

ONTHUL DE TOEKOMST (1X)

Draai de bovenste schijf van de stapel **open**.

Als er al **open** schijven bovenop de stapel liggen, zoek je de eerste **gedekte** schijf en draai je deze om zodat deze open ligt (zonder de volgorde van de stapel te veranderen).

Laat alle onthulde schijven open liggen totdat ze getrokken worden.

ONTHUL DE TOEKOMST (3X)

Draai de bovenste 3 schijven van de stapel **open** (verander de volgorde niet).

Als er al **open** schijven bovenop de verplaatsstapel liggen, zoek je de eerste 3 **gedekte** schijven en draai je deze om zodat deze open liggen (zonder de volgorde van de stapel te veranderen).

Laat alle onthulde schijven open liggen totdat ze getrokken worden.

SLA OVER EN TREK 3 KAARTEN

Trek geen schijf, maar trek 3 actiekaarten. Hiermee eindigt je beurt.

VERWISSEL BOVEN EN ONDER **NU**

Verwissel de bovenste en onderste schijf van de stapel.

Op elk moment te spelen **VOORDAT** de huidige speler een schijf trekt.

KATTEN

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



DE KAARTEN

STOP

JE HOEFT DIT PAS TE LEZEN ALS JE SPECIFIEKE VRAGEN OVER ACTIEKAARTEN HEBT. OM HET SPEL TE BEGINNEN, HEB JE ALLEEN DE SPELREGELS NODIG!

NU

Alle kaarten met **NU** erop (Voeg een magneet toe, Verander de toekomst, Draai om, Nope, Schud en Verwissel boven en onder) kunnen zelfs gespeeld worden als het niet jouw beurt is. Deze kaarten mogen alleen gespeeld worden **voordat** een speler een schijf trekt.



Als iemand bijvoorbeeld de kaart Megastap speelt, mag je alleen een Nope (NU) spelen voordat diegene zijn eerste schijf trekt.

VOEG EEN MAGNEET TOE **NU**

Stop in het geheim 1 gevaarmagneet in de stapel schijven.

Op elk moment te spelen **VOORDAT** de huidige speler een schijf trekt.



Houd de stapel onder de tafel terwijl je de schijf toevoegt, zodat de andere spelers niet kunnen zien waar je de schijf stopt. Wil je dat de huidige speler op een vakje met een Exploding Kitten terecht komt? Leg dan deze schijf bovenop de stapel!

VERANDER DE TOEKOMST (2X) **NU**

Bekijk in het geheim de bovenste 2 schijven van de stapel en leg deze gedekt terug in een volgorde naar keuze. Laat de schijven niet aan de andere spelers zien.

Op elk moment te spelen **VOORDAT** de huidige speler een schijf trekt.

Als er slechts 1 schijf over is in de stapel, heeft deze kaart geen effect.



Als een of meerdere schijven open liggen (omdat iemand een 'Onthul de toekomst'-kaart heeft gespeeld), blijven deze schijven opgedraaid liggen.

MEGASTAP

Trek onmiddellijk 2 schijven. Tel de cijfers op beide schijven bij elkaar op en zet daarna je karakter met hetzelfde aantal stappen vooruit. Negeer **alle** effecten van deze schijven. Hiermee eindigt je beurt.

Als je twee '0'-schijven trekt, blijf je staan. Voer ook niet de actie uit van het vakje waar je al stond.



TREK TOT VIJF KAARTEN

Trek actiekaarten totdat je in totaal 5 kaarten in je hand hebt.

Als je al 5 of meer actiekaarten in je hand hebt, heeft deze kaart geen effect.

ONTMANTEL

Als je op een vakje met een Exploding Kitten terecht komt, mag je deze kaart spelen in plaats van te ontploffen. Leg je Ontmantelkaart op de aflegstapel voor actiekaarten. Laat je karakter na het spelen van een Ontmantelkaart op het vakje staan. Als een karakter vanwege een verwisseling op een vakje met een Exploding Kitten terecht komt, ontploft diegene niet en hoeft diegene ook geen Ontmantelkaart te spelen. Je kunt geen Nope-kaarten tegen een Ontmantelkaart inzetten.



Als je een Ontmantelkaart hebt, hoef je deze niet per se in te zetten. Soms kan het een strategische zet zijn om tijdelijk naar de laatste plek te gaan!



SNELSTE ROUTE

Trek onmiddellijk een schijf. Als op die schijf geen 4 stappen of 5 stappen staat, leg je deze schijf af (en negeer je alle bijbehorende effecten). Trek daarna onmiddellijk een andere schijf. Ga zo door totdat je een schijf trekt met 4 stappen of 5 stappen. Hiermee eindigt je beurt.



Dit is een perfecte manier om gevaarmagneten te vermijden (omdat deze als 0 tellen). Je kunt deze blijven overslaan totdat je een schijf met 4 stappen of 5 stappen trekt!

LANGZAAM MAAR ZEKER

Trek onmiddellijk een schijf. Als op de schijf 1 stap, 2 stappen of 3 stappen staat, ga je zoals gebruikelijk vooruit. Daarna mag je een extra beurt spelen (inclusief het spelen van actiekaarten, als je dit wilt).

Als de schijf **geen** 1 stap, 2 stappen of 3 stappen bevat, krijg je **geen** extra beurt.

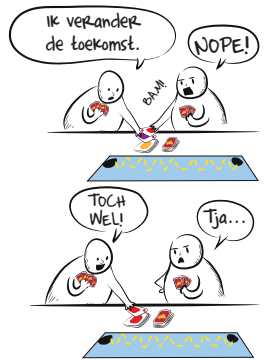
Als je tijdens je eerste beurt een schijf trekt met 1 stap, 2 stappen of 3 stappen en je op een vakje met een Exploding Kitten terecht komt, mag je alsnog een extra beurt spelen nadat je ontploft bent.

NOPE NU

Stop het effect van een actiekaart op elk moment voordat de actie begonnen is. Het is alsof de actiekaart onder een Nope-kaart nooit bestaan heeft. Laat alle kaarten die door een Nope-kaart gestopt zijn op de aflegstapel voor actiekaarten liggen.

Je mag een Nope-kaart ook op een andere Nope-kaart spelen om zijn effect teniet te doen, enzovoort.

Je kunt een Nope-kaart niet tegen een Exploding Kitten, Ontmantelkaart of schijven van de stapel gebruiken.



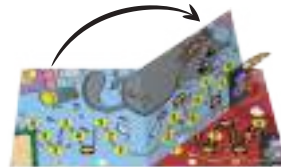
TREK DE ONDERSTE SCHIJF

Trek de onderste schijf van de stapel in plaats van de bovenste schijf. Hiermee eindigt jouw beurt.

DRAAI OM NU

Draai het spelbord van de 'rustige modus' (blauwe kant) naar de 'chaotische modus' (rode kant) of vice versa.

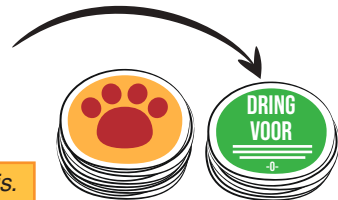
Op elk moment te spelen **VOORDAT** de huidige speler een schijf trekt.



VOOR HERHALING VATBAAR

Hergebruik de schijf die bovenop de aflegstapel ligt, inclusief alle bijbehorende effecten. Hiermee eindigt je beurt.

Je kunt deze kaart niet gebruiken als de aflegstapel voor stap-schijven leeg is.



EEN KLEINE STAP

In plaats van een schijf te trekken, ga je 1 stap vooruit. Volg de normale regels voor het vakje waar je terecht komt. Hiermee eindigt je beurt.

SCHUD NU

Verzamel alle schijven van de stapel en de aflegstapel. Zorg ervoor dat ze allemaal gedekt liggen en schud ze daarna totdat niemand meer weet waar welke schijf ligt.

Op elk moment te spelen **VOORDAT** de huidige speler een schijf trekt.