

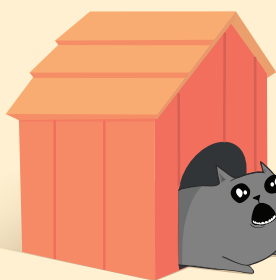
EH, AVETE COMPRATO UN MAZZO ESPANSIONE!

Questo significa che avrete bisogno di almeno un mazzo base di Exploding Kittens (Edizione Originale, VM18, Party Pack ecc.) per giocare con queste carte (ma già lo sapevate).

NON SAPETE COME GIOCARE?

POTETE TROVARE LE REGOLE DEL GIOCO QUI:

WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/HOW



WOOF
WOOF
WOOF

BARKING KITTENS

QUESTA È LA TERZA ESPANSIONE DI EXPLODING KITTENS

REGOLAMENTO

CONTIENE: 20 CARTE, CORONA TORRE DEL POTERE

GIOCARE CON LE ALTRE ESPANSIONI

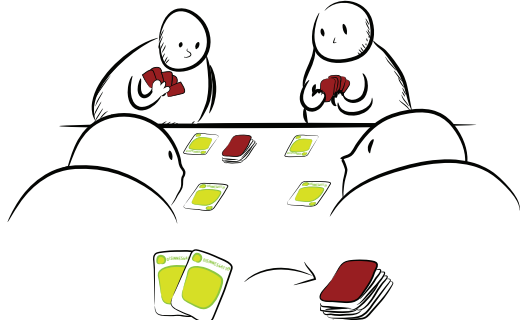
Ogni espansione di Exploding Kittens ha le sue precise regole per la preparazione. Se state giocando con più espansioni, assicuratevi di seguire tutte le regole della preparazione.

PREPARAZIONE

- 1 Rimuovete le carte **Exploding Kitten** (4) e **Disinnesgatto** (6) dal mazzo base. Rimuovete la carta **Torre del Potere** (1) dal mazzo dell'espansione Barking Kittens.



- 2 Distribuite 1 carta Disinnesgatto a ogni giocatore e mescolate le carte Disinnesgatto rimanenti nel mazzo base.



- 3 Unite le rimanenti 19 carte del mazzo dell'espansione Barking Kittens con il resto delle carte del mazzo base e mescolate.

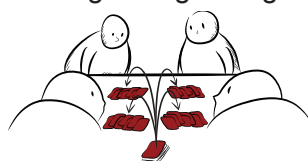


- 4 Disponete 6 carte sul tavolo. Poi mettete la **Corona Torre del Potere** sopra di esse. Questa è la **Scorta**.

- 5 Inserite la carta Torre del Potere nel mazzo e mescolate.



- 6 Distribuite 7 carte a faccia in giù a ogni giocatore in modo che tutti abbiano una mano di 8 carte in totale (7 carte + 1 carta Disinnesgatto). Tenete la vostra mano segreta agli altri giocatori.



- 7 Inserite nel mazzo un numero di carte Exploding Kitten corrispondente al numero di giocatori partecipanti meno 1. Rimuovete dal gioco le eventuali carte Exploding Kitten rimanenti.

PER ESEMPIO

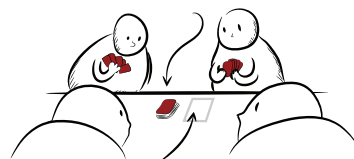
In una partita a 4 giocatori, inserite 3 carte Kitten. In una partita a 3 giocatori, inserite 2 carte Kitten.

Questo garantisce che prima o poi tutti i giocatori tranne 1 esploderanno.



- 8 Mescolate il mazzo e mettetelo a faccia in giù al centro del tavolo.

Questo è il vostro mazzo di pesca.



(Assicuratevi di lasciare un po' di spazio anche per la pila degli scarti.)

- 9 Scegliete il primo giocatore e iniziate a giocare come di consueto.

VARIANTE DI GIOCO VELOCE

Prima di inserire la carta Torre del Potere e qualsiasi carta Exploding Kitten nel mazzo, rimuovete in modo casuale un terzo del mazzo dal gioco (giocherete usando approssimativamente due terzi del mazzo, ma senza sapere esattamente quali carte siano state rimosse). Poi mescolate la carta Torre del Potere e il numero appropriato di carte Exploding Kitten nel mazzo di pesca e iniziate a giocare.

SEGUITE LE ISTRUZIONI SU OGNI CARTA PER CAPIRE COME FUNZIONA.

**SMETTETELA DI LEGGERE!
INIZIATE A GIOCARE!**

SE AVETE QUALCHE DUBBIO SU UNA CARTA SPECIFICA, GIRATE QUESTO FOGLIO.

BARKING KITTENS



RIASSUNTO DI GIOCO



BARKING KITTEN 2 CARTE

Colloca questa carta di fronte a te a faccia in su e chiama ad alta voce l'altro Barking Kitten. Se un qualsiasi giocatore lo possiede, diventa il tuo bersaglio e deve giocare una carta Disinnesgatto oppure esplodere. Scartate entrambe le carte Barking Kitten alla fine del turno.

Se nessuno possiede l'altra carta Barking Kitten, lascia la carta a faccia in su di fronte a te. (Non puoi giocarla di nuovo e non fa parte della tua mano.) Quando qualcuno gioca l'altro Barking Kitten, sei tu il suo bersaglio e devi giocare una carta Disinnesgatto oppure esplodere.

Se ottieni entrambi i Barking Kitten (anche se ne hai già giocato uno), giocali insieme e scegli come bersaglio un qualsiasi giocatore.

Dopo aver giocato questa carta è ancora il tuo turno. I Barking Kitten non subiscono l'effetto delle carte No!



Queste due carte sono un'arma a doppio taglio. Se ne hai una e pensi che qualcuno abbia l'altra, giocala velocemente per farlo esplodere. Ma se ti sbagli, ti rendi un bersaglio!



CAMBIA IL FUTURO (3X) ORA 2 CARTE

Guarda segretamente le prime 3 carte del mazzo di pesca e riordinalle tra loro a tuo piacimento. Non mostrare le carte agli altri giocatori e rimettile in cima al mazzo di pesca a faccia in giù.

Puoi giocare questa carta in qualsiasi momento e non influenza il giocatore che sta effettuando il turno.



"ORA" significa che puoi giocare questa carta anche quando non è il tuo turno. Qualcuno sta per pescare una carta? Cambia il Futuro Ora. Qualcuno ha appena previsto il futuro? Cambia il Futuro Ora, prima che peschi.

Tuttavia, non puoi giocarla nel bel mezzo di un'azione (per esempio, MENTRE qualcuno sta mescolando il mazzo).



SEPPELLISCI 2 CARTE

Gioca questa carta, poi termina il tuo turno pescando una carta. Dopo averla guardata, rimettila segretamente all'interno del mazzo di pesca, nel punto che preferisci.

Perfetta se sei SICURO che la carta in cima sia un Exploding Kitten; se ti sbagli, non è più così perfetta.



Non puoi giocare questa carta se hai la carta Quella La Prendo Io davanti a te.

SE STATE GIOCANDO CON L'ESPANSIONE IMPLoding KITTENS

Quando SEPPELLISCI viene giocata su un Imploding Kitten, lasciate la carta Imploding Kitten nel verso nel quale l'avete pescata (a faccia in su o a faccia in giù) quando la rimettete nel mazzo di pesca.



ATTACCO PERSONALE (3X) 4 CARTE

Questa carta Attacco viene giocata su te stesso. Effettua 3 turni di fila. Effettua il tuo primo turno come di norma (passa o gioca, poi pesca). Poi, quando il tuo turno è terminato, è di nuovo il tuo turno per altre due volte.

Se giochi un'altra carta Attacco (Attacco Personale, Attacco standard ecc.) in qualsiasi tuo turno, il tuo bersaglio deve effettuare qualsiasi turno che ti rimane, in più il numero di attacchi sulla carta Attacco appena giocata.



CONDIVIDI IL FUTURO (3X) 2 CARTE

Guarda segretamente le prime 3 carte del mazzo di pesca e riordinalle tra loro a tuo piacimento. Mostra queste carte al giocatore successivo prima di rimetterle in cima al mazzo di pesca a faccia in giù, poi continua il tuo turno.



CIOTOLA DELLA CONDIVISIONE 2 CARTE

Iniziando da te e procedendo attorno al tavolo secondo la direzione di gioco, ogni giocatore deve mettere una carta a sua scelta a faccia in giù in cima al mazzo di pesca.



TORRE DEL POTERE 1 CARTA

Per giocare questa carta, indossa la Corona Torre del Potere. Poi prendi le carte Scorta e senza guardarle, mettile nella Corona in cima alla tua testa.

La Corona ti protegge da tutti i modi per rubare. Se qualcuno ti ruba delle carte, è costretto a prendere una carta casuale dalla Corona Torre del Potere invece che dalla tua mano (finché non ci sono più carte Scorta rimaste). Questo si applica alle carte Favore, coppia di carte, tris di carte oppure a un qualsiasi altro modo di rubare.

Non puoi mai spostare le carte Scorta dalla Corona Torre del Potere alla tua mano. Ti protegge solo dai furti dei furfanti che vogliono furtanteggiarti delle carte. Continua a indossare la Corona Torre del Potere per il resto della partita.



QUELLA LA PRENDO IO 4 CARTE

Gioca questa carta a faccia in su di fronte a un altro giocatore. La prossima volta che pesca una carta, quel giocatore deve guardarla segretamente e dartela, poi mette la carta Quella la Prendo Io nella pila degli scarti.

Se ti dà un Exploding Kitten, devi usare la carta Disinnesgatto oppure esplodi. La partita continua come se quel giocatore avesse pescato e terminato così il suo turno.

Non puoi giocare questa carta di fronte a un giocatore che ne ha già una di fronte a sé.

Molto utile quando sei sicuro che un giocatore sta per pescare una carta che desideri!



SUPER SALTA 1 CARTA

Termina immediatamente il tuo turno senza pescare una carta. Se devi svolgere più turni, terminali tutti.

Utile quando vieni attaccato.



STOP! NON LEGGETE QUESTA SEZIONE SE NON STATE GIOCANDO CON L'ESPANSIONE STREAKING KITTENS!



MALEDIZIONE POSTERIORE

RIMORSI

Vorremmo davvero non aver mai fatto uscire questa carta, MA l'abbiamo fatto, quindi ecco a voi delle stupide regole aggiuntive.



Barking Kitten ACCECATO

Se giochi una carta Barking Kitten mentre sei accecato, segui le stesse regole di come la giocheresti normalmente. Se una carta Barking Kitten viene giocata e un giocatore accecato ha l'altro Barking Kitten, deve giocare carte alla cieca fino a quando non gioca una carta Disinnesgatto. Tutte le carte non Disinnesgatto giocate vanno perse senza risolvere i loro effetti. Dopo aver usato un Disinnesgatto con successo, il giocatore non è più accecato.

Se hai una carta Barking Kitten a faccia in su davanti a te e diventi accecato (o ne giochi una mentre sei accecato), mantieni la carta visibile a tutti i giocatori.

In tutti i casi, dopo aver risolto le carte Barking Kitten, i giocatori accecati coinvolti possono guardare le loro mani per controllare se sono rimasti con un Exploding Kitten senza la carta Streaking Kitten, in modo tale da cercare di disinnescarlo.

Torre del Potere ACCECATO

La carta Maledizione Posteriore influisce sulle carte Scorta solo una volta che entrano a far parte della mano di un giocatore accecato, e dopo essere state guardate vengono messe a faccia in giù.

Quella la Prendo Io ACCECATO

Se una carta Quella la Prendo Io viene giocata su di te mentre sei accecato, puoi guardare la carta che peschi prima di darla via come di norma. Poi non sei più accecato perché hai pescato con successo una carta (anche se la carta che hai dato via era un Exploding Kitten). Se sei accecato e ricevi una carta grazie a una carta Quella la Prendo Io, segui le regole per giocare una carta Favore mentre sei accecato.

Ciotola della Condivisione ACCECATO

Se la carta Ciotola della Condivisione viene giocata mentre sei accecato, devi scegliere una carta da collocare sul mazzo di pesca senza guardare le tue carte. Dopo aver fatto la tua selezione, puoi guardare segretamente la carta (così se hai accidentalmente dato via una carta Streaking Kitten e sei rimasto con un Exploding Kitten nella tua mano, puoi cercare di usare una carta Disinnesgatto).