

EI, VOCÊ COMPROU UM BARALHO DE EXPANSÃO!

Isso significa que você precisa de pelo menos uma edição base do Exploding Kittens (Edição Original, Proibidão, Para a Galera, etc.) para jogar suas partidas com estas cartas (mas aposto que você já sabia disso).

NÃO SABE COMO JOGAR?

VOCÊ ENCONTRA AS INSTRUÇÕES DO JOGO COMPLETO EM:

WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/HOW



GALÁPAÇOS

Tradução: Evelyn Trippo

Revisão: Kévila Cordas

Diagramação: Danilo Sardinha, Felipe Godinho e Tati Hapanchuk

www.mundogalapagos.com.br



AU
AU
AU

BARKING KITTENS

ESTA É A TERCEIRA EXPANSÃO DE EXPLODING KITTENS

REGRAS

COMPONENTES: 20 CARTAS, A COROA DA TORRE DO PODER E ESTE FOLHETO DE REGRAS

JOgando COM OUTRAS EXPANSÕES

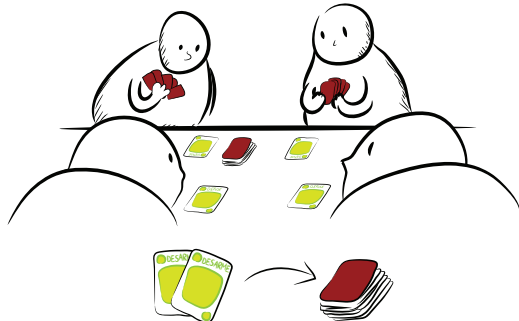
Cada expansão de Exploding Kittens tem suas próprias instruções de preparação. Se estiver jogando uma partida com mais de uma expansão, atente-se para que todas as instruções de preparação sejam seguidas.

PREPARAÇÃO

- 1 Remova todos os **Exploding Kittens** (4) e todas as Cartas de Desarme (6) do baralho. Remova também a Carta de Torre do Poder (1) do baralho da expansão Barking Kittens.



- 2 Dê 1 Carta de Desarme para cada jogador e embaralhe as Cartas de Desarme restantes de volta ao baralho.



- 3 Embaralhe as 19 cartas de expansão restantes de Barking Kittens com as cartas do baralho principal.

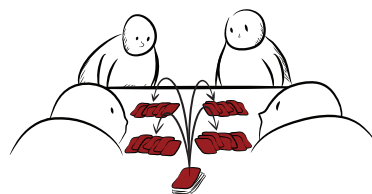


- 4 Separe 6 cartas aleatórias, viradas para baixo, sobre a mesa. Então, coloque a **Coroa da Torre do Poder** sobre essas cartas. Este será o **Estoque**.

- 5 Embaralhe a Carta de Torre do Poder de volta ao baralho.



- 6 Dê 7 cartas, viradas para baixo, para cada jogador. Contando com a Carta de Desarme, agora todos devem ter 8 cartas na mão. Não mostre suas cartas aos outros jogadores.



- 7 Coloque o Exploding Kittens de volta no baralho de forma que o número total de gatinhos seja equivalente ao número de jogadores. Remova os Exploding Kittens restantes da partida.

POR EXEMPLO

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

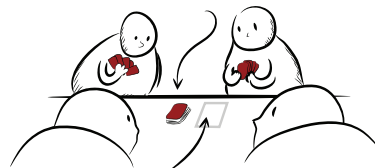
Em uma partida com 3 jogadores, coloque 2 Exploding Kittens.

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



- 8 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.)

- 9 Escolha um jogador para começar e divirtam-se!

VARIANTE PARA PARTIDAS RÁPIDAS

Antes de inserir qualquer Exploding Kitten ou a Torre do Poder no baralho, remova aleatoriamente da partida cerca de um terço das cartas do baralho (você jogará com aproximadamente dois terços de um baralho, mas não saberá quais cartas foram removidas). Em seguida, embaralhe a Carta de Torre do Poder e um número adequado de Exploding Kittens na Pilha de Compra e comece a partida.

LEIA O TEXTO DE CADA CARTA PARA DESCOBRIR O QUE ELA FAZ.

PARE DE LER! VÁ JOGAR!

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

BARKING KITTENS



GUIA PRÁTICO

BARKING KITTEN 2 CARTAS

Coloque esta carta na sua frente, virada para cima, e pergunte se alguém tem o outro Barking Kitten. Se algum jogador o tiver, esse jogador será o seu alvo, e ele deverá jogar uma Carta de Desarme ou explodir. No final do turno, descartem os dois Barking Kittens.

Se ninguém tiver o outro Barking Kitten, deixe a carta virada para cima na sua frente. (Você não poderá jogá-la de novo, e a carta não faz mais parte de sua mão de cartas.) Quando alguém jogar o outro Barking Kitten, você será o alvo, e você deverá jogar uma Carta de Desarme ou explodir.

Se você tiver os dois Barking Kittens (mesmo se um deles já estiver na mesa, na sua frente), jogue-os juntos e escolha qualquer jogador para ser seu alvo.

Depois que você jogar esta carta, continua sendo o seu turno.

Assim como os outros Kittens, o Barking Kitten não pode receber um Não!



Você precisa ter um faro apurado para saber qual é o melhor momento de jogar essas duas cartas! Se você tem uma delas e pensa que alguém tem a outra, seja rápido e a jogue para explodir essa pessoa! Mas, se você estiver errado e ninguém tiver a outra carta ainda, você estará colocando o alvo em si mesmo!



ALTERE O FUTURO (3X) AGORA 2 CARTAS

Veja as 3 cartas do topo da Pilha de Compra em sigilo e as reorganize na ordem que quiser. Não mostre as cartas aos outros jogadores e as devolva ao topo da Pilha de Compras viradas para baixo.

Você pode jogar esta carta a qualquer momento, não importa de quem seja o turno.



"AGORA" significa que você pode jogar esta carta mesmo se não for o seu turno. Tem alguém prestes a comprar uma carta? Altere o Futuro Agora. Alguém acabou de Ver o Futuro? Altere o Futuro Agora, antes que essa pessoa compre uma carta!

No entanto, você não pode jogá-la no meio de uma ação (tipo, ENQUANTO alguém está embaralhando o baralho).



ENTERRE 2 CARTAS

Jogue esta carta, então encerre seu turno comprando uma carta. Depois de olhar a carta comprada, coloque-a secretamente em qualquer lugar que você quiser na Pilha de Compras.

É uma ótima opção se você tiver CERTEZA de que a carta do topo da Pilha de Compra é um Exploding Kitten; mas, se você estiver errado, não é tão boa assim.



Você não pode jogar esta carta se tiver uma Carta "Eu Fico Com Isso" na sua frente.

EM PARTIDAS COM A EXPANSÃO IMPLODING KITTENS

Ao Enterrar um Imploding Kitten, mantenha o Imploding Kitten na orientação em que você o comprou (virado para cima ou para baixo) ao colocá-lo de volta na Pilha de Compra.



ATAQUE PESSOAL (3X) 4 CARTAS

Este Ataque é jogado em você mesmo. Jogue três turnos seguidos. Realize seu primeiro turno normalmente (jogue-ou-passe e então, compre). Em seguida, quando seu turno chegar ao fim, é o seu turno mais duas vezes.

Se você jogar outra Carta de Ataque (Ataque Pessoal, Ataque Normal, etc.) em qualquer um dos seus turnos, seu alvo deve realizar quaisquer turnos seus restantes mais o número de ataques na Carta de Ataque que acabou de ser jogada.



COMPARTILHE O FUTURO (3X) 2 CARTAS

Veja as 3 cartas do topo da Pilha de Compra em sigilo e as reorganize na ordem que quiser. Mostre essas cartas ao próximo jogador antes de devolvê-las ao topo da Pilha de Compra viradas para baixo, então prossiga com seu turno.



TORRE DO PODER 1 CARTA

Para jogar esta carta, vista a Coroa da Torre do Poder. Em seguida, pegue as Cartas do Estoque e, sem as revelar, coloque-as dentro da coroa, no topo de sua cabeça.

A Coroa protegerá você contra quaisquer tentativas de roubo. Se alguém roubar cartas de você, essa pessoa deve pegar uma carta aleatória (sem escolher qual carta vai pegar) da Coroa da Torre do Poder em vez de uma carta da sua mão (até as Cartas do Estoque acabem). Isso se aplica a Cartas de Favor, jogar pares de cartas, jogar 3 cartas do mesmo tipo ou qualquer outra forma de roubar cartas.

Você não pode pegar Cartas do Estoque da Torre do Poder para colocá-las em sua mão de cartas. Ela só protegerá você dos gatunos que querem roubar suas cartas. Continue usando a Torre do Poder até o fim da partida.



EU FICO COM ISSO 4 CARTAS

Jogue esta carta, virada para cima, na frente de outro jogador. Na próxima vez que este jogador comprar uma carta, ele deve olhá-la em sigilo e a entregar a você. Logo em seguida, descarte a Carta "Eu fico com isso" na Pilha de Descarte.

Se o jogador te entregar um Exploding Kitten, você deve Desarmá-lo ou explodir. A partida continua como se o jogador tivesse comprado uma carta e encerrado o turno. Você não pode jogar esta carta na frente de um jogador que já tenha uma carta dessa na frente dele.

É bem útil quando você tem certeza de que um jogador vai comprar uma carta que você quer!



SUPER PULO 1 CARTA

Encerre seu turno sem comprar uma carta. Se você deveria realizar mais de um turno seguido, encerre todos eles.

Esta carta é útil quando você for atacado.



PIQUENIQUE 2 CARTAS

Começando por você e seguindo na direção dos próximos turnos, cada jogador deve colocar uma carta à sua escolha virada para baixo no topo da Pilha de Compra.

PARE! NÃO LEIA ESTA SEÇÃO SE VOCÊ NÃO ESTIVER JOGANDO COM A EXPANSÃO STREAKING KITTENS!



MALDIÇÃO DO TRASEIRO FELINO

ARREPENDIMENTOS

Nós realmente queríamos nunca ter lançado essa carta, mas lançamos, então aqui estão todas as regras bestas extras.



Barking Kitten às Cegas - - - - -

Se você jogar um Barking Kitten enquanto estiver às cegas, siga as regras como se você o tivesse jogado normalmente. Se um Barking Kitten for jogado e um jogador que estiver às cegas tiver o outro Barking Kitten, esse jogador deve jogar suas cartas, às cegas, até que uma Carta de Desarme seja jogada. Todas as outras cartas jogadas que não forem uma Carta de Desarme não possuem efeito e devem ser descartadas. Após desarmar o Barking Kitten, esse jogador pode deixar de ficar às cegas.

Se você tiver uma carta de Barking Kitten na sua frente e ficar às cegas (ou jogar um enquanto estiver às cegas), deixe o Barking Kitten visível a todos os jogadores.

Em todos os casos, depois de resolver o efeito do Barking Kitten, ambos os jogadores devem olhar para suas novas cartas na mão para ver se, agora, eles têm um Exploding Kitten sem um Streaking Kitten que deve ser desarmado.

Torre do Poder às Cegas - - - - -

A Maldição do Traseiro Felino só afeta as Cartas do Estoque quando entram na mão de cartas de um jogador às cegas, que é quando eles ficam "cegos".

Eu Fico com Isso às Cegas - - - - -

Se uma Carta de "Eu Fico com Isso" for jogada enquanto você estiver às cegas, você pode olhar a carta que comprou antes de entregá-la normalmente. Então, você poderá deixar de ficar às cegas, pois você conseguiu comprar uma carta (mesmo se a carta que você entregou para o outro jogador for um Exploding Kitten). Se você estiver às cegas e receber uma carta de um efeito "Eu Fico com Isso", siga as regras de jogar uma Carta de Favor às cegas.

Piquenique às Cegas - - - - -

Se a Carta "Piquenique" for jogada enquanto você estiver às cegas, você deve escolher uma carta para colocar na Pilha de Compra sem olhar suas cartas. Depois de fazer sua escolha, você pode, em sigilo, ver a carta (para que, caso você acidentalmente entregue um Streaking Kitten e acabe com um Exploding Kitten na sua mão, você possa tentar Desarmá-lo).