

# EXPLODING KITTENS LEIKREGLUR

LEIKMENN: 2-5

(ALLT AÐ 9 ÞEGAR 2 STOKKAR ERU SAMEINADIR.)

INNHALD: 56 SPIL

ORIGINAL EDITION!



HEY! EKKI LESA ÞESSAR REGLUR!

AÐ LESA REGLURNAR ER VERSTA

LEIÐIN TIL AÐ LÆRA AÐ SPILA.

FARÐU FREKAR Á NETIÐ OG HORFÐU

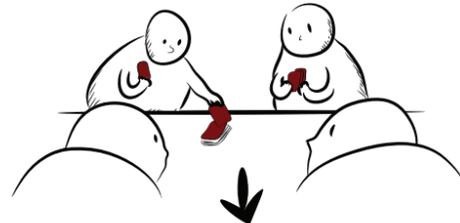
Á LEIÐBEINGARMYNDABANDIÐ OKKAR:

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

COPYRIGHT EXPLODING KITTENS 2017

## HVERNIG VIRKAR ÞETTA?

Í spilastokknum eru nokkrir Sprengikettlingar (Exploding kittens). Stokkurinn er lagður á borðið með framhliðina niður og leikmenn skiptast á að draga spil þar til einhver dregur Sprengikettling.



Þegar það gerist, springur sá leikmaður. Hann er þá dauður og úr leik.



Svona er haldið áfram þar aðeins einn leikmaður er eftir og hann er sigurvegurinn.

## SEMSAGT

EF ÞÚ SPRINGUR, TAPAR ÞÚ.

OG TAPIÐ ER SÚRT OG SÁRT

EF ÞÚ SPRINGUR EKKI, VINNUR ÞÚ.

OG ÞAÐ ER STÓRFENGLGT. VEL GERT, FÉLAGI.

OG ÖLL HIN SPILIN MINNKA LÍKURNAR Á AÐ

VERÐA SPRENGDUR MEÐ  
SPRENGIKETTLINGUM.

### SEM DÆMI

Þú gætir notað **Framtíðarspil** (See the Future) til að skoða nokkur efstu spilin í dragbunkanum. Ef að Sprengikettlingur kemur upp, getur þú þá notað **Sleppispil** (Skip) til að sleppa leik og forðast að draga það.



## UNDIRBÚNINGUR

1 Fjarlægðu öll Sprengikettlingaspil (Exploding kitten x4) og Aftengispil (Defuse x6) úr stokknum.



2 Stokkaðu spilin sem eru eftir og gefðu hverjum leikmanni 7 spil með framhliðina niður.

3 Gefðu hverjum leikmanni 1 Aftengispili svo allir hafi 8 spil alls á hendi. Leyndu þínum spilum.



### AFTENGISPIL

Hver leikmaður byrjar með Aftengispil (Defuse) veigamesta spilinu í leiknum. Þetta eru einu spilin sem geta bjargað þér frá Sprengikettlingum. Í stað þess að springa þegar þú dregur Sprengikettling, getur þú spilað Aftengispilinu og laumað kettlingnum aftur í dragbunkann þar sem þér sýnist.

Reyndu að fá eins mörg Aftengispil og þú getur.

4 Settu Sprengikettlingaspilinn í bunkann, 1 færra en fjöldi leikmanna. Fjarlægðu öll afgangssprengikettlingaspil úr leiknum.

### SEM DÆMI

Í 4-manna leik, notaðu 3 kettlinga.  
Í 3-manna leik, notaðu 2 kettlinga.  
Þetta tryggir að á endanum springa allir nema 1.



5 Settu auka Aftengispilið aftur í bunkann.



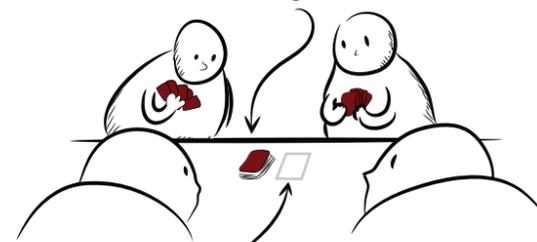
### TVEGGJA MANNA

Settu aðeins 2 af auka Aftengispilunum aftur í bunkann. Fjarlægðu hin úr leiknum.



6 Stokkaðu bunkann og leggðu á mitt borðið með framhliðina niður.

Þetta er dragbunkinn.



(Gættu þess að hafa líka pláss fyrir kastbunka.)

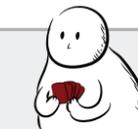
7 Fyrsti leikmaður er valinn. (Dæmi um viðmið: flottasta skeggið, versta lyktin, stysta miltað o.fl.)

## ÞEGAR ÞÚ ÁTT LEIK

1 Taktu upp öll 8 spil þín á hendi og skoðuðu þau. Gerðu eitt af eftirfarandi:

### PASS

Ekki spila spili



### EÐA

### LEIKTU:

Spilaðu út spili með FRAMHLIÐINA UPP efst í kastbunkann og fylgdu leiðbeiningunum á spilinu.



Lestu textann á spilinu til að sjá hvað það gerir.

Þegar þú hefur fylgt leiðbeiningunum á spilinu, spilar þú fleiri spilum. Þú mátt spila eins mörgum spilum og þú vilt.

2 Kláraðu þinn leik á að draga spil efst úr dragbunkanum á hönd og vonaðu að það sé ekki Sprengikettlingur.

(Þetta er ólíkt flestum spilum að því leyti að þú LÝKUR UMFERÐ með drætti.)



Leikurinn heldur áfram réttisælis.

### MUNDU:

Spilaðu eins mörgum spilum og þú vilt, og dragðu síðan spil til að ljúka umferð.

Pass eða leika, síðan draga.  
Pass eða leika, síðan draga.



## LEIKSLOK

Síðasti leikmaðurinn sem hefur ekki sprungið sigrar leikinn.

Það verður aldrei spilaskortur í dragbunkanum af því þú settir inn nógu marga Sprengikettlinga til að drepa alla nema 1 leikmann.

### PRENNT Í VIÐBÓT

- ✓ Ráðlegt er að geyma spil þín snemma í leiknum á meðan líkurnar á sprengingu eru litlar.
- ✓ Þú getur alltaf talið spil sem eru eftir í dragbunkanum til finna út líkurnar á sprengingu.
- ✓ Það er ekkert hámark eða lágmark spila á hendi. Ef þú verður uppiskroppa með spil, þarf ekki að framkvæma neina sérstaka aðgerð. Haltu áfram að spila. Þú munt draga a.m.k. 1 spil í viðbót þegar þú átt næst leik.

**HÆTTU AÐ LESA! FARÐU AÐ SPILA!**

EF ÞÚ HEFUR SPURNINGAR UM ÁKVEÐIN SPIL, FLETTU VIÐ ÞESSARI SÍÐU. →

# DÆMI UM UMFERÐ

PÚ ÁKVEÐUR AÐ SPILA FRAMTÍÐARSPILI (SEE THE FUTURE) TIL AÐ SJÁ 3 EFSTU SPILIN Í DRAGBUNKANUM.



PEGAR PÚ SKOÐAR 3 EFSTU SPILIN SÉRÐU AÐ EFSTA SPILIÐ (SEM PÚ ERT AÐ FARA AÐ DRAGA) ER SPRENGIKETTILINGUR (EXPLODING KITTEN).



PÚ ÁKVEÐUR AÐ SPILA ÁRÁSARSPILI (ATTACK) TIL AÐ SLEPPA ÚR UMFERÐ OG ÞVINGA NÆSTA LEIKMANN TIL AÐ LEIKA TVISVAR.



EN ÞÁ SPILAR ANNAR LEIKMAÐUR NEIBB-SPILI (NOPE) SEM AFSTÝRIR ÁRÁSINN PGINN SVO PÚ ÁTT ENN LEIK.



PÚ VILT EKKI DRAGA ÞETTA SPIL OG SPRINGA, SVO PÚ SPILAR ÚT STOKKUNARSPILI (SHUFFLE).



PEGAR BÚIÐ ER AÐ STOKKA BUNKANN UPP Á NÝTT, DREGUR PÚ EFSTA SPILIÐ TIL AÐ LJÚKA ÞÍNUM LEIK OG VONAR AÐ ÞAÐ SÉ EKKI SPRENGIKETTILINGUR.

- EÐA -

SEGIR PASS (OG SPILAR ENGU SPIL) EÐA DREGUR BARA SPIL TIL AÐ LJÚKA LEIK Í UMFERÐINI.

# EXPLODING KITTENS

ÞÚ ÞARFT ÞETTA AÐEINS EF ÞÚ HEFUR SPURNINGAR UM STÖK SPIL



# LEIÐSÖGN

## SÉRSTAKAR SAMSETNINGAR

(LESTU ÞETTA ÞEGAR ÞÚ HEFUR SPILAÐ FYRSTA LEIKINN)

### TVÖ EINS

Að spila út samstæðu af Kattarspilum (og stela þannig handahófskenndu spili af öðrum leikmanni) á ekki lengur aðeins við Kattarspil heldur ÖLL spil í stokknum með sama titli (Stokkunarspilasamstæðu, Sleppispilasamstæður o.s.fr.)



### ÞRjú EINS

Virkar eins og Tvö eins en þú færð að nefna spilið sem þú vilt frá hinum leikmanninum. Ef hann á það, máttu taka það. Ef ekki, færðu ekkert.



### 5 MISMUNANDI SPIL

Ef þú spilar 5 mismunandi spilum (einhverjum 5 spilum með mismunandi titli), ferðu í gegnum kastbunkann og tekur eitthvað stakt spil sem þú vilt. (Gríptu bunkann í hveli og veldu spilið svo þú fáir ekki Neibb!)



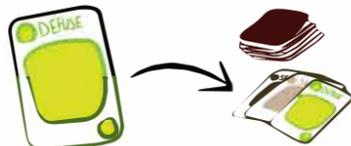
Þegar þú spilar samsetningum, hunsar þú leiðbeiningarnar á spilunum.

## EXPLODING KITTEN (SPRENGIKETTILINGUR) 4 SPIL

Þú verður að sýna þetta spil strax. Ef þú átt ekki Aftengispil, ertu úr leik. Kastaðu öllum spilunum þínum, þ.á.m. Sprengikettlingnum.

## DEFUSE (AFTENGJA) 6 SPIL

Ef þú dróst Sprengikettling, getur þú spilað þessu spili í stað þess að springa. Leggðu Aftengispilið í kastbunkann.



Taktu síðan Sprengikettlinginn og laumaðu honum aftur í dragbunkann þar sem þú vilt, en án þess að endurraða eða skoða hin spilin.



Viltu skemma fyrir leikmanninum á eftir þér? Settu Kettlinginn efst í bunkann. Ef þú vilt geturðu haldið stokknum undir borðinu svo enginn sjái hvar þú setur spilið. Þú hefur lokið leik í umferðinni eftir að hafa spilað þessu spili.

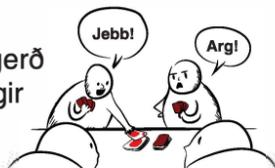
## NOPE (NEIBB) 5 SPIL

Stöðvaðu allar aðgerðir nema Sprengikettlinga-og Aftengispil. Ímyndaðu þér að spilið (eða parið eða samsetningin) undir Neibb-spilinu sé ekki lengur til.



Þú getur líka spilað út Neibb-spilinu við öðru Neibb-spili til að ógilda það og búa til Jebb, o.s.fr.

Þú getur spilað Neibb-spili hvenær sem er áður en aðgerð er framkvæmd, þó að þú eigir ekki leik. Öll spil sem Neibb-spil eru notuð gegn, eru nýtt. Þau eru sett í kastbunkann.



## ATTACK (ÁRÁSI) 4 SPIL

Ljúktu leik í umferðinni án þess að draga og þvingaðu næsta leikmann til að leika tvisvar í röð. Fórarlamb þessa spils leikur eins og venjulega. Síðan þegar það er búið að leika einu sinni, leikur það strax aftur. (Ef fórarlamb Árásarspils spilar Árásarspili, lýkur leik þess og næsti leikmaður verður að leika tvisvar.)

## SKIP (SLEPPA) 4 SPIL

Þú lýkur strax leik í umferðinni án þess að draga spil. (Ei þú leikur Sleppispili á móti Árásarspili, þarítu samt að leika einu sinni en ekki tvisvar. Með 2 árásarspilum þarítu hvörugan leikinn að leika.)

## FAVOR (GREIÐ) 4 SPIL

Þvingaðu hvaða leikmann sem er til að gefa þér 1 spil af hendi sér. Hann velur hvaða spil hann gefur þér.

## SHUFFLE (STOKKA) 4 SPIL

Stokkaðu dragbunkann vandlega. (Gagnlegt þegar þú veist að Sprengikettlingur nálgast.)

## SEE THE FUTURE (FRAMTÍÐ) 4 SPIL

Skoðaðu 3 efstu spilin í dragbunkanum án þess að sýna hinum og settu þau aftur í bunkann í sömu röð.

## CAT CARDS (KATTARSPIL) 4 AF HVERJU

Þessi spil eru gagnslaus ein og sér, en ef þú safnar 2 eins kattarspilum getur þú spilað þeim sem samstæðu og stolið spili af handahófi frá öðrum leikmanni.

