

EXPLODING KITTENS®

HET BORDSPEL

SPELREGELS



2-6 SPELERS | LEEFTIJD 7+ | 20 MINUTEN

INHOUD

- 1 SPELBORD
- 64 ACTIEKAARTEN
- 21 STAPSCHIJVEN
- 6 KARAKTERS
- KAARTENOVERZICHT

HEY! LEES DEZE REGELS NIET!

LEZEN IS NAMELIJK DE SLECHTSTE
MANIER OM EEN SPEL TE LEREN SPELEN!
GA ONLINE EN BEKIJK DE
INSTRUCTIEVIDEO OP DE WEBSITE:



WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/EKBOARDGAME/HOW

©2025 EXPLODING KITTENS | GEPRODUCEERD IN CHINA
7162 BEVERLY BLVD #272 LOS ANGELES, CA 90036 USA
GEÏMPORTEERD IN DE EU DOOR EXPLODING KITTENS,
10 RUE PERGOLESE, 75116 PARIS, FRANKRIJK
SUPPORT@EXPLODINGKITTENS.COM | WWW.EXPLODINGKITTENS.COM
LONS-202501-18

STAPEL STAPSCHIJVEN

De stapel bevat diverse verschillende soorten staptschijven:



Zet jouw karakter vooruit met het aantal stappen op de schijf.



Zet jouw karakter vooruit met het aantal stappen op de schijf **OF** draai het bord om **zonder** je karakter te verplaatsen.



Alle spelers mogen op elk gewenst moment proberen het bord snel om te draaien om de vakjes op de andere kant te bekijken, maar denk eraan om het bord meteen weer terug te draaien.

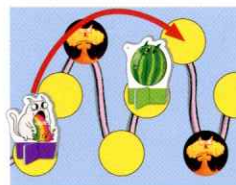


Draai onmiddellijk het bord om.

Zet **DAARNA** je karakter vooruit met het aantal stappen dat op de schijf staat.



Zet je karakter vooruit naar het eerstvolgende beschikbare vakje voorbij de volgende speler die voor je staat. Als jij al vooraan staat, blijf je staan.

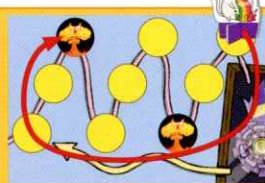


Zet je karakter vooruit naar het eerstvolgende vakje met een Exploding Kitten.



Als er een speler op dat vakje staat, heb je geluk! Je mag dan voorbij deze speler gaan en op het eerstvolgende beschikbare vakje gaan staan.

Als je al voorbij het laatste vakje met een Exploding Kitten bent, moet je terug via de pijl en ga je vanaf daar naar het volgende vakje met een Exploding Kitten.



GEVAARMAGNETEN TOEVOEGEN

Als je het spel begint, bevat de stapel schijven nog geen gevaarmagneten. Zodra je de actiekaart 'Voeg een magneet toe (NU)' speelt, moet je in het geheim 1 gevaarmagneet **gedekt** toevoegen aan de stapel, op een plek naar keuze en zonder de andere schijven te bekijken of de volgorde te veranderen.



Wil je de volgende speler dwars zitten? Speel deze kaart dan vlak voordat diegene moet trekken en leg de gevaarmagneet direct bovenop de stapel!

HET BORD OMDRAAIEN

Op sommige actiekaarten en staptschijven staat "Draai het bord om". Draai in dit geval het bord van de 'rustige modus' (blauwe kant) naar de 'chaotische modus' (rode kant) of vice versa. Het bord blijft zo liggen totdat een actiekaart of staptschijf aangeeft om het bord weer terug te draaien.

ELK VAKJE op het bord verandert nu! Draai het bord om op het moment dat een andere speler bijna aan het winnen is om zo een val te zetten voor de volgende verplaatsing van deze speler!

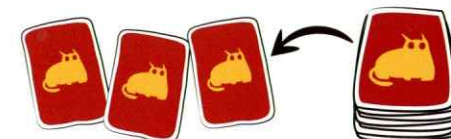


Vakjes worden **NIET** geactiveerd als het bord omgedraaid wordt (als je dus plotseling op een vakje met een Exploding Kitten terecht komt, ontplof je niet!). Je kunt alleen aan het einde van je beurt kaarten trekken of ontploffen, nadat je klaar bent met het verplaatsen van je karakter.

ALS KAARTEN / SCHIJVEN OPRAKEN

Als de stapel staptschijven of de actiestapel ooit leegraakt, kun je de bijbehorende aflegstapel schudden om deze aan te vullen.

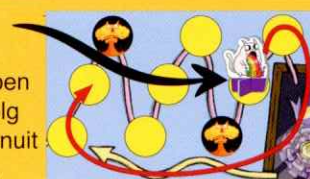
Als je **je beurt start** zonder actiekaarten in je hand, moet je onmiddellijk 3 actiekaarten trekken en begint daarna je beurt.



WINNEN

Je moet **exact** op het lintvak terechtkomen. Als dit niet lukt, moet je de pijl volgen om terug te gaan en vervolgens weer verder vooruit te gaan.

Staat jouw karakter hier en trek je een schijf met 4 stappen, dan ga je 2 stappen vooruit naar het lintvak, volg je de pijl terug en zet je vanuit hier de 2 overige stappen.



Als je op het vakje net voor het lintvak terechtkomt, maar deze is bezet, dan mag je vooruit naar het lintvak en win je het spel!



JOUW SPEELBEURT

Volg tijdens jouw beurt de volgende stappen:

EERST: ACTIEKAARTEN SPELEN

Speel zo veel actiekaarten uit je hand als je wilt en leg deze **open** af op de aflegstapel, **OF** speel helemaal geen kaarten.

DAARNA: EEN STAPSCHIJF TREKKEN (EN JE KARAKTER VOORUIT ZETTEN)

Draai de bovenste schijf om en leg deze open op de aflegstapel. Op elke schijf staat met hoeveel stappen je jouw karakter vooruit mag zetten (zoals 2 stappen) en kan extra regels bevatten zoals "Draai het bord om".

JOUW BEURT IS VOORBIJ. HET SPEL GAAT VERDER VOLGENS DE WIJZERS VAN DE KLOK.

Lees de tekst op een actiekaart om te weten wat deze kaart precies doet. Bij vragen over specifieke kaarten raadpleeg je het kaartenoverzicht.



VAKJES OP HET BORD

Bij het vooruit zetten, kun je op een van de volgende drie vakjes terechtkomen:

1. CIJFERVAKJE

Als er een cijfer op het vakje staat, moet je onmiddellijk datzelfde aantal actiekaarten van de stapel trekken en in je hand nemen.



Dit is altijd positief - er zijn geen slechte actiekaarten!

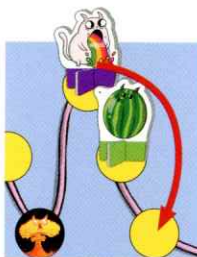


2. VAKJE MET EEN ANDER KARAKTER

Als op dit vakje het karakter van een andere speler staat (zelfs als het een vakje met een Exploding Kitten is), moet je jouw karakter naar het eerstvolgende beschikbare vakje voorbij dat karakter zetten.



Op elk vakje mag slechts 1 karakter staan! (Dit betekent dat je wellicht over verschillende spelers heen moet springen als ze achter elkaar staan.)



3. VAKJE MET EEN EXPLODING KITTEN

Als het vakje een Exploding Kitten bevat, ontplof je (tenzij je een Ontmantelkaart uit je hand speelt).

Als je ontploft, moet je twee dingen doen:



1. Wissel van plek op het bord met de speler die achteraan staat (tenzij jij al achteraan staat). Als meerdere spelers achteraan staan (omdat ze in de kattenbak staan), mag je kiezen met welke speler je van plek wisselt.
2. Leg kaarten af totdat je slechts 3 actiekaarten in je hand hebt (sla deze stap over als je 3 of minder actiekaarten hebt). Jij bepaalt welke kaarten je aflegt.

OPMERKING: Als spelers van plek wisselen, mogen beide spelers alle info op hun nieuwe vakjes negeren (je trekt dus geen kaarten en ontploft ook niet!).

LEES VERDER AAN DE ANDERE KANT →