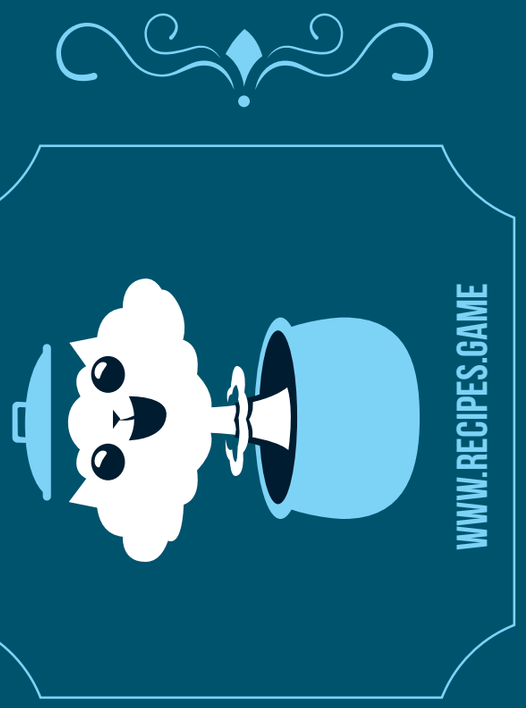
EXPLODING KITTENS RECIPES FOR DISASTER SCHLACHTPLAN

HALT

HIER BRAUCHT IHR NUR NACHLESEN, WENN IHR FRAGEN ZU BESTIMMTEN KARTEN HABT. LEST NUR DIE SPIELANLEITUNG UND LEGT SOFORT LOS!



WWW.RECIPES.GAME

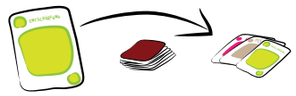
COPYRIGHT EXPLODING KITTENS 2022

EXPLODING KITTEN 6 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 8 KARTEN

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



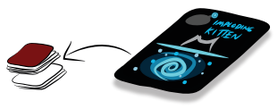
Lege danach das Exploding Kitten zurück in den Spielstapel, und zwar geheim an eine Stelle deiner Wahl, ohne die anderen Karten anzusehen oder umzusortieren.



Du willst dem nächsten Spieler eins auswischen? 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.

Dann ist dein Spielzug beendet.

IMPLODING KITTEN 4 KARTEN



Ziehst du diese Karte verdeckt, lege sie AUFGEDECKT zurück in den Spielstapel und zwar geheim an eine Stelle deiner Wahl. Dafür ist keine Entschärfung nötig! Die Karte hat keinen weißen Rand, sodass jeder sehen kann, wann sie kommt.

Wenn du diese Karte aufgedeckt ziehen musst, war's das. Sie kann nicht entschärft und nicht mit NÖ! außer Kraft gesetzt werden.

Wenn du implodierst, wandern alle deine restlichen Karten und das Imploding Kitten wie bei einem Exploding Kitten auf den Ablagestapel.



Liegt das Imploding Kitten aufgedeckt oben auf dem Spielstapel und du spielst eine Mischen-Karte, mische den Spielstapel unter dem Tisch, damit du nicht weißt, wo sich das Imploding Kitten befindet.

STREAKING KITTEN

Das Streaking Kitten erlaubt dir nicht, ein Imploding Kitten auf der Hand zu halten.

BARKING KITTEN 2 KARTEN

Lege diese Karte aufgedeckt vor dich und frage nach dem anderen Barking Kitten. Falls es ein anderer Spieler auf der Hand oder bereits vor sich liegen hat, ist dieser dein Ziel und muss eine Entschärfung spielen oder er explodiert. Lege am Ende deines Zuges beide Barking Kittens ab.

Falls niemand das andere Barking Kitten hat, lass die Karte aufgedeckt vor dir liegen. (Du kannst sie nicht erneut spielen und sie ist nicht mehr auf deiner Hand.) Spielt jemand das andere Barking Kitten, bist du das Ziel und musst eine Entschärfung spielen oder du explodierst.

Falls du beide Barking Kittens hast (auch wenn du bereits das andere vor dir liegen hast), spiele sie zusammen und wähle dein Ziel selbst aus.

Nachdem du diese Karte gespielt hast, bist du weiterhin am Zug.

Barking Kittens können nicht ge-NÖ!-t werden.

WICHTIG: Wenn du das Ziel eines Barking Kittens wirst und eine Entschärfung spielst, darfst du anders als bei einer normalen Entschärfung das Kitten nicht zurück in den Spielstapel legen.



Diese beiden Karten sind wie eine Partie Feigling. Falls du eine hast und denkst, dass jemand anderes die andere hat, spiel sie schnell, um ihn explodieren zu lassen. Liegst du falsch und niemand hat die andere Karte, wirst du zum Ziel.

STREAKING KITTEN 1 KARTE

Solange diese Karte, auf deiner Hand ist, kannst du zusätzlich geheim 1 Exploding Kitten auf deiner Hand haben, ohne zu explodieren.

ABER ...

Falls das Streaking Kitten aus irgendeinem Grund deine Hand verlässt, explodiert das Exploding Kitten auf deiner Hand.

Falls ein anderer Spieler ein Exploding Kitten von deiner Hand stiehlt oder erhält, explodiert er. Er muss es entschärfen oder er ist raus.

Falls du durch irgendeine Aktion ein Exploding Kitten von deiner Hand auf den Ablagestapel legen musst, explodierst du. Du musst es entschärfen oder du bist raus.

IMPLODING KITTEN

Mit einem Streaking Kitten darfst du kein Imploding Kitten auf der Hand halten.

BLICK IN DIE ZUKUNFT (3X) 6 KARTEN

Schau dir die obersten drei Karten des Spielstapels an und lege sie zurück, ohne deren Reihenfolge zu verändern. Führe dann deinen Zug fort. Zeige diese Karten bloß nicht deinen Mitspielern.

BLICK IN DIE ZUKUNFT (5X) 3 KARTEN

Schau dir die obersten fünf Karten des Spielstapels an und lege sie zurück, ohne deren Reihenfolge zu verändern. Führe dann deinen Zug fort. Zeige diese Karten bloß nicht deinen Mitspielern.

VERÄNDERE DIE ZUKUNFT (3X) 3 KARTEN

Schau dir die obersten drei Karten des Spielstapels an und sortiere sie in beliebiger Reihenfolge. Lege sie wieder verdeckt oben auf den Spielstapel und fahre mit deinem Zug fort.

VERÄNDERE DIE ZUKUNFT (3X) JETZT 2 KARTEN

Schau dir die obersten drei Karten des Spielstapels an und sortiere sie in beliebiger Reihenfolge. Lege sie wieder verdeckt oben auf den Spielstapel und fahre mit deinem Zug fort.

Du darfst diese Karte zu jeder Zeit spielen. Sie verändert nicht, wer gerade am Zug ist.



„Jetzt" bedeutet, dass du diese Karte spielen kannst, selbst wenn du gerade nicht am Zug bist. Möchte gerade jemand eine Karte ziehen? Verändere JETZT die Zukunft. Hat gerade jemand in die Zukunft geblickt? Verändere JETZT die Zukunft.

Du kannst jedoch nicht mitten in einer Aktion die Zukunft verändern (z. B. wenn gerade jemand mischt).

TEILE DIE ZUKUNFT (3X) 4 KARTEN

Schau dir dir obersten drei Karten des Spielstapels an und sortiere sie in beliebiger Reihenfolge. Zeige sie dem nächsten Spieler und lege sie wieder verdeckt oben auf den Spielstapel und fahre mit deinem Zug fort.

MARKIEREN 4 KARTEN

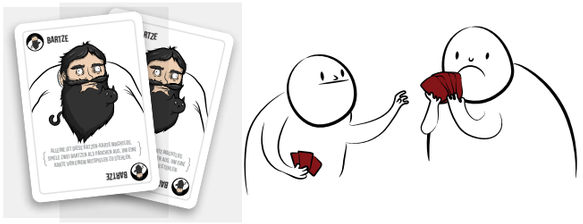
Wähle einen beliebigen Spieler. Bestimme zufällig 1 seiner Handkarten und „markiere" sie, indem du sie auf seiner Hand nach außen drehst. Die Karte ist weiterhin Teil seiner Hand (und er darf sie sich anschauen), aber sie muss markiert bleiben, bis sie gespielt oder gestohlen wird.

Falls eine markierte Karte gestohlen wird, bleibt sie nicht markiert.

KATZEN-KARTEN
4 JEDER ART

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

Oder du nutzt sie für eine andere Kombination. (In der Spielanleitung gibt es mehr Details.)



STREUNER-KATZE
6 KARTEN

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

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



MISCHEN
5 KARTEN

Mische den Spielstapel sorgfältig neu. (Diese Karte ist besonders nützlich, wenn du weißt, dass ein Exploding Kitten oben auf dem Stapel liegt.)

MÜLLSAMMLUNG
2 KARTEN

Jeder Spieler mit Karten (auch derjenige, der die Karte gespielt hat) muss 1 Karte von seiner Hand auswählen und verdeckt auf den Spielstapel legen. Dann wird der Stapel gemischt.



Falls du ein Exploding Kitten auf der Hand hast (siehe „Streaking Kitten“) kannst du diese Karte auswählen, wenn Müllsammlung gespielt wird.

OBEN UND UNTEN TAUSCHEN
3 KARTEN

Tausche die oberste und die unterste Karte des Spielstapels, ohne sie dir anzusehen.

ZIEHE VON UNTEN
3 KARTEN

Beende deinen Zug, indem du die unterste Karte des Spielstapels ziehst.



ANGRIFF (2X) 6 KARTEN

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



Für alle Angriffe (normal, persönlich und gezielt) gilt: Falls du ein Exploding Kitten entschärfst, beendet das nur EINEN deiner Züge. Du musst trotzdem alle weiteren Züge ausführen!

Spielt dein Opfer dabei selbst einen Angriff aus, ist er 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).

PERSÖNLICHER ANGRIFF (3X) 4 KARTEN

Diesen Angriff spielst du auf dich selbst. Du führst drei Züge hintereinander aus. Du machst deinen ersten Zug (spielen oder passen, dann ziehen) und direkt danach zwei weitere.

Spielst du einen weiteren Angriff (Persönlicher Angriff, Gezielter Angriff etc.) in einem deiner Züge, muss dein Ziel verbleibende Spielzüge plus die Anzahl Angriffe auf der neuen Angriff-Karte ausführen.

GEZIELTER ANGRIFF (2X) 4 KARTEN

Ziehe keine Karten, sondern wähle sofort einen beliebigen Spieler, der zwei Spielzüge direkt nacheinander ausführen muss. Danach geht es wieder bei dir weiter. Dein Opfer macht seinen ersten Zug (spielen oder passen, dann ziehen) und direkt danach noch einen.

Spielt dein Opfer dabei selbst einen Angriff aus, ist er 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).



HOPS! 5 KARTEN

Beende sofort deinen Zug, ohne eine Karte zu ziehen.

Falls du „Hops!“ ausspielst, um einen Angriff abzuwehren, überspringst du nur einen der zwei Züge. Du müsstest schon zweimal „Hops!“ ausspielen, um beide Züge zu beenden.



SUPER-HOPS! 2 KARTEN

Beende sofort deinen Zug, ohne eine Karte zu ziehen. Falls du mehrere Züge machen musst, beende sie alle.

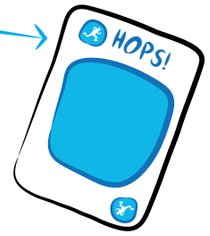
Nützlich, wenn du angegriffen wirst.



UMGEKEHRT 5 KARTEN

Drehe die Spielreihenfolge um und beende deinen Zug, ohne eine Karte zu ziehen.

Spielt ihr nur zu zweit, funktioniert diese Karte wie die Karte „Hops!“.





Falls du „Umgekehrt“ ausspielst, nachdem du angegriffen worden bist, drehst du die Spielreihenfolge um, überspringst aber nur einen der Züge.

DAS NEHM ICH 4 KARTEN

Spiele diese Karte aufgedeckt vor einen anderen Spieler. Das nächste Mal, wenn dieser eine Karte zieht, muss er sie sich heimlich anschauen, dir geben und die „Das nehm ich“-Karte ablegen.

Falls er dir ein Exploding Kitten gibt, musst du es entschärfen oder du explodierst. Das Spiel geht dann weiter, als ob der Spieler mit der „Das nehm ich“-Karte eine Karte gezogen und seinen Zug beendet hätte.

Du kannst diese Karte nicht vor jemanden spielen, der schon eine „Das nehm ich“-Karte vor sich hat.

Nützlich, wenn du weißt, was jemand ziehen wird!



KATZOMBOMBE 1 KARTE

Entferne alle Exploding Kittens aus dem Spielstapel, sodass sie jeder sehen kann. Mische dann den Spielstapel und lege die Exploding Kittens verdeckt oben drauf.

Beende deinen Zug, ohne eine Karte zu ziehen.

IMPLODING KITTEN

Falls ihr mit dem Imploding Kitten spielt, bleibt das Imploding Kitten, wo es ist, und wird nicht entfernt.

VERGRABEN 4 KARTEN

Spiele diese Karte und beende deinen Zug, indem du eine Karte ziehst. Schau dir die Karte an und lege sie an eine Stelle deiner Wahl zurück in den Spielstapel.

Das ist eine super Karte, wenn du SICHER bist, dass die oberste Karte ein Exploding Kitten ist. Pech gehabt, wenn du falsch liegst.



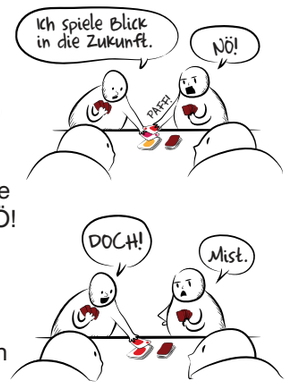
Du kannst diese Karte nicht spielen, wenn eine „Das nehm ich“-Karte vor dir liegt.

IMPLODING KITTEN

Falls Vergraben bei einem Imploding Kitten gespielt wird, bleibt das Imploding Kitten so herum, wie es vorher war (aufgedeckt oder verdeckt), wenn es zurückgelegt wird.

NÖ! 8 KARTEN

Mit NÖ! setzt du eine andere Karte und deren Aktion außer Kraft, ausgenommen Exploding , Imploding und Barking Kittens sowie 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! (In der Spielanleitung gibt es mehr Details.)