

EXPLODING MINIONS REGOLAMENTO

2-5 GIOCATORI

CONTIENE: 72 CARTE

EHI! NON LEGGETE QUESTO REGOLAMENTO!

LEGGERE È IL MODO PEGGIORE
PER IMPARARE A GIOCARE.

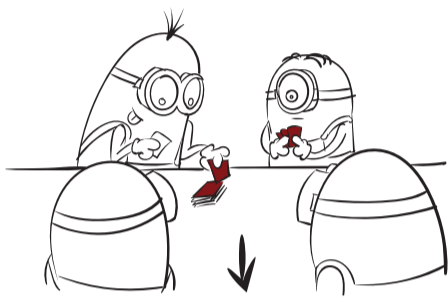
ANDATE ONLINE E GUARDATE
IL NOSTRO VIDEO DIMOSTRATIVO:

WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/MINIONS/HOW

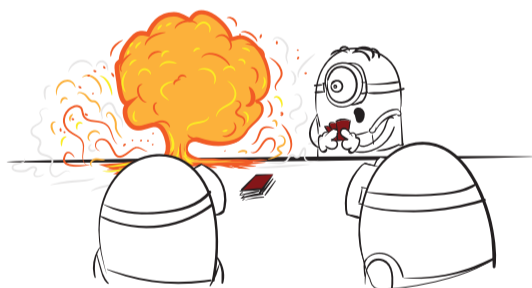


SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il mazzo di carte contiene alcune carte Exploding Minion. La partita inizia mettendo il mazzo al centro del tavolo a faccia in giù. Ogni giocatore, a turno, pesca una carta finché un giocatore non pesca la carta Exploding Minion.



Quando questo accade, quel giocatore esplode ed è eliminato dal gioco.



Tutte le altre carte vi forniranno potenti mezzi per evitare di esplodere!

Si prosegue in questo modo finché non rimane 1 solo giocatore, che vince la partita.

IN BREVE

**SE ESPLODETE, AVETE PERSO.
SE NON ESPLODETE, AVETE VINTO.**

PER ESEMPIO

Se è il vostro turno di pescare, potete giocare una carta **Prevedi il Futuro** per guardare le prime carte del mazzo di pesca prima di pescare.



Se vedete una carta Exploding Minion, potete giocare una carta **Salta** per terminare il vostro turno senza pescare una carta e quindi evitare di esplodere.



PREPARAZIONE

1 Per prima cosa, rimuovete tutte le carte Exploding Minion (4) dal mazzo e mettetele da parte.



2 Per partite con 2 GIOCATORI: Usate solo le carte CON il simbolo Gru Tech nell'angolo (31 carte). Rimuovete le altre carte dal gioco.



Per partite con 3 GIOCATORI: Usate solo le carte SENZA il simbolo Gru Tech nell'angolo (37 carte). Rimuovete le altre carte dal gioco.



Per partite con 4 o 5 GIOCATORI: Usate tutte le carte (68 carte).

3 Rimuovete tutte le carte Disinnesca dal mazzo e distribuitene 1 a ogni giocatore.

4 Vi rimarranno delle carte Disinnesca, rimettetetele nel mazzo.



CARTE DISINNESCA

Le carte Disinnesca sono le carte più potenti del gioco. Queste sono le uniche carte che possono salvarvi dalla carta Exploding Minion. Se pescate una carta Exploding Minion, invece di esplodere e perdere la partita, potete giocare la carta Disinnesca e rimettere la carta Exploding Minion nel punto che preferite del mazzo di pesca, in segreto. Cercate di accaparrarvi il maggior numero possibile di carte Disinnesca.

5 Mescolate il mazzo e distribuite 7 carte a faccia in giù a ogni giocatore, in modo che tutti abbiano una mano di 8 carte in totale (7 carte e 1 carta Disinnesca). Guardate le vostre carte senza mostrarle agli altri giocatori.



6 Inserite nel mazzo un numero di carte Exploding Minion corrispondente al numero di giocatori partecipanti meno 1. Rimuovete dal gioco le eventuali carte Exploding Minion rimanenti.

PER ESEMPIO

In una partita a 4 giocatori, inserite 3 carte Exploding Minion.

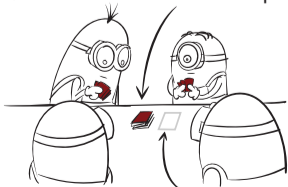
In una partita a 3 giocatori, inserite 2 carte Exploding Minion.

Questo garantisce che prima o poi tutti i giocatori tranne 1 esploderanno.



7 Mescolate il mazzo e mettetelo a faccia in giù al centro del tavolo.

Questo è il vostro mazzo di pesca.



8 Scegliete il primo giocatore.

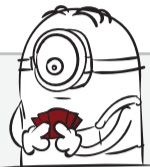
(Assicuratevi di lasciare un po' di spazio anche per la pila degli scarti.)

SVOLGIMENTO DI UN TURNO

1 Fate un'azione a scelta tra le seguenti:

PASSARE

Non giocate alcuna carta.



OPPURE

GIOCARE

Giocate 1 carta mettendola A FACCIA IN SU in cima alla pila degli scarti e seguendo le istruzioni sulla carta.



Leggete il testo della carta per descrivere il suo effetto.

Dopo aver seguito le istruzioni sulla carta, potete giocare un'altra carta. Potete giocare tutte le carte che volete.

2 Dopo avere passato oppure avere giocato la carta o le carte desiderate, terminate il vostro turno pescando 1 carta dalla cima del mazzo di pesca: aggiungetela alla vostra mano sperando che non sia una carta Exploding Minion.

(A differenza di molti altri giochi, quando pescate una carta **IL VOSTRO TURNO TERMINA.**)

Il gioco prosegue in senso orario intorno al tavolo.



RICORDATE

Giocate il numero di carte che preferite, poi pescate 1 carta per terminare il vostro turno.



Passa o gioca, poi pesca.
Passa o gioca, poi pesca.

FINE DELLA PARTITA

Il giocatore che non esplode vince la partita.

Non esaurirete mai le carte nel mazzo di pesca, in quanto avete inserito abbastanza carte Exploding Minion da uccidere tutti i giocatori tranne 1.

ALTRE TRE COSE

- ✓ Cercate di conservare le vostre carte all'inizio della partita, quando le probabilità di esplodere sono minori.
- ✓ Potete contare le carte che rimangono nel mazzo di pesca per calcolare le vostre probabilità di esplodere.
- ✓ Non c'è alcun limite massimo o minimo della mano. Se non vi resta alcuna carta nella mano, non effettuate nessuna azione speciale. Continuate a giocare. Pescherete almeno 1 carta nel vostro turno successivo.

SMETTETELA DI LEGGERE! INIZIATE A GIOCARE!

SE AVETE QUALCHE DUBBIO SU UNA CARTA SPECIFICA, GIRATE QUESTO FOGLIO. →

ESEMPIO DI TURNO

SOSPETTI CHE LA CARTA IN CIMA AL MAZZO DI PESCA SIA UNA CARTA EXPLODING MINION, QUINDI INVECE DI PASSARE E POI PESCARRE 1 CARTA PER TERMINARE IL TUO TURNO, DECIDI DI GIOCARE 1 CARTA PREVEDI IL FUTURO, CHE TI PERMETTE DI GUARDARE SEGRETAMENTE LE PROSSIME 3 CARTE DEL MAZZO DI PESCA.

GUARDANDO LE PROSSIME 3 CARTE TI ACCORGI DI AVERE RAGIONE: LA CARTA IN CIMA (QUELLA CHE STAI PER PESCARRE) È UNA CARTA EXPLODING MINION.



DECIDI DI GIOCARE UNA CARTA ATTACCO PER NON PESCARRE E OBBLIGARE IL GIOCATORE SUCCESSIVO A EFFETTUARE 2 TURNI.



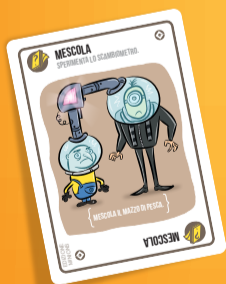
MA UN ALTRO GIOCATORE GIOCA UNA CARTA NO! CHE ANNULLA IL TUO ATTACCO, QUINDI È ANCORA IL TUO TURNO.



NON VUOI PESCARRE QUELLA CARTA ED ESPLODERE, GIOCHI UNA CARTA MESCOLO E QUINDI MESCOLO CASUALMENTE L'INTERO MAZZO DI PESCA.



UNA VOLTA MESCOLO IL MAZZO, PESCHI LA PRIMA CARTA PER TERMINARE IL TUO TURNO, SPERANDO CHE NON SIA UNA CARTA EXPLODING MINION.



EXPLODING MINIONS RIASSUNTO DI GIOCO

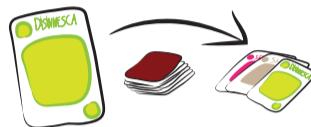
LEGGERE SOLO SE HAI DEI DUBBI SU QUALCHE CARTA

EXPLODING MINION 4 CARTE

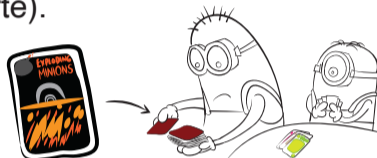
Devi rivelare questa carta immediatamente. Se non possiedi una carta Disinnesca, sei morto. Metti questa carta e il resto della tua mano davanti a te a faccia in su.

DISINNESCA 3 CON 4 SENZA

Se peschi una carta Exploding Minion, puoi giocare questa carta per evitare di esplodere. Metti la tua carta Disinnesca nella pila degli scarti.



Rimetti segretamente la carta Exploding Minion all'interno del mazzo di pesca, nel punto che preferisci (senza riordinare o guardare le carte).



Dopo aver giocato questa carta, il tuo turno termina.



Vuoi imbrogliare il giocatore che viene dopo di te? Metti la carta Exploding Minion proprio in cima al mazzo. Se vuoi, tieni il mazzo sotto al tavolo, in modo che nessuno possa vedere dove metti la carta.

ATTACCO (2X) 2 CON 3 SENZA

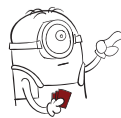
Non pescare alcuna carta. Invece, obbliga immediatamente il giocatore successivo a effettuare 2 turni di fila. La partita quindi prosegue da quel giocatore. La vittima di questa carta dovrà effettuare il suo turno (passa o gioca, poi pesca), quindi dovrà effettuarne un altro.

Se la vittima di una carta Attacco gioca una carta Attacco durante uno qualsiasi dei suoi turni, la nuova vittima deve effettuare gli eventuali turni rimanenti più altri 2 turni (per esempio: 4 turni, poi 6 e così via).

NO! 3 CON 4 SENZA

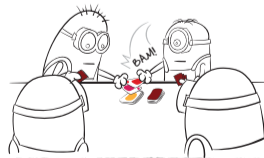
Blocca qualsiasi azione che non sia una carta Exploding Minion o una carta Disinnesca. Immagina che qualsiasi carta sotto una carta No! non esista più.

Puoi giocare una carta No! in qualsiasi momento prima che un'azione abbia inizio, anche fuori dal tuo turno. Ogni carta che è stata bloccata da un No! è perduta e va lasciata nella pila degli scarti.

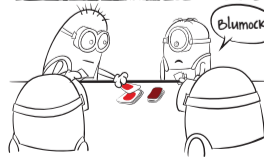


Puoi giocare una carta No! su un'altra carta No! per annullarla e trasformarla in un Sì! e così via.

Lui gioca la carta Prevedi il Futuro. Ma una carta No! la blocca!



MA POI un'altra carta No! viene giocata su quella carta No!, che quindi diventa un Sì!



PREVEDI IL FUTURO (3X) 3 CON 4 SENZA

Guarda segretamente le prime 3 carte del mazzo di pesca e rimettile sul mazzo nello stesso ordine. Non mostrare le carte agli altri giocatori.

SALTA 3 CON 3 SENZA

Termina immediatamente il tuo turno senza pescare una carta.



Se giochi una carta Salta in reazione a una carta Attacco, solo 1 dei 2 turni termina. Giocando 2 carte Salta terminerai entrambi i turni.

MESCOLO 2 CON 2 SENZA

Mescola per bene il mazzo di pesca. (Utile quando sai che sta per arrivare una carta Exploding Minion.)

PESCA DAL FONDO 2 CON 3 SENZA

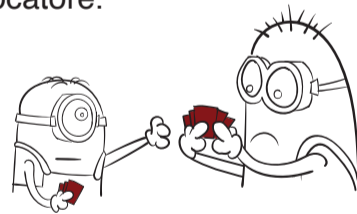
Termina il tuo turno pescando la carta in fondo al mazzo di pesca.

CARTE PERSONAGGIO MINION



4 DI OGNUNA CON 4 DI OGNUNA SENZA

Prese singolarmente queste carte non hanno alcun potere, ma se possiedi 2 carte Personaggio Minion identiche, puoi giocarle in coppia per rubare 1 carta casuale a un qualsiasi altro giocatore.

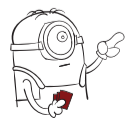


CLONA 1 CON 2 SENZA

Gioca questa carta collocandola in cima alla pila degli scarti: questa carta diventerà uguale alla carta sotto di essa, assumendone le regole.

Non puoi collocare una carta Clona sopra a un'altra carta Clona.

Se peschi una carta Exploding Minion e c'è una carta Disinnesca in cima alla pila degli scarti, puoi giocare una carta Clona come una carta Disinnesca per evitare di esplodere.



Puoi giocare una carta Clona con una carta Personaggio Minion per formare una coppia e rubare una carta, ma non puoi giocare una carta Clona sopra a una carta Personaggio Minion giocata da un altro giocatore. (Questo perché per poter usare una coppia di carte Personaggio Minion devi giocarle entrambe.)

