAZZATURA GOURMET 3 CARTE

Mescola la pila degli scarti, procedi quindi a pescare una carta casualmente dalla cima degli scarti.

Se peschi un "Exploding Kitten": disinnescalo e riposizionalo negli scarti, oppure esplodi e rimuovi un "Exploding Kitten" dal mazzo di pesca.

RUBA 2 CARTE

Funziona come una coppia di carte gatto.

SALTA MIRATO 2 CARTE

Costringi un giocatore a saltare il suo turno attuale. Può essere usato su se stessi.

SALVA CULO 1 CARTA

Pesca 2 carte, se peschi un "Exploding Kitten" riposizionalo nel mazzo. Se entrambe le carte che peschi sono un "Exploding Kitten" allora disinnescala o esplodi.

SCARTA 1 CARTA

Quando questa carta viene rilevata scarta una carta dalla tua mano a scelta.

SCOMMETTITORE 1 CARTA

Tira un dado, in base al risultato inizia a pescare dal mazzo di pesca alternando tra la cima e il fondo del mazzo. Fermati quando hai pescato il numero di carte uguale al risultato del dado.

SIMBA 1 CARTA

Quando questa carta viene rivelata se hai nella tua mano un disinnescatto cedilo al giocatore che ha meno carte in quel momento, in caso di parità di carte scegli te a chi darlo.

SUPER DISINNESCO 1 CARTE

Utilizzalo come un normale disinnescatto e posizionalo in seguito davanti a te sul tavolo. Il prossimo turno se peschi nuovamente un "Exploding Kitten" disinnescalo nuovamente con questa carta.

Dopo aver pescato il turno successivo all'averlo usato scartalo in ogni caso.

Può essere rubato come una carta nella tua mano. Se rubato dopo essere stato posizionato sul tavolo avrà durata fino la fine del turno del nuovo possessore.

SUPER NO 3 CARTE

Utilizzalo come un "No". Non può essere annullato da un "No" ma solo da un "Super No".

THE MAD CATTER 3 CARTE

Quando pescato costringe chi lo ha pescato a finire il drink nel proprio bicchiere. Può essere reindirizzato con "No Lui" o annullato con un "No" e "Super No".

ULTIMA CHANCE 1 CARTA

In seguito all'aver pescato un "Exploding Kitten" utilizza questa carta.

Pesca da un giocatore a tua scelta una carta, se la carta è un disinnescato allora disinnescala l'"Exploding Kitten", altrimenti esplodi.

Quando usi questa carta se la tua pesca ha esito negativo esplodi senza la possibilità di disinnescare.



Usare questa carta quando hai altri modi per disinnescare non è un'idea saggia dato che non avrai possibilità di usarli se non peschi la carta giusta.