

**EI! NÃO LEIA ESTAS REGRAS!**  
LER É O PIOR JEITO DE APRENDER A JOGAR UM JOGO.  
EM VEZ DISSO, ACESSA A INTERNET  
E ASSISTA AO NOSSO VÍDEO DE INSTRUÇÕES:  
[WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/HOW](http://WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/HOW)

### CRÉDITOS

Tradução: Juliana Gallo  
Revisão: Priscilla Freitas, Paula Pizauro  
e Evelyn Trippo  
Diagramação BR: Felipe Godinho e Danilo Sardinha  
[www.galapagosjogos.com.br](http://www.galapagosjogos.com.br)



© EXPLODINGKITTENS 2019

# EXPLODINGKITTENS REGRAS

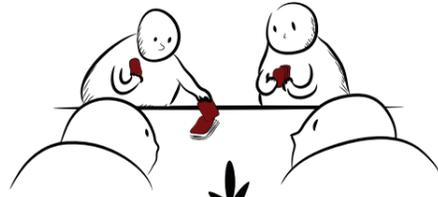
**JOGADORES: 2-5**  
(ATÉ 9 QUANDO 2 BARALHOS SÃO COMBINADOS)  
**COMPONENTES: 56 CARTAS E  
ESTE FOLHETO DE REGRAS**



EDIÇÃO ORIGINAL!

## COMO FUNCIONA

Há algumas cartas de Exploding Kitten (gatinho explosivo) no meio do baralho. Os jogadores se revezam comprando cartas do baralho virado para baixo até que alguém compre um Exploding Kitten.



Quando isso acontecer, a pessoa explode.  
Ela morre e é eliminada do jogo.



Isso continua até que tenha somente  
1 jogador, que será o vencedor.

Quanto mais cartas você comprar, mais chances  
tem de comprar um Exploding Kitten.

## BASICAMENTE

**SE VOCÊ EXPLODIR, VOCÊ PERDE.**

**É UM PERDEDOR CHEIO DE TITICA INCENDIÁRIA DE GATO.**

**SE VOCÊ NÃO EXPLODIR, VOCÊ VENCE.**

**É UM JOGADOR FENOMENAL! BOM TRABALHO, AMIGÃO.**

**E TODAS AS OUTRAS CARTAS**

**VÃO AJUDAR VOCÊ A NÃO SER ELIMINADO PELOS GATINHOS EXPLOSIVOS.**

### POR EXEMPLO

Você pode usar uma Carta **Veja o Futuro** para olhar as cartas do topo da Pilha de Compra. Se uma delas for um Exploding Kitten, você pode usar uma Carta de **Pulo** para finalizar o seu turno e evitar comprá-la.



## PREPARAÇÃO

**1** Para começar, remova do baralho todas as cartas de Exploding Kitten (4) e Cartas de Desarmar (6).



**2** Embaralhe as cartas remanescentes e dê 7 cartas viradas para baixo a cada jogador.

**3** Dê 1 Carta de Desarmar para cada jogador. Assim, todos terão 8 cartas na mão (incluindo a Carta de Desarmar).



### CARTAS DE DESARMAR

Cada jogador começa a partida com uma Carta de Desarmar, a carta mais poderosa do jogo. Elas são as únicas que podem salvá-lo dos gatinhos explosivos. Se você comprar um Exploding Kitten, jogue a Carta de Desarmar em vez de explodir e devolva o Exploding Kitten para qualquer lugar da Pilha de Compra. Faça isso secretamente. Tente conseguir o máximo possível de Cartas de Desarmar.

**4** Recoloque no baralho o número de cartas de Exploding Kitten equivalente ao número de jogadores na partida menos 1.

Remova do jogo quaisquer Exploding Kittens extras.

### POR EXEMPLO

Em uma partida com 4 jogadores, coloque 3 Exploding Kittens. Em uma partida com 3 jogadores, coloque 2 Exploding Kittens.

Isso vai garantir que todos os jogadores, com exceção de 1, sejam eliminados.



**5** Devolva para o baralho as Cartas de Desarmar extras.

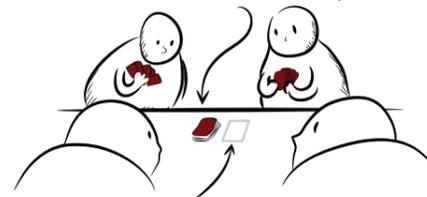
### VARIANTE COM DOIS JOGADORES

Coloque apenas 2 Cartas de Desarmar de volta no baralho. Remova as outras duas da partida.



**6** Embaralhe as cartas e coloque o baralho virado para baixo no meio da mesa.

Esta será a Pilha de Compra.



(Certifique-se de reservar um espaço para a Pilha de Descartes)

**7** Escolha um jogador para começar (pode ser um critério simples: aquele que tiver a barba mais legal, o odor mais intimidador, o dedo mais comprido, etc).

## NA SUA VEZ DE JOGAR

**1** Olhe para todas as 8 cartas na sua mão. Faça uma das seguintes ações:

### PASSE A VEZ

Não jogue nenhuma carta.



### OU

### JOGUE

Coloque a carta que você quer jogar VIRADA PARA CIMA no topo da Pilha de Descartes e siga as instruções dela.



Leia o texto na carta para saber o que ela faz.

Após seguir as instruções da carta, você pode jogar mais cartas. Jogue quantas cartas você quiser.

**2** Termine o seu turno comprando a carta do topo da Pilha de Compra. Torça para não pegar um Exploding Kitten!

(É diferente da maioria dos jogos em que você TERMINA O SEU TURNO ao comprar uma carta.)



O jogo continua no sentido horário da mesa.

### LEMBRE-SE

Jogue quantas cartas você quiser e compre uma carta para terminar a sua jogada.

Passa ou Jogue e então Compre.  
Passa ou Jogue e então Compre.



## FIM DO JOGO

Vence o jogo o último jogador que não explodiu. As cartas na Pilha de Compra nunca vão acabar porque você colocou gatinhos explosivos suficientes para eliminar todos os jogadores, exceto um.

### MAIS TRÊS COISINHAS

- ✓ É uma boa estratégia guardar as suas cartas no início da partida, enquanto as suas chances de explodir são mais baixas.
- ✓ É possível contar as cartas que ainda restam na Pilha de Compra para saber a probabilidade de você explodir.
- ✓ Não há um máximo e nem um mínimo de cartas que você pode ter na mão. Se as cartas da sua mão acabarem, não há nenhuma ação especial a ser feita. Continue jogando. Você comprará pelo menos mais 1 carta na sua próxima rodada.

**PARA DE LER! VÁ JOGAR!**

SE VOCÊ TIVER PERGUNTAS A RESPEITO DE CARTAS ESPECÍFICAS, VIRE ESTA PÁGINA.

## EXEMPLO DE UMA RODADA

VOCÊ DECIDE JOGAR A CARTA "VEJA O FUTURO" PARA VER AS 3 PRIMEIRAS CARTAS DA PILHA DE COMPRA.



AO FAZER ISSO, VÊ QUE A CARTA DO TOPO (QUE VOCÊ ESTÁ PRESTES A COMPRAR) É UM EXPLODING KITTEN.



VOCÊ DECIDE JOGAR UMA CARTA DE ATAQUE PARA TERMINAR A SUA JOGADA E OBRIGAR O PRÓXIMO JOGADOR A JOGAR DUAS VEZES.



MAS OUTRO JOGADOR JOGA UMA CARTA DE "NÃO!", QUE CANCELA O SEU ATAQUE. ASSIM, CONTINUA SENDO A SUA VEZ.



COMO VOCÊ NÃO QUER COMPRAR A CARTA DO TOPO E EXPLODIR, RESOLVE JOGAR UMA CARTA DE EMBARALHAR E ALEATORIAMENTE EMBARALHA AS CARTAS DA PILHA DE COMPRA.



EM SEGUIDA, VOCÊ COMPRO A CARTA DO TOPO DA PILHA RECÉM EMBARALHADA E TORCE PARA QUE NÃO SEJA UM EXPLODING KITTEN.

- OU -

PASSE (SEM JOGAR CARTAS) E SIMPLEMENTE COMPRE UMA CARTA NO FINAL DA SUA VEZ.

# EXPLODING KITTENS

VOCÊ SÓ PRECISA LER ESTA PARTE SE TEM DÚVIDAS SOBRE CARTAS ESPECÍFICAS



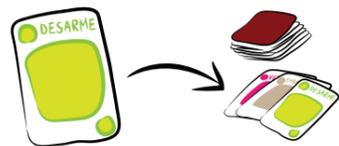
## GUIA DE CAMPO

### EXPLODING KITTEN 4 CARTAS

Esta carta deve ser mostrada imediatamente. A não ser que tenha uma Carta de Desarmar, você está morto. Descarte todas as suas cartas, incluindo o Exploding Kitten.

### DESARMAR 6 CARTAS

Ao comprar um Exploding Kitten, você pode jogar esta carta para evitar ser eliminado. Descarte a sua Carta de Desarmar.



Então, pegue o Exploding Kitten e, sem reordenar as cartas do baralho e nem vê-las, devolva-a para qualquer lugar da Pilha de Compra sem deixar ninguém ver.



Quer sacanear o próximo jogador? Coloque o Exploding Kitten no topo da Pilha. Se você preferir, segure o baralho embaixo da mesa para que ninguém saiba onde você colocou a carta.

Após jogar esta carta, a sua vez termina.

### NÃO! 5 CARTAS

Impeça qualquer ação, menos um Exploding Kitten ou uma Carta de Desarmar. Para todos os efeitos, imagine que qualquer carta (ou um Par de Cartas de Gato ou um Combo Especial) sob a carta "Não!" não existe mais.

Você também pode jogar uma carta "Não!" sobre outra "Não!" para anulá-la e criar um "Sim!", e assim por diante.

É possível jogar uma Carta "Não!" em qualquer momento antes da ação ter sido feita, mesmo que não seja a sua vez. As cartas que foram anuladas pela Carta "Não!" são consideradas perdidas. Deixe-as na Pilha de Descartes.



### ATAQUE 4 CARTAS

Termine a sua vez de jogar sem comprar uma nova carta e obrigue o jogador seguinte a jogar duas vezes seguidas. A vítima desta carta joga seu turno normalmente. Então, após jogar uma vez, ela deve jogar de novo (se a vítima de uma Carta de Ataque também jogar uma Carta de Ataque, a vez dela termina imediatamente e o jogador seguinte é quem deverá jogar duas vezes).

### PULO 4 CARTAS

Imediatamente termine a sua vez de jogar sem comprar uma carta (se você jogar uma Carta de Pulo para se defender de uma Carta de Ataque, ela apenas anula 1 dos dois turnos. 2 Cartas de Pulo anulam ambos os turnos).

### PRESENTE 4 CARTAS

Obrigue qualquer jogador a dar 1 carta dele para você. Ele é quem escolhe a carta.

### EMBARALHAR 4 CARTAS

Embaralhe a Pilha de Compra sem ver as cartas (isso é útil quando você sabe que um Exploding Kitten está prestes a aparecer).

### VER O FUTURO 5 CARTAS

Veja quais são as 3 cartas do topo da Pilha de Compra e coloque-as de volta na mesma ordem. Não mostre as cartas para os outros jogadores.

### CARTAS DE GATOS 4 DE CADA

Estas cartas, sozinhas, não possuem nada de especial, mas conseguindo 2 iguais de qualquer Gato, você pode jogar ambas, como um Par, para roubar uma carta aleatória de outro jogador. Elas também podem ser usadas como um Combo Especial (veja no quadro à direita).



## COMBOS ESPECIAIS

(LEIA DEPOIS DE TER JOGADO A SUA PRIMEIRA PARTIDA)

### DUAS CARTAS IGUAIS

Jogar Pares de cartas iguais não se aplica mais somente às Cartas de Gato (em que você pode roubar uma carta aleatória de outro jogador), e sim a **QUAISQUER** cartas de mesmo nome (um par de Cartas de Embaralhar, um par de Cartas de Pulo, etc).



### TRÊS CARTAS IGUAIS

Funciona exatamente da mesma forma que a **Duas Cartas Iguais**, com a diferença que você poderá escolher a carta que quer pegar do outro jogador. Se ele tiver a carta, você fica com ela. Se ele não tiver, você não recebe nenhuma.



### 5 CARTAS DIFERENTES

Se você jogar **5 cartas diferentes** (quaisquer 5 cartas de nomes diferentes), poderá pegar qualquer carta que quiser da Pilha de Descartes.

(Pegue rapidamente a Pilha para escolher a sua carta e evitar que alguém tenha tempo de dizer "NÃO!").



Ao jogar os combos especiais, ignore as instruções nas cartas.