

AIO KITTENS

MANUALE UNIFICATO CON ESPANSIONI
UFFICIALI E NON UFFICIALI

SITO UFFICIALE
WWW.EXPLDINGKITTENS.COM

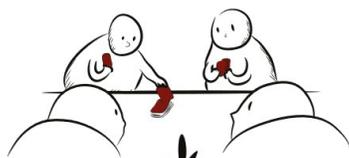


CONTENUTO DEL MANUALE

Manuale per Base, Party Pack, Imploding, Barking, Streaking, Zombie, Expanding (Coffee, Corona, Unholy).
Per la versione Base + Zombie consultare pag. 3

COME SI GIOCA

Il mazzo contiene alcuni Exploding Kitten.
Ogni giocatore a turno pesca una carta finché non pesca un Exploding Kitten.



Se ciò accade, il giocatore è eliminato dal gioco.



Una partita termina quando rimane 1 solo giocatore e tutti gli altri sono esplosi.

IN BREVE

Lo scopo del gioco è far esplodere gli altri giocatori e rimanere in vita per ultimi. Man mano che si pesca, la probabilità di esplodere aumenta.

TURNO

Guarda le 8 carte che hai in mano e:

- **passa o gioca** una carta.
Quando giochi una carta, scoprila, mettila nella pila degli scarti e attiva il suo effetto. Puoi giocare tutte le altre carte che vuoi. Puoi anche scegliere di non giocare alcuna carta.
- **pesca** 1 carta dal mazzo di pesca.

Il turno si conclude quando peschi una carta dal mazzo.

Esistono alcune carte speciali che ti permettono di non pescare.

RICORDA

Non ci sono limiti massimi o minimi di carte in mano. Se finisci le carte, l'unica azione possibile è inesorabilmente pescare 1 carta.

Passa o gioca, poi pesca.
Passa o gioca, poi pesca.



NOTE SULLE ESPANSIONI

UFFICIALI: Imploding, Barking, Streaking.
Zombie è un gioco a sé ma può essere mischiato con degli accorgimenti.

NON UFFICIALI: Expanding, che comprende Coffee, Corona, Unholy e altri Exploding Kittens.

Si possono mescolare le carte delle varie espansioni. Si possono rimuovere singole carte o usare solo certe meccaniche.

PREPARAZIONE

1 Rimuovi tutte le carte **Exploding Kittens** e **Disinnesgatto** (*Zombie: Zombie Kittens*) dal mazzo base.



Imploding: rimuovi l'**Imploding Kitten**

Barking: rimuovi **Torre Del Potere**

Streaking: rimuovi l'**Exploding Kitten** extra

Expanding: rimuovi **Buco Nero**, **Erba Gatta**, **Caffeina**

2 Inserisci i mazzi espansione nel mazzo. In generale, vanno usate **TUTTE** le carte tranne nei seguenti casi:

PARTY PACK

2-3 GIOCATORI: Usare solo le carte **CON** un'impronta nell'angolo.

4-7 GIOCATORI: Usare solo le carte **SENZA** un'impronta nell'angolo.

8-10 GIOCATORI: Usare **TUTTE** le carte.

ZOMBIE KITTENS

2 GIOCATORI: Usare solo le carte **CON** un'impronta nell'angolo.

3 GIOCATORI: Usare solo le carte **SENZA** un'impronta nell'angolo.

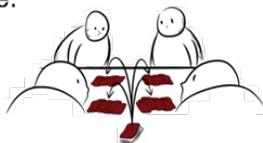
4-5 GIOCATORI: Usare **TUTTE** le carte.

L'edizione base è identica a Party Pack ma pensata dai 2 ai 5 giocatori. ZK è combinabile con la base e le espansioni ufficiali.

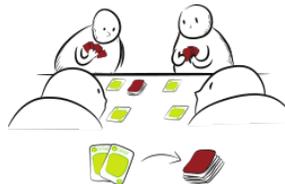
Barking: pesca **6 carte** coperte dal mazzo e disponibile nella **Torre del Potere**. Inserisci l'omonima carta nel mazzo e mescola.



3 Distribuisci **7 carte** coperte a ciascun giocatore.



4 Distribuisci **1 Disinnesgatto** ad ogni giocatore (*Zombie: Zombie Kittens*) in modo tale che ognuno abbia **8 carte in mano**.



5 Inserisci i rimanenti Disinnesgatto nel mazzo.

Expanding

2/3 Giocatori = **2** Disinnesgatto

4/5 Giocatori = **3** Disinnesgatto

6/7 Giocatori = **4** Disinnesgatto



VARIANTE RAPIDA

Se state giocando in 2 o in 3 giocatori, inserisci solo **2 Disinnesgatto** nel mazzo.

Barking

Se siete amanti del rischio, prima di inserire gli Exploding e la carta Torre del Potere, rimuovete alla cieca un terzo del mazzo.

6 Inserisci gli Exploding Kittens nel mazzo in modo tale che il numero di Kittens sia **una carta in meno** al numero di giocatori. Kittens di altre espansioni contano come normali Exploding Kittens.

Streaking

Inserisci gli Exploding Kittens nel mazzo in modo tale che il numero di Kittens sia **uguale** al numero di giocatori (es. se si gioca in 4 ci saranno 1 Imploding e 3 Exploding).

Expanding

- se hai inserito **Coffee Kitten**, inserisci nel mazzo **3 Caffeina** per ogni giocatore.
- se hai inserito **Impending Imploding Kitten**, metti a portata di mano **3 Buco Nero** per ogni giocatore.
- se volete giocare con **Erba Gatta**, inserisci nel mazzo **3 Erba Gatta** per ogni giocatore.

7 Mescola il mazzo **molto accuratamente**. Non vorrai mica lasciare tutti gli Exploding Kittens in cima...

8 Decidi l'ordine di inizio: fai decidere alla fortuna o utilizza qualche criterio fantasioso (es. taglio di capelli, chi alza la mano per primo...). **Buon divertimento!**

GUIDA AI KITTENS

- **Exploding**: scarta tutte le carte nella tua mano incluso l'Exploding. **Se lo peschi sei morto**. Se giochi un Disinnesgatto rimetti segretamente l'Exploding nel mazzo.

- ***Imploding**: se lo peschi coperto rimettilo segretamente nel mazzo a faccia in su e mescola. **Se lo peschi scoperto sei morto**: scarta tutte le carte inclusa questa. Non è possibile usare un Disinnesgatto su questa carta, né coperta né scoperta.

- ***Streaking**: se hai questa carta **puoi tenere un Kitten esplosivo in mano**. Se questa carta viene rubata segui le istruzioni del Kitten.

- ***Barking**: "gioca un Disinnesgatto o esplodi". Questa regola deve essere seguita dall'avversario se ne hai 1 e l'avversario ha l'altra (se li hai entrambi tu scegli l'avversario); da te se ne hai 1 ma nessuno ha l'altra, quando l'altra verrà giocata in seguito. Quando la usi mettila scoperta a faccia in giù.

- ****Coffee**: se hai 3 Caffè in mano esplodi, a meno che non usi Disinnesgatto o hai Streaking. Altrimenti rimettila segretamente nel mazzo.

- ****Impending Imploding**: ogni volta che questa carta viene pescata, inserisci 3 Buco Nero nel mazzo, reinserisci questa carta e mescola. **Se hai 3 Buco Nero in mano e peschi questa carta implodi**. Non è possibile disinnesicare questa carta.

- ****Corona**: usa un **Disinnesgatto** e rimettila nel mazzo oppure rivelala e diventa "Infetto" per 5 turni. Non potrai giocare carte che interagiscono direttamente con altri giocatori (es. Attacco, Favore...). Se un giocatore interagisce con te, diventa infetto e riceve la carta a sua volta. Streaking funziona se hai la versione della carta modificata dall'espansione.

- ****Kitty Rick**: mettila di fronte a te a faccia in alto. Il primo giocatore che effettua **5 pescate** dal mazzo dovrà usare Disinnesgatto o esplodere.

Wubbalubbadubdub: **10 pescate anziché 5**. Kitty Rick non può essere disinnescata.

- ****Counting**: se pescata coperta rimettila nel mazzo scoperta. Se pescata scoperta, **scarta le carte fino ad averne esattamente 8**. Se non le hai esplodi. Se hai 8 carte, puoi rimettere la carta nel mazzo a faccia in su.

- ****Odd**: se hai un **numero dispari di carte** in mano usa un Disinnesgatto o esplodi. Se hai un numero pari, rimetti questa carta nel mazzo.

Discalculia: se pescata coperta, rimettila nel mazzo scoperta. Se pescata scoperta, e hai un numero dispari di carte in mano esplodi. Non puoi usare un Disinnesgatto.

- ****Unholy** (richiede dado): usa un Disinnesgatto e rimettila nel mazzo, o **tira un dado e sacrifica delle carte dalla tua mano**. Se hai abbastanza carte tante quanto ne indica il dado, sacrificale e rimetti Unholy nel mazzo, altrimenti esplodi.

ZOMBIE APOCALYPSE

Zombie Apocalypse è una versione speciale ottenuta dall'unione di Zombie Kittens e il mazzo base. Si possono utilizzare altre espansioni.

La preparazione è la medesima a quella spiegata in precedenza con alcune eccezioni:

- tutte e sole le carte gatto dell'edizione base devono essere rimosse (**NON** quelle di Zombie Kittens)
- Zombie Kittens e Disinnesgatto devono essere distribuiti a caso in questo modo:

GIOCATORI	ZOMBIE KITTEN	DISINNESGATTO
2 - 5	n. giocatori	-
6	5	1
7	5	2
8	5	3
9	5	4

Rimuovi i restanti Zombie e Disinnesgatto (**NON** rimetterli nel mazzo come al solito). Per non far durare troppo la partita, se siete in 2-3-4-5 giocatori rimuovi 15-20-25-30 carte a caso, altrimenti 35.

Se esplodi, tieni inoltre a mente le seguenti cose:

- se avevi delle carte davanti a te a faccia in su, scartale
- le carte che ti obbligano a dare una carta all'avversario (es. Favore) non valgono
- continua ad usare Torre del Potere se torni in vita e avevi precedentemente giocato questa carta
- il futuro può essere condiviso con te
- se esplodi con l'Imploding e torni in vita, devi rimetterlo a faccia in su nel mazzo. **NON** puoi usare uno Zombie Kitten su un Imploding.

COMBO SPECIALI

COPPIA se giochi 2 carte con lo stesso nome (es. 2 carte No) puoi rubare una carta a caso ad un giocatore a tua scelta.

TRIS se giochi 3 carte con lo stesso nome puoi rubare una carta a tua scelta ad un giocatore (se ce l'ha è tua)

PENTA se giochi 5 carte con tutti nomi diversi, scegli una carta dal mazzo degli scarti e aggiungila alla tua mano. Zombie: non usare questa regola.

* espansioni originali, **community

ALTRE CARTE

BASE

- **No**: blocca qualunque carta venga giocata, a meno di istruzioni particolari (es. Kitten). Può essere giocata in qualsiasi momento. Può essere giocata anche su una coppia di carte. 2 carte No corrispondono a un sì.

Zombie: possono giocarla anche i morti.

- **Prevedi il futuro**: guarda le prime 3 carte segretamente e rimettile nel mazzo nello stesso ordine.

- **Salta**: termina un turno senza pescare.

- **Favore**: obbliga un giocatore a darti 1 carta a sua scelta. Zombie: non giocarla su un morto.

- **Mescola**: mescola il mazzo di pesca. Utile quando stai per esplodere.

- **Attacco**: termina il turno senza pescare e obbliga il giocatore successivo ad effettuare 2 turni. Se un giocatore attaccato gioca un attacco a sua volta, il successivo effettua solo 2 turni.

- **Carte gatto**: da sole non possono essere giocate. Se però hai due carte uguali con la stessa illustrazione e lo stesso nome, puoi rubare una carta casuale a un giocatore a tua scelta.

Zombie: non puoi giocare una coppia su un morto.



PARTY PACK COME IL BASE MA...

- **Attacco (2x)**: come nel base, ma se un giocatore attaccato gioca un'altra carta attacco a sua volta, il successivo effettua i 2 turni più i restanti (es. 4 turni, 6...)

- **Attacco Mirato (2x)**: come Attacco ma contro un giocatore a tua scelta.

- **Cambia il futuro**: estrai le prime 3 carte, ordinale come preferisci e rimettile nel mazzo.

- **Pesca dal fondo**: pesca una carta dal fondo.

- **Gatta selvatica**: usala come una carta gatto qualsiasi (jolly).

Disinnesgatto: è la carta più potente del gioco. Permette di non morire dopo aver pescato un Exploding. Se la usi mettila nella pila degli scarti, rimetti l'Exploding nel mazzo segretamente e mescola.

Zombie Kitten: come il Disinnesgatto, ma devi decidere di riportare in vita un giocatore morto. Puoi scegliere di non giocare questa carta e morire. Puoi comunque usarla se non ci sono giocatori morti.

IMPLODING*

- **Inverti**: inverti l'ordine di gioco e termina il turno senza pescare. Se giocate in 2, funziona come Salta.

STREAKING*

- **Super salta**: come il salta ma se devi svolgere più turni li salti tutti (es. dopo una carta Attacco).

- **Scambia la cima col fondo**: scambia la prima carta con l'ultima, senza guardarle.

- **Raccolta rifiuti**: ogni giocatore sceglie una carta a suo piacimento dalla propria mano e la mette nel mazzo di pesca. Il mazzo viene poi mescolato.

- **Bomba Gattomica**: rimuovi tutti gli Exploding Kittens dal mazzo, mescola il resto e rimetti gli EK sulla cima del mazzo. Termina senza pescare una carta.

- **Marchia**: prendi 1 carta a caso da un giocatore a tua scelta, girala e rimettila nella sua mano. Rimane girata verso tutti finché non viene giocata o rubata. Se viene rubata, non è più marchiata.

- **Maledizione Posteriore**: il giocatore bersaglio deve mettere le carte a terra e mescolarle. Non può guardare nessuna carta finché non pesca qualcosa senza esplodere. Se vuole, può giocare una carta a caso. Se è giocabile, la gioca normalmente, altrimenti è persa.

Se peschi EK (e non hai Streaking), devi cercare di giocare il Disinnesgatto cominciando a giocare carte a caso dalla tua mano. Il loro effetto in questo caso non conta.

MALEDIZIONE POSTERIORE

CASI PARTICOLARI QUANDO SEI ACCECATO

Exploding: se hai pescato o hai giocato un Exploding e non hai uno Streaking, devi cercare di disinnescare alla cieca continuando a giocare carte (il loro effetto non conta).

Favore: se la giochi puoi guardare la carta che stai ricevendo, ma devi rimescolare tutto.

Tris: dai all'avversario la carta richiesta (se la possiedi), poi rimescola le tue carte.

Raccolta Rifiuti: scegli alla cieca una carta. Puoi guardarla solo dopo aver scelto. Se hai dato via uno Streaking e hai un Exploding in mano, devi disinnescarlo.

Ciotola della condivisione: vedi sopra.

Quella la prendo io: guarda la carta che peschi, poi non sei più accecato.

Invariate: Barking, Marchia, Torre del Potere

BARKING*

- **Seppellisci:** dopo aver giocato questa carta, termina il tuo turno pescando una carta e rimettendola segretamente nel mazzo. Non puoi giocarla se è stata giocata "Quella La Prendo Io" contro di te (se la carta pescata è un Imploding va lasciata come viene trovata).

- **Attacco Personale:** come un Attacco ma su te stesso. Dura 3 turni. Se giochi una carta Attacco durante un Attacco Personale, l'avversario deve svolgere il numero di turni che ti rimane da giocare e in più, il numero di turni previsti dalla carta Attacco appena giocata.

- **Condividi il futuro:** come Guarda il futuro, ma guardi insieme al giocatore successivo.

- **Ciotola della Condivisione:** ogni giocatore a partire da te, seguendo l'ordine del gioco, deve mettere una carta a sua scelta in cima al mazzo.

- **Torre del potere:** giocando questa carta, utilizzi il mazzetto supplementare di carte (Scorta) ogni qualvolta i giocatori vogliono rubarti una carta.

- **Quella la prendo io:** gioca questa carta e mettila davanti ad un giocatore. La prossima volta che pesca una carta, è tua.

ZOMBIE

- **Nutri i morti:** tutti i giocatori, te escluso, devono dare una carta ad un giocatore morto a tua scelta (non puoi giocarla se non ci sono giocatori morti). Anche i morti possono giocare questa carta.

- **Clona:** se giocata diventa uguale all'ultima carta giocata da un altro giocatore. Non puoi clonare una carta clona. Non puoi giocarla se sei morto o quando non è il tuo turno anche se sulla carta che stai andando a clonare c'è scritto "ORA".

- **Tombarolo:** ogni giocatore morto sceglie 1 carta dalla sua mano e la rimescola nel mazzo. Non puoi giocarla se non ci sono giocatori morti.

- **Chiaroveggenza:** gioca questa carta dopo che qualcuno ha giocato uno Zombie Kitten. Guarda dove inserisce la o le carte Exploding nel mazzo. Anche i morti possono giocarla.

- **Pesca più a fondo:** pesca la prima, decidi se tenerla o no. Se la tieni è tua, altrimenti rimettila nel mazzo e pesca obbligatoriamente la seconda.

- **Attacco dei morti:** il giocatore successivo effettua tre turni per ogni giocatore morto. Se viene giocata una carta Attacco, l'avversario effettua i turni rimanenti, e in più gli attacchi della carta Attacco.

ORA

Le carte con questo simbolo possono essere giocate in qualsiasi momento, anche quando non è il tuo turno.

Zombie: anche i giocatori morti possono giocare le carte con questo simbolo



CARTE PER ESPLODERE**

- **Caffeina**: se ne hai 3 e peschi il Coffee Kitten, quest'ultimo esploderà. Puoi usarla per le combinazioni speciali solo se il Coffee Kitten è esploso. Puoi trasferire la Caffeina ad un altro giocatore utilizzando la carta speciale dell'espansione.
- **Buco Nero**: se ne hai 3, cerca l'Imploding e implodi. Non puoi usarle per le combinazioni speciali.
- **Erba Gatta**: se ne hai 3, pesca il primo Kitten che trovi e segue le istruzioni. Se esplodi inserisci 1 Erba Gatta nel mazzo, altrimenti inserisci oltre al Kitten, tutte le carte Erba Gatta nel mazzo, e mescola.

ALTRE CARTE**

- **Super No**: è un No che non può essere negato. Non puoi giocare un'altra carta per trasformarlo in un Sì.
- **Cambio posto**: scambia il tuo posto con il giocatore che preferisci. Il turno riprenderà dal giocatore col quale hai scambiato il posto. Se giocato durante una carta Attacco, vale solo 1 turno. Se giocate in 2, funziona come Salta.
- **Disattiva**: disattiva una carta a caso da un giocatore, mettendola a faccia in giù davanti a te. Quella carta non può essere utilizzata fino a quando quel giocatore pesca dal mazzo di pesca. Se ti sono state disattivate delle carte, puoi giocare un Disattiva contro di te per tornare a riutilizzarle.
- **Gioco obbligatorio (ORA)**: obbliga il giocatore a pescare una carta a caso dalla sua mano. Se è giocabile la tiene, altrimenti la scarta (es. una carta gatto). Se pesca una carta che potrebbe far esplodere un Kitten, torna in mano sua (es. Caffeina, Erba Gatta, Buco Nero...).
- **Caternator**: metti questa carta davanti un avversario. Per i prossimi 3 turni dovrà **giocare** almeno una carta.
- **Hipbat**: metti questa carta davanti un avversario. Per i prossimi 3 turni dovrà **scartare** una carta. Carte che potrebbero far esplodere

- **Copycat**: vedi Clona pag. 5, sezione Zombie.
- **Archeologo Principiante**: scegli qualunque carta che non sia un Kitten e mescolala nel mazzo di pesca.
- **Lungimiranza**: chiedi a un avversario quante copie possiede di una carta a tua scelta (es. "Quante copie hai di Disinnesgatto?").
- **Bonus Felino**: aggiunge 1 all'effetto di una carta (es. Attacco x3, giocato con questa carta diventa Attacco x4)
- **Sacco di immondizia**: tutti i giocatori devono scegliere a caso una carta dagli altri giocatori e metterle da parte. Si mescolano poi queste carte e si redistribuiscono.
- **I gemelli**: tutti i giocatori devono darti **tutte** le coppie che hanno in mano.
- **Il prescelto**: quando un giocatore esplode, aggiungi 2 carte alla tua mano che prendi a caso dalla mano del giocatore esploso. Se giocate in 2 funziona come Favore.
- **Piano malvagio**: se pescata coperta, rimescolala nel mazzo a faccia in su. Altrimenti pesca 3 carte a caso dalla tua mano, mettile nel mazzo di pesca e mescola. Scarta questa carta.

NOTE IMPORTANTISSIME

Quando le espansioni non ufficiali sono uscite per la prima volta, Zombie e Barking non erano ancora usciti.

Sebbene con Barking non dovrebbero esserci problemi, si consiglia comunque di integrare con cautela le espansioni non ufficiali, in particolare se si vanno ad aggiungere a Zombie, poiché potrebbero andare ad inserire meccaniche e varianti che genererebbero confusione e conflitti.

Si consiglia quindi di utilizzare le espansioni a piacere con l'unica accortezza di mescolare Zombie Kittens solo con le espansioni ufficiali (Imploding, Streaking, Barking) e/o con il base/party pack (vedi pag. 3)



Questa è la **versione 1.0** del manuale unificato italiano. Traduzioni e correzioni potrebbero essere effettuate in futuro.