

# EXPLODING KITTENS

## REGRAS

JOGADORES: 2 - 10

COMPONENTES: 120 CARTAS E  
ESTE FOLHETO DE REGRAS

**EI! NÃO LEIA, ASSISTA!**

EXISTE OUTRO JEITO BEM LEGAL  
DE APRENDER A JOGAR.

ASSISTA AO NOSSO VÍDEO DE REGRAS E LIGUE A FUNÇÃO CC PARA VER  
AS LEGENDAS EM PORTUGUÊS.

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

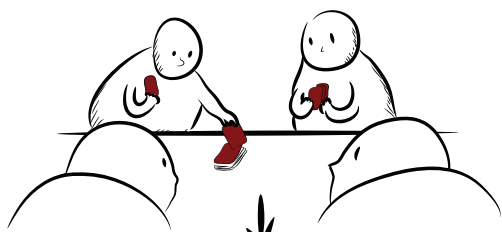
### GALAPÁGOS

Tradução: Juliana Gallo  
Revisão: Evelyn Trippo  
Diagramação: Danilo Sardinha,  
Felipe Godinho e Tati Hapanchuk  
[www.mundogalapagos.com.br](http://www.mundogalapagos.com.br)



## 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 da partida.



Isso se repete até que reste apenas 1 jogador, que será o vencedor.

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

## BASICAMENTE

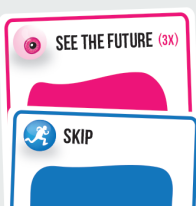
**SE VOCÊ EXPLODIR, VOCÊ PERDE.**  
E É UM PERDEDOR CHEIO DE TITICA FLAMEJANTE DE GATO.

**SE VOCÊ NÃO EXPLODIR, VOCÊ VENCE.**  
E 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 (3X)** 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 (9) e as deixe por perto.



**2** Agora, de acordo com o número de jogadores, use as seguintes cartas remanescentes do baralho:

**2 - 3 JOGADORES:** use apenas as cartas **COM** a marca de patinha no canto.



**4 - 7 JOGADORES:** use apenas as cartas **SEM** a marca de patinha no canto.



**8 - 10 JOGADORES:** use todas as cartas.

**3** Remova do baralho todas as Cartas de Desarme e dê uma dessas cartas para cada jogador. Devolva as Cartas de Desarme restantes (caso haja alguma) ao baralho.



### CARTAS DE DESARME

Cada jogador começa a partida com uma Carta de Desarme, 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 Desarme em vez de explodir e devolva o Exploding Kitten para qualquer lugar da Pilha de Compra, discretamente. Tente conseguir a maior quantidade possível de Cartas de Desarme.

**4** Embaralhe o baralho e dê 7 cartas, viradas para baixo, para cada jogador. Contando com a Carta de Desarme, agora todos devem ter **8** cartas na mão.

**5** Coloque de volta no baralho um número de cartas de Exploding Kittens equivalente ao número de jogadores na partida menos 1. Remova os Exploding Kittens que sobrem da partida.

### POR EXEMPLO

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

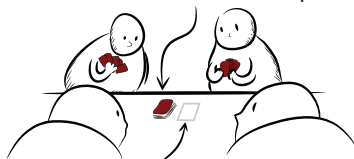


Isso vai garantir que todos os jogadores, com exceção de 1, sejam eliminados.

**Observação:** para partidas entre 2-3 jogadores, os Exploding Kittens que você colocar serão as únicas cartas que não terão as marcas de patinhas.

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

Esta será a Pilha de Compra.



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

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

## NA SUA VEZ DE JOGAR

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

### PASSE A VEZ

Não jogue nenhuma carta.



**OU**

### JOQUE

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



Leia o texto da carta para descobrir o que ela faz.

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

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

(É diferente da maioria dos jogos, já que você só compra uma carta ao **ENCERRAR O SEU TURNO.**)



A partida continua no sentido horário da mesa.

### LEMBRE-SE

Jogue quantas cartas quiser e compre uma carta para terminar o seu turno.

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



## FIM DA PARTIDA

O jogador que não explodiu vence a partida.

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 existe um limite máximo ou mínimo de cartas que você pode ter em sua 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 em seu próximo turno.

## PARE DE LER! VÁ JOGAR!

SE TIVER DÚVIDAS A RESPEITO DE CARTAS ESPECÍFICAS, VIRE ESTA PÁGINA. →

# EXPLODING KITTENS GUIA PRÁTICO

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

## EXPLODING KITTEN 9 CARTAS

Esta carta deve ser revelada a todos imediatamente. A menos que tenha uma Carta de Desarme, você é eliminado. Descarte todas as suas cartas, incluindo o Exploding Kitten.

## DESARME 3 COM 7 SEM

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



Então, pegue o Exploding Kitten e, sem olhar ou reorganizar as outras cartas, devolva-a para qualquer lugar da Pilha de Compra sem deixar ninguém ver.



Quer sacanear o próximo jogador? Coloque o Exploding Kitten no topo do baralho! Se preferir, segure o baralho embaixo da mesa para que ninguém veja em que lugar da Pilha de Compra você está colocando a carta.

Após jogar esta carta, seu turno acaba.

## ATAQUE (2X) 2 COM 3 SEM

Termine a sua vez de jogar sem comprar uma nova carta. Em vez disso, obrigue o próximo jogador a jogar duas vezes seguidas. A partida continua a partir desse jogador. A vítima desta carta joga seu turno normalmente (joga ou passa a vez e depois compra). Então, após jogar uma vez, ela deve jogar de novo.

Se a vítima de uma Carta de Ataque também jogar uma Carta de Ataque em um dos turnos, o novo alvo deve realizar quaisquer turnos que a vítima anterior não realizou mais o número de ataques na Carta de Ataque que acabou de ser jogada (por exemplo: 4 turnos, então 6, e por aí vai).

## ATAQUE DIRECIONADO (2X) 2 COM 3 SEM

Termine a sua vez de jogar sem comprar uma nova carta. Em vez disso, escolha imediatamente qualquer jogador para jogar duas vezes seguidas. A partida continua a partir desse jogador. A vítima da carta joga seu turno normalmente (joga ou passa a vez e depois compra). Então, após o turno dela acabar, é a vez dela de novo.

Se a vítima de um Ataque jogar qualquer tipo de Carta de Ataque em um dos turnos dela, o novo alvo deve realizar quaisquer turnos que a vítima anterior não realizou mais o número de ataques na Carta de Ataque que acabou de ser jogada (por exemplo: 4 turnos, então 6, e por aí vai).

## PULO 4 COM 6 SEM

Encerre o seu turno imediatamente 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.

## VEJA O FUTURO (3X) 3 COM 3 SEM

Veja secretamente as 3 cartas do topo da Pilha de Compra e as coloque de volta na mesma ordem, viradas para baixo. Em seguida, continue o seu turno. Não mostre as cartas para os outros jogadores.

## ALTERE O FUTURO (3X) 2 COM 4 SEM

Veja secretamente as 3 cartas do topo da Pilha de Compra e as reorganize na ordem que quiser. Devolva-as, viradas para baixo, para o topo da Pilha de Compra e continue o seu turno. Não mostre as cartas para os outros jogadores.

## EMBARALHAR 2 COM 4 SEM

Embaralhe muito bem a Pilha de Compra (isso é muito útil quando você sabe que um Exploding Kitten está prestes a aparecer).

## COMPRE A CARTA DO FUNDÃO 3 COM 4 SEM

Termine seu turno comprando a carta do fundo da Pilha de Compra.

## PRESENTE 2 COM 4 SEM

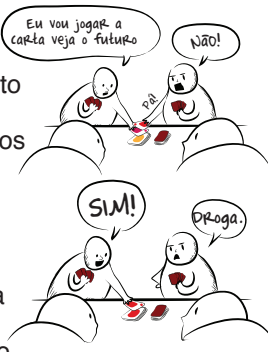
Obrigue qualquer outro jogador a dar 1 carta dele para você. Ele é quem escolhe a carta.

## NÃO! 4 COM 5 SEM

Impeça qualquer ação, exceto um Exploding Kitten ou uma Carta de Desarme. Para todos os efeitos, imagine que qualquer carta 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!" a 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. Coloque-as na Pilha de Descarte. Você pode até mesmo anular um COMBO ESPECIAL ao jogar um "Não!".



## CARTAS DE GATOS 3 DE CADA COM 4 DE CADA SEM

Estas cartas não têm efeito sozinhas, mas, se você conseguir 2 Cartas de Gato iguais, você pode jogar ambas, como um Par, para roubar uma carta aleatória de outro jogador. Elas também podem ser usadas em Combos Especiais.



## GATO SELVAGEM 2 COM 4 SEM

Use como qualquer outra Carta de Gato (qualquer carta que, sozinha, não tenha efeito). Esta carta não pode ser usada como uma Carta que não seja de Gato (Embaralhar, Ataque, etc.).

## EXEMPLO DE TURNO

VOCÊ DESCONFIA DE QUE A PRIMEIRA CARTA DA PILHA DE COMPRA SEJA UM EXPLODING KITTEN, ENTÃO, EM VEZ DE PASSAR A SUA VEZ E COMPRAR UMA CARTA PARA TERMINAR O SEU TURNO, VOCÊ DECIDE JOGAR A CARTA "VEJA O FUTURO (3X)" PARA PODER OLHAR AS 3 PRIMEIRAS CARTAS DA PILHA DE COMPRA SEM MOSTRÁ-LAS AOS OUTROS JOGADORES.

AO FAZER ISSO, VOCÊ PERCEBE QUE ESTAVA CERTO, POIS A PRIMEIRA CARTA (A QUE VOCÊ ESTÁ PESTES A COMPRAR) É UM EXPLODING KITTEN.



VOCÊ DECIDE JOGAR UMA CARTA DE ATAQUE (2X) PARA TERMINAR O SEU TURNO E OBRIGAR O PRÓXIMO JOGADOR A JOGAR 2 TURNOS SEGUIDOS.



MAS, ENTÃO, OUTRO JOGADOR JOGA UMA CARTA DE "NÃO!", QUE CANCELA O SEU ATAQUE E OBRIGA VOCÊ A CONTINUAR O SEU TURNO.



VOCÊ NÃO QUER COMPRAR A CARTA DO TOPO E EXPLODIR, ENTÃO VOCÊ JOGA A CARTA "EMBARALHE" E EMBARALHA A PILHA DE COMPRA.



COM AS CARTAS RECÉM-EMBARALHADAS, VOCÊ COMPRA A PRIMEIRA PARA TERMINAR O SEU TURNO E TORCE PARA QUE ELA NÃO SEJA UM EXPLODING KITTEN.



## COMBOS ESPECIAIS

(LEIA DEPOIS DE TER JOGADO A SUA PRIMEIRA PARTIDA.)

### DUAS CARTAS IGUAIS

Jogar Pares de cartas iguais (que permitem que você roube uma carta aleatória de outro jogador) deixa de valer apenas para um par de Cartas de Gato e passa a se aplicar a QUAISQUER cartas do baralho que tenham o mesmo nome (um par de cartas "Embaralhe", um par de Cartas de Pulo, etc.).



### TRÊS CARTAS IGUAIS

Ao jogar 3 cartas iguais (3 cartas com o mesmo nome), você pode escolher um jogador e dizer o nome de uma carta. Se ele tiver a carta, você fica com ela. Se ele não tiver, você não recebe nenhuma carta.



### COMBO ESPECIAL DE 5 CARTAS

Se você jogar 5 cartas diferentes (5 cartas de qualquer tipo, desde que os nomes das cartas sejam todos diferentes), poderá pegar qualquer carta que quiser da Pilha de Descarte. (Escolha a carta rapidamente para evitar receber um "Não!".)



Ao jogar os Combos Especiais, ignore as instruções das cartas.

## GUARDE ESTAS INSTRUÇÕES PARA EVENTUAIS CONSULTAS

Um brinquedo contendo fonte elétrica requer cuidados. Por favor, leia atentamente este documento.

### Advertências:

- Não coloque na água;
- As baterias não são substituíveis e nem recarregáveis;
- Mantenha as baterias fora do alcance de crianças (incluindo as usadas);
- Confira se o compartimento das baterias está seguro e não pode ser aberto. Se não for o caso, guarde o objeto que contenha as baterias fora do alcance de crianças;
- Tente comprar utensílios cujos compartimentos de baterias sejam seguros (lacrados com parafusos ou que precisem de duas manobras independentes para abri-los);

- Os terminais de uma pilha ou bateria não devem ser colocados em curto-circuito

- No caso de ingestão de uma bateria, mesmo que seja apenas uma suspeita, ligue **IMEDIATAMENTE** para um Centro de Controle de Intoxicações ou para a emergência (disque 192 para o SAMU) e explique que uma criança engoliu uma bateria. Cada minuto conta!

### Informação:

- Remova a aba de plástico da caixa de baterias e todos os materiais da embalagem antes de dar o brinquedo para a criança (se for o caso).

- Reciclagem de pilhas e resíduos elétricos e eletrônicos: Este selo é afixado em todos os produtos de consumo que contêm peças elétricas ou eletrônicas. Ele identifica os produtos cujos resíduos podem ser reutilizados, reciclados e recuperados, reduzindo, assim, a quantidade de resíduos a serem descartados. Descarte este produto, suas pilhas ou baterias de forma responsável e participe da proteção do meio ambiente. Resíduos eletrônicos e pilhas ou baterias usadas de equipamentos eletrônicos não devem ser descartadas junto com lixo comum. Entre em contato com postos de reciclagem locais e saiba como reciclar pilhas, resíduos e equipamentos eletrônicos.

