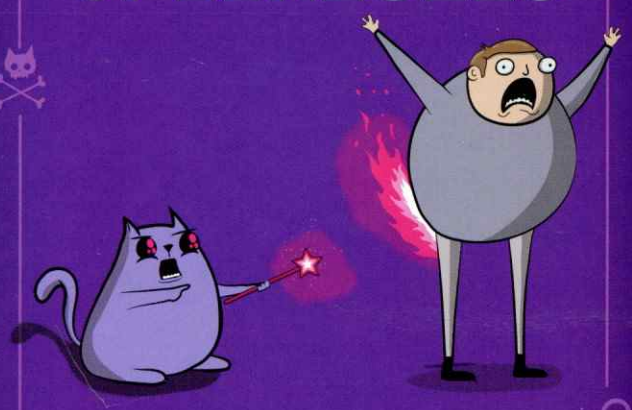
EXPLODING KITTENS®

CURSE YOU!

SPELREGELS



2-5 SPELERS
INHOUD: 67 KAARTEN, 7 ENVELOPPEN

HEY!
LEES DEZE REGELS NIET!

LEZEN IS NAMELIJK DE SLECHTSTE MANIER OM EEN SPEL TE LEREN SPELEN!

BEKIJK DE VIDEO EN LEER HET SPEL DOOR HET ZELF TE SPELEN!

EXPLODINGKITTENS.COM/CURSEYOU/HOW

©2026 EXPLODING KITTENS | GEPRODUCEERD IN CHINA
7162 BEVERLY BLVD #272 LOS ANGELES, CA 90036 USA
GEÏMPORTEERD IN DE EU DOOR EXPLODING KITTENS
10 RUE PERGOLÈSE, 75116 PARIJS, FRANKRIJK
DISTRIBUTIE IN NEDERLAND: ASMODEE THE NETHERLANDS
VOSSENBEEMD 51 - 5705 CL HELMOND - NEDERLAND - WWW.ASMODEE.NL
DISTRIBUTIE IN BELGIË: ASMODEE BELGIUM
THEODOOR SWARTSSTRAAT 3 - 3070 KORTENBERG - BELGIË - WWW.ASMODEE.BE

SUPPORT@EXPLODINGKITTENS.COM
WWW.EXPLODINGKITTENS.COM
LONS-202605-97

HET SPEL SPELEN

De stapel speelkaarten bevat enkele Exploding Kittens. Plaats deze stapel op tafel met de beeldzijde naar beneden en neem om de beurt een kaart totdat iemand een Exploding Kitten trekt.



Als dit gebeurt, dan ontploft deze speler!
Hij is dan dood en ligt uit het spel.



Dit gaat zo verder totdat er nog maar 1 speler over is, diegene wint het spel.

Hoe meer kaarten je trekt, des te groter de kans dat je een Exploding Kitten trekt.

HEEL SIMPEL

ALS JE ONTPLOFT, DAN VERLIES JE.
EN JE ZULT ER EEN KATASTROFAAL ROUWGEVOEL AAN OVERHOUDEN...

ALS JE NIET ONTPLOFT, DAN WIN JE.
EN JE VOELT JE ONOVERWINNELIJK. GOED GEDAAN, MAKKER!

ALLE ANDERE KAARTEN
VERLAGEN DE KANS DAT JE ONTPLOFT DANKZIJ EXPLODING KITTENS.

VOORBEELD

Je mag een Voorspel de Toekomst kaart gebruiken om de bovenste drie kaarten van de stapel te bekijken. Als je hierdoor een Exploding Kitten ziet aankomen, dan kun je deze ontwijken door een Sla Over kaart te spelen waarmee je jouw beurt eindigt zonder een kaart te hoeven trekken.





VOORBEREIDING

1 Laat alle enveloppen in de doos liggen. Je hebt deze pas na je eerste spel nodig!



2 Verwijder alle Exploding Kittens (4) uit de stapel speelkaarten en leg deze opzij.



3 Verwijder alle Ontmantelkaarten (6) uit de stapel speelkaarten en geef er 1 aan elke speler.



4 Schud eventuele resterende Ontmantelkaarten terug in de stapel.

2 SPELERS

Schud slechts 2 van de extra Ontmantelkaarten door de stapel en verwijder de rest uit het spel.

ONTMANTELKAARTEN

Ontmantelkaarten zijn de meest krachtige kaarten in het spel. Dit zijn de enige kaarten waarmee je veilig bent voor een Exploding Kitten. Als je een Exploding Kitten trekt, dan kun je een Ontmantelkaart inzetten om niet te ontploffen. Vervolgens mag je de Exploding Kitten terugplaatsen op een positie naar keuze in de stapel. Probeer zoveel mogelijk Ontmantelkaarten te verkrijgen.



Op Ontmantelkaarten wordt over Betoveringen en Vloeken gesproken. Negeer deze tijdens het eerste potje; dit zal later allemaal duidelijk worden.

5 Schud de stapel en geef 7 kaarten gedekt aan elke speler. Iedereen heeft nu in totaal 8 handkaarten (7 kaarten + 1 Ontmantelkaart). Bekijk je kaarten maar laat ze niet aan andere spelers zien.



6 Plaats voldoende Exploding Kittens terug in de stapel, zodat er 1 minder in het spel is dan het aantal spelers. Verwijder eventuele resterende Exploding Kittens uit het spel.

VOORBEELD



Bij een spel voor 4 spelers, gebruik 3 Kittens.
Bij een spel voor 3 spelers, gebruik 2 Kittens.

Dit zorgt ervoor dat er uiteindelijk 1 speler overblijft, die niet ontploft is.

2 SPELERS

Voordat je Kittens aan de stapel toevoegt, verwijder je willekeurig ongeveer een derde van de stapel uit het spel (je speelt met ongeveer twee derde van de stapel, maar je weet niet welke kaarten er verwijderd zijn). Schud daarna slechts 1 Exploding Kitten door de stapel speelkaarten en start het spel.

7 Schud de kaarten en vorm hiermee een gedekte stapel in het midden van de tafel.

Dit is de stapel met speelkaarten.



(Zorg dat er ook ruimte is voor een aflegstapel).

8 Kies een startspeler. *(Voorbeeldcriteria: de jongste speler, het meest betoverende kapsel, minste charisma etc.)*

JOUW SPEELBEURT

1 Bekijk jouw 8 handkaarten en voer één van de volgende acties uit:

SPEEL

Speel een kaart door deze OPEN op de aflegstapel te leggen en de instructies op de kaart uit te voeren.



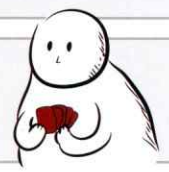
Lees de tekst op een kaart en bekijk het effect.

Na het uitvoeren van de instructies op de kaart mag je direct meer kaarten spelen. Je mag zoveel kaarten spelen als je wilt.

OF

PAS

Speel geen kaarten.



2 Beëindig jouw speelbeurt door de bovenste kaart van de stapel speelkaarten te trekken en deze in je hand te nemen, in de hoop dat het geen Exploding Kitten is.



Het spel gaat verder met de klok mee.

LET OP

Speel een aantal kaarten naar keuze en trek vervolgens een kaart om jouw beurt te beëindigen.



EINDE VAN HET SPEL

De speler die niet ontploft is, wint het spel. De stapel speelkaarten zal nooit op raken, omdat je genoeg Exploding Kittens in de stapel gedaan hebt om slechts 1 speler te laten overleven.

GOED OM TE WETEN

- ✓ Een slimme strategie is om in het begin van het spel kaarten te sparen omdat de kans dat je een Exploding Kitten trekt, lager is dan later in het spel.
- ✓ Je kunt het aantal resterende kaarten tellen in de stapel om in te schatten wat je kansen zijn om te ontploffen.
- ✓ Er is geen handlimiet. Als je geen handkaarten meer hebt is geen speciale actie vereist. Speel gewoon verder; tijdens je volgende beurt trek je automatisch weer een kaart.

STOP MET LEZEN! SPEEL!

VRAGEN OVER SPECIFIEKE KAARTEN?
DRAAI DAN DIT BLAD OM.

LEES DIT PAS NA JE EERSTE SPEL

ENVELOPPEN OPENEN

Enveloppen bevatten magische, nieuwe kaarten die onderdeel van je spel worden.

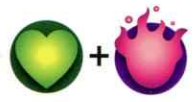
Sommige van deze kaarten zijn volledig nieuwe kaartsoorten, zoals betoveringen en vloeken. Maar er zijn ook kaarten waar je al bekend mee bent, zoals de Aanval-, Schud- en Sla Over-kaarten!

OPEN DEZE ENVELOP NA JE EERSTE SPEL.



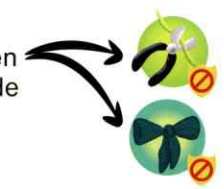
In deze envelop vind je 1 kaart en 3 stickers. Voeg de kaart toe aan de stapel speelkaarten. Die kaart is nu een permanent onderdeel van je spel.

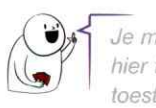
Plak de sticker met dit symbool → op het vakje hieronder:



Plak hier, na het openen van de eerste envelop, de sticker met het overeenkomende symbool.

Plak de 2 stickers met deze symbolen op de vakjes met de overeenkomende symbolen bij het kaartoverzicht (zie andere kant van deze spelregels).





Je mag de andere enveloppen pas openen zodra je hier toestemming voor krijgt. Je hebt hier nu nog geen toestemming voor!



KAARTOVERZICHT

EXPLODING KITTEN 4 KAARTEN

Laat deze kaart onmiddellijk zien. Als je geen Ontmantelkaart kunt spelen, dan ben je dood. Leg de Exploding Kitten die jou gedood heeft, open voor je neer zodat iedereen kan zien dat je dood bent en leg de rest van je kaarten (inclusief Betoveringen en Vloeken) gedekt voor je op tafel.

Kan niet gestopt worden door een Nope-kaart.

ONTMANTEL 6 KAARTEN

Heb je een Exploding Kitten getrokken? Speel dan direct deze kaart om te overleven. Leg je Ontmantelkaart op de aflegstapel.



Pak dan de Exploding Kitten en steek deze op een positie naar keuze terug in de stapel speelkaarten, zonder de volgorde te wijzigen of de kaarten te bekijken.



Wil jij de volgende speler een loer draaien? Leg de Exploding Kitten dan bovenop de stapel. Om dit ongezien te doen kun je de stapel onder tafel houden zodat niemand kan zien waar de Exploding Kitten terecht komt.

Plak hier, na het openen van de eerste envelop, de sticker met het overeenkomende symbool.

Jouw beurt is voorbij na het plaatsen van de kaart.

Kan niet gestopt worden door een Nope-kaart.

SLA OVER 3 KAARTEN

Beëindig direct jouw beurt zonder een kaart te trekken.

Als je een Sla Over-kaart speelt als reactie op een Aanvalkaart, dan is slechts 1 van je 2 speelbeurten voorbij. Met het spelen van 2 Sla Over-kaarten zou je beide beurten kunnen beëindigen.

VERANDER DE TOEKOMST (3X) 1 KAART

Bekijk de bovenste drie kaarten van de stapel speelkaarten en wijzig deze in een gewenste volgorde. Leg de kaarten gedekt terug op de stapel. Laat deze kaarten niet aan de andere spelers zien.

SCHUD 4 KAARTEN

Schud de stapel speelkaarten grondig zodat niemand de volgorde van de kaarten kent.

Erg handig als je weet dat er een Exploding Kitten op komst is.

TREK DE ONDERSTE KAART 2 KAARTEN

Beëindig jouw beurt door de onderste kaart van de stapel speelkaarten te trekken.

KATEAUTJE 3 KAARTEN

Kies een speler die jou 1 van zijn handkaarten moet geven. De gekozen speler mag zelf bepalen welke kaart hij jou geeft.

AANVAL (2X) 3 KAARTEN

Eindig je beurt zonder een kaart te trekken en dwing de volgende speler om 2 beurten na elkaar uit te voeren.

MEERDERE AANVALLEN

Als het slachtoffer van een Aanval ook een Aanval speelt (Aanval of Doelgerichte Aanval), moet de volgende speler 4 beurten spelen, en zo verder.

Als het slachtoffer van een Aanval 1 van zijn beurten voltooit en DAN tijdens de tweede beurt een Aanvalkaart speelt, hoeft de volgende speler slechts 3 beurten te spelen, etc.

DOELGERICHTE AANVAL (2X) 2 KAARTEN

Eindig je beurt zonder een kaart te trekken, maar kies onmiddellijk een andere speler om 2 beurten na elkaar uit te voeren. Het spel gaat daarna verder vanaf die speler.

(Voor meer info over meerdere aanvallen, zie “Aanval”.)

SPIEK 2 KAARTEN

Bekijk in het geheim de bovenste kaart van de stapel speelkaarten. Kies ervoor om deze kaart gedekt onderaan óf bovenaan de stapel speelkaarten terug te leggen.

VOORSPEL DE TOEKOMST (3X) 4 KAARTEN

Bekijk in het geheim de bovenste 3 kaarten van de stapel speelkaarten en leg deze in dezelfde volgorde terug. Laat deze kaarten niet aan de andere spelers zien.

EERSTE ENVELOP

Plak hier, na het openen van de eerste envelop, de sticker met het overeenkomende symbool.

OVERIGE ENVELOPPEN

Plak hier de sticker met het overeenkomende symbool.

Plak hier de sticker met het overeenkomende symbool.

Plak hier de sticker met het overeenkomende symbool.

Plak hier de sticker met het overeenkomende symbool.

Plak hier de sticker met het overeenkomende symbool.

Plak hier de sticker met het overeenkomende symbool.

Plak hier de sticker met het overeenkomende symbool.

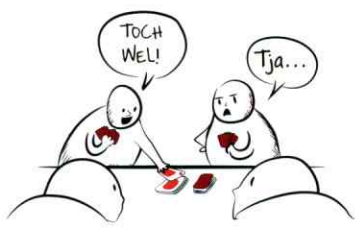
Plak hier de sticker met het overeenkomende symbool.

NOPE 4 KAARTEN

Stop de actie van een willekeurige kaart die net gespeeld is. Het is alsof de kaart onder een Nope-kaart nooit bestaan heeft.



Je mag een Nope-kaart ook spelen op een andere Nope-kaart om het effect van deze kaart te stoppen, enzovoort.



Je mag een Nope-kaart altijd spelen voordat een actie begonnen is, zelfs als dit niet in jouw beurt is. Alle kaarten die gestopt zijn door een Nope-kaart, komen te vervallen en blijven op de aflegstapel liggen.

Je mag een Nope-kaart ook inzetten tegen een speciale combinatie.

Let op: kaarten met dit symbool kunnen niet gestopt worden door een Nope-kaart!

KATTEN 4 VAN ELK

Kattenkaarten hebben geen waarde als ze alleen zijn, maar als je 2 dezelfde Kattenkaarten hebt, dan kun je deze als paar inzetten om een **willekeurige** kaart uit de hand van een andere speler te stelen.





Ook te gebruiken bij speciale combinaties.

Plak hier de sticker met het overeenkomende symbool.

Plak hier de sticker met het overeenkomende symbool.

LAATSTE ENVELOP

Plak hier, na het openen van de laatste envelop, de sticker met het overeenkomende symbool.

SPECIALE COMBINATIES

(LEES DIT PAS NA HET SPELEN VAN JE EERSTE SPEL)

TWEE DEZELFDE

Het effect van een paar van 2 dezelfde Kattenkaarten (waarmee je een willekeurige kaart van een andere speler kunt stelen) geldt niet langer alleen voor Kattenkaarten, maar nu voor ALLE soorten kaarten met dezelfde naam (een paar Schudkaarten, een paar Aanvalkaarten etc.).
Negeer de instructies op de kaarten als je deze als een speciale combinatie speelt.



DRIE DEZELFDE

Bij Drie Dezelfde heb je hetzelfde effect als bij Twee Dezelfde, maar in dit geval mag jij zelf bepalen welke kaart jij van een andere speler wil stelen. Als diegene deze kaart heeft, dan krijg jij hem, anders krijg je niets.
Negeer de instructies op de kaarten als je deze als een speciale combinatie speelt.



VOORBEELD SPEELBEURT

JE VERWACHT DAT DE BOVENSTE KAART VAN DE STAPEL SPEELKAARTEN EEN "EXPLODING KITTEN" IS. IN PLAATS VAN TE PASSEN EN EEN KAART TE TREKKEN OM JE BEURT TE BEËINDIGEN, BESLUIT JE OM EEN "VOORSPEL DE TOEKOMST"-KAART TE SPELEN OM DE BOVENSTE 3 KAARTEN VAN DE STAPEL TE BEKIJKEN.



BIJ HET ZIEN VAN DEZE 3 KAARTEN ZIE JE DAT DE BOVENSTE KAART (DE KAART DIE JIJ GAAT TREKKEN) EEN "EXPLODING KITTEN" IS.



JE SPEELT EEN "AANVAL"-KAART OM JOUW BEURT TE BEËINDIGEN EN DE VOLGENDE SPELER TE DWINGEN OM 2 BEURTEN UIT TE VOEREN.



MAAR DAN SPEELT EEN ANDERE SPELER EEN "NOPE"-KAART, WAARMEE JOUW AANVAL TENIET WORDT GEDAAN EN JE AAN DE BEURT BLIJFT.



JE WIL TOCH ECHT NIET DE BOVENSTE KAART TREKKEN EN ONTPLOFFEN, DUS SPEEL JE EEN "SCHUD"-KAART EN SCHUD JE DE STAPEL.



NA HET SCHUDDEN VAN DE STAPEL TREK JE DE BOVENSTE KAART OM JE BEURT TE BEËINDIGEN EN HOOP JE DAT ER GEEN "EXPLODING KITTEN" TEVOORSCHIJN KOMT.