

## MAZZO MOVIMENTO

Ci sono diversi tipi di Dischi Movimento nel Mazzo Movimento:



Muovete il vostro Personaggio in avanti del numero di caselle indicato sul disco.



Muovete il vostro Personaggio in avanti del numero di caselle indicato sul disco **OPPURE** girate il tabellone **senza** muovere il vostro Personaggio.



*I giocatori possono girare il tabellone in qualsiasi momento per sbirciare le caselle dall'altro lato, ma devono sempre rimetterlo nella posizione corretta.*

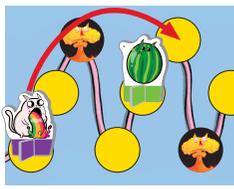


Girate immediatamente il tabellone.

**POI**, muovete il vostro Personaggio in avanti del numero di caselle indicato sul disco.



Muovete il vostro Personaggio in avanti fino alla prima casella disponibile oltre il giocatore davanti a voi nel percorso. Se il vostro Personaggio è in prima posizione, non muovetelo.

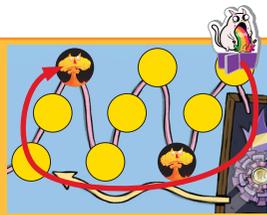


Muovete il vostro Personaggio in avanti fino alla prossima casella Exploding Kitten.



*Se c'è un giocatore in quella casella, siete fortunati! Dovete saltarlo muovendovi nella casella disponibile successiva!*

Se avete già passato l'ultima casella Exploding Kitten, seguite la "Freccia per il Giro di Ritorno" e muovetevi fino alla casella Exploding Kitten successiva.



### AGGIUNGERE CALAMITA PERICOLO

Quando iniziate la partita non ci sono dischi Calamita Pericolo nel Mazzo Movimento. Se giocate una Carta Azione "Aggiungi una Calamita ORA", aggiungete segretamente 1 disco Calamita Pericolo **a faccia in giù** dentro al Mazzo Movimento, ovunque vogliate, senza guardare o riordinare gli altri dischi.



*Volete imbrogliare il giocatore successivo? Giocate questa carta appena prima che peschi e mettete il disco Calamita Pericolo proprio in cima al Mazzo Movimento!*

## GIRARE IL TABELLONE

Alcune Carte Azione e Dischi Movimento dicono "Gira il Tabellone". Quando ciò accade, girate il tabellone dalla "Modalità Calma" (lato blu) alla "Modalità Caos" (lato rosso) o viceversa. Il tabellone resterà in quella modalità fino a quando una Carta Azione o un Disco Movimento non indicherà di girarlo nuovamente.

Ora **OGNI CASELLA** sul tabellone cambia! Se un altro giocatore sta per vincere, girate il tabellone preparandogli una trappola per il suo prossimo movimento!

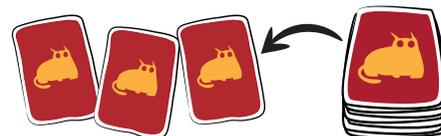


Le caselle **NON** vengono innescate quando girate il tabellone (ad esempio: se improvvisamente vi trovate su una casella Exploding Kitten, non esplodete!). Potete solo pescare carte o esplodere alla fine di un vostro turno, dopo che avete finito di muovere il vostro Personaggio.

## FINIRE LE CARTE O I DISCHI

Se il Mazzo Movimento o il Mazzo Azione si esaurisce in un qualsiasi momento, mescolate la corrispondente Pila degli Scarti per rifornirlo.

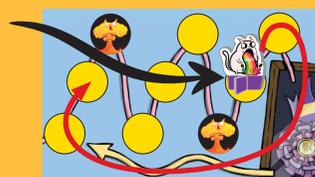
Se **iniziate il vostro turno** senza Carte Azione nella vostra mano, pescate immediatamente 3 Carte Azione, poi cominciate il vostro turno.



## VITTORIA

Dovete terminare il vostro movimento **esattamente** sulla Casella Coccarda. Se non ci riuscite, seguite la "Freccia per il Giro di Ritorno" e proseguite il vostro movimento.

Se il vostro Personaggio si trova qui e voi pescate un Muovi 4, muovetevi di 2 caselle fino alla Casella Coccarda, poi seguite la "Freccia per il Giro di Ritorno" e muovetevi di altre 2 caselle.



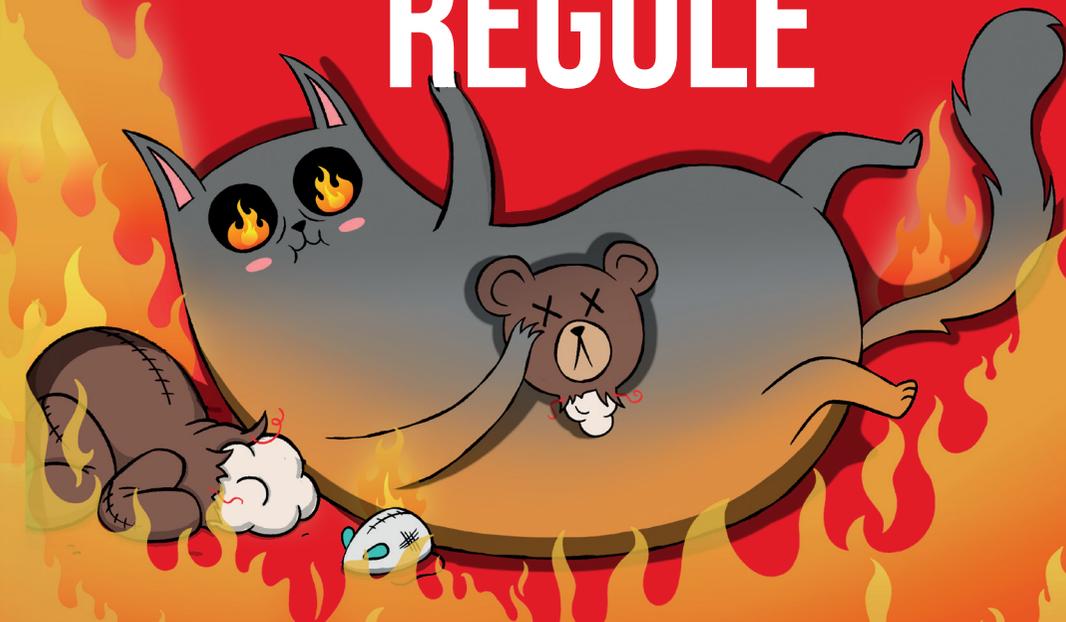
Se terminate il vostro movimento sulla casella precedente alla Casella Coccarda ma questa è già occupata, saltate quella casella e muovetevi sulla Casella Coccarda: avete vinto!



# EXPLODING KITTENS®

IL GIOCO DA TAVOLO

# REGOLE



2-6 GIOCATORI | ETÀ 7+ | 20 MINUTI

### CONTENUTO

- 1 TABELLONE
- 64 CARTE AZIONE
- 21 DISCHI MOVIMENTO
- 6 PERSONAGGI
- 1 RIASSUNTO DI GIOCO

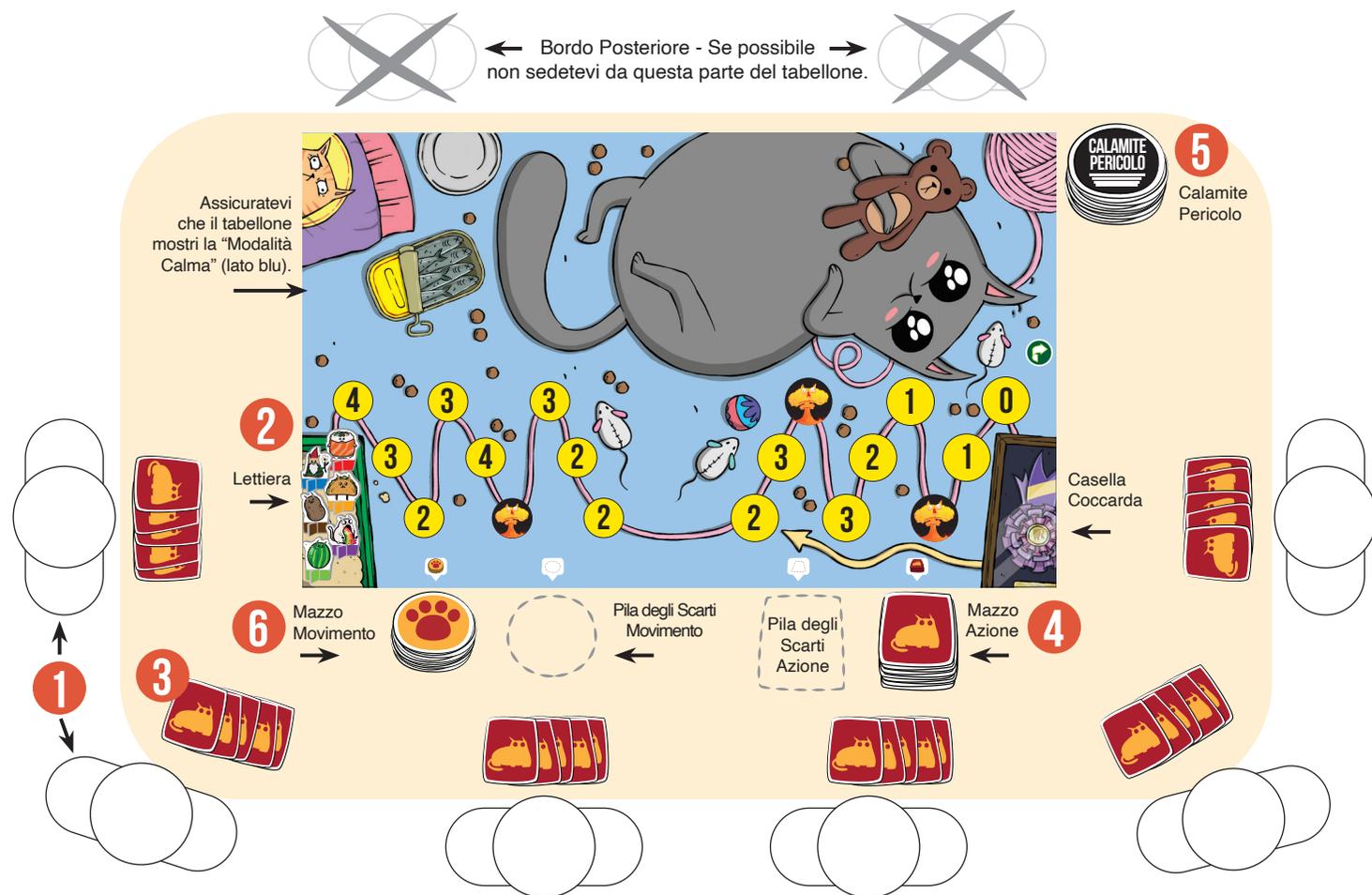
**EHI! NON LEGGETE QUESTO REGOLAMENTO!**

LEGGERE È IL MODO PEGGIORE PER IMPARARE A GIOCARE. ANDATE ONLINE E GUARDATE IL NOSTRO VIDEO DIMOSTRATIVO:

[WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/EKBOARDGAME/HOW](http://WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/EKBOARDGAME/HOW)



# OBIETTIVO Essere il primo giocatore a terminare il movimento nella Casella Coccarda.



## PREPARAZIONE

- Collocate il tabellone in modo che il suo Bordo Posteriore si trovi lungo il bordo del tavolo. Tutti i giocatori si siedono intorno al tabellone (cercate di evitare di sedervi lungo il Bordo Posteriore).
- Ogni giocatore sceglie e assembla un Personaggio, poi lo colloca nella **Lettiera**.
- Mescolate le **Carte Azione** e distribuitene 5 a ogni giocatore. (Potete guardare le vostre carte, ma non mostratele agli altri.)
- Collocate le Carte Azione rimanenti a faccia in giù accanto al tabellone (questo è chiamato **Mazza Azione**) e lasciate un po' di spazio per una **Pila degli Scarti Azione** (vedere immagine sopra).

- Rimuovete tutti i **10 Dischi Calamita Pericolo** dal mazzo di **Dischi Movimento** e collocateli a faccia in su vicino a un angolo del Bordo Posteriore del tabellone (vedere immagine sopra). Parleremo di questi dischi più avanti.

- Mescolate i Dischi Movimento rimanenti collocandoli **a faccia in giù** vicino al tabellone (questo è chiamato **Mazza Movimento**) e lasciate un po' di spazio per una **Pila degli Scarti Movimento** (vedere immagine sopra).

- Scegliete il primo giocatore.  
(Ad esempio: giocatore più giovane, giocatore più rumoroso, con le sopracciglia più ammiccanti, ecc.)

## SVOLGIMENTO DI UN TURNO

Quando è il vostro turno:

### PRIMA: GIOCATE CARTE AZIONE

Giocate dalla vostra mano tutte le Carte Azione che desiderate, collocandole **a faccia in su** nella Pila degli Scarti Azione, **OPPURE** non giocatene nessuna.

### POI: PESCA TE 1 DISCO MOVIMENTO (E MUOVETEVI)

Girate il Disco Movimento in cima al mazzo e collocatelo a faccia in su nella Pila degli Scarti Movimento. Ogni Disco Movimento vi dice di quante caselle dovete muovere il vostro Personaggio (ad esempio: Muovi 2) e potrebbe avere alcune regole extra come "Gira il Tabellone".

**IL VOSTRO TURNO È TERMINATO. LA PARTITA CONTINUA IN SENSO ORARIO INTORNO AL TAVOLO.**

Leggete il testo su una Carta Azione per scoprire cosa fa. Se avete domande sulle carte, guardate il Riassunto di Gioco.

MUOVI  
2

## CASELLE SUL TABELLONE

Quando vi muovete, terminerete il movimento su una di queste tre tipologie di caselle:

### 1. CASELLA NUMERATA

Se la casella ha un numero, pescate immediatamente quel numero di Carte Azione dal Mazza Azione e mettetele nella vostra mano.

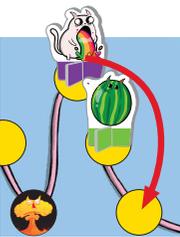
*Questa è sempre una bella cosa: non ci sono Carte Azione negative!*



### 2. CASELLA CON UN ALTRO PERSONAGGIO

Se la casella ospita il Personaggio di un altro giocatore (anche nel caso di una casella Exploding Kitten), muovetevi nella casella disponibile successiva oltre quel Personaggio.

*Può esserci 1 solo Personaggio per casella! (Questo significa che potreste dover saltare oltre più giocatori se i loro Personaggi sono uno di seguito all'altro.)*



### 3. CASELLA EXPLODING KITTEN

Se terminate il movimento su una casella Exploding Kitten, esplodete (a meno che non giochiate un Disinnegatto dalla vostra mano).

Quando esplodete, ci sono due cose che dovete fare:

- Scambiate posizione con il giocatore all'ultimo posto (a meno che non siate voi all'ultimo posto). Se più di 1 giocatore si trova all'ultimo posto (perché si trovano nella Lettiera), scegliete con quale giocatore scambiare posizione.
- Scartate carte finché non avete solo 3 Carte Azione nella vostra mano (se avete 3 o meno Carte Azione, saltate questo passo). Siete voi a scegliere quali carte scartare.



**NOTA:** Quando i giocatori si scambiano di posizione, ignorano tutto quello che si trova sulle nuove caselle su cui sono giunti (ad esempio: non pescate carte e non esplodete!).

CONTINUA DALL'ALTRO LATO →