

# EXPLODING MINIONS SPIELREGELN

SPIELER: 2-5

SPIELMATERIAL: 72 KARTEN

KOMM, LEG DIE ANLEITUNG WEG!

EIN SPIEL LERNT MAN NICHT, INDEM MAN DIE REGELN LIEST.

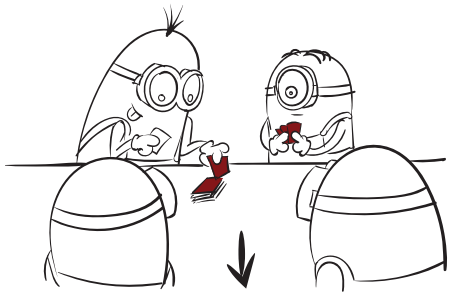
SCHAU DIR LIEBER ONLINE DAS VIDEO AN:

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

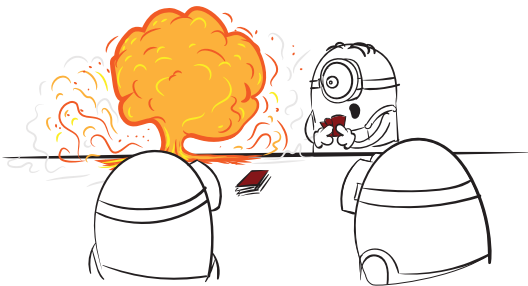


## SO FUNKTIONIERT'S

Einige Karten in diesem Spiel zeigen Exploding Minions. Ihr spielt, indem ihr reihum eine Karte vom verdeckten Spielstapel zieht. So lange, bis jemand ein Exploding Minion zieht.



In dem Augenblick explodiert dieser Spieler. Er ist tot und scheidet aus dem Spiel aus.



Alle anderen Karten dienen euch als mächtige Hilfsmittel, um nicht zu explodieren!

Das geht so lange weiter, bis nur noch 1 Spieler übrig ist: der Gewinner.

## GRUNDSÄTZLICH

WER EXPLODIERT, VERLIERT.  
WER NICHT EXPLODIERT, GEWINNT.

### BEISPIEL

Falls du am Zug bist, kannst du die Karte **Blick in die Zukunft** ausspielen, um dir die oberen drei Karten des Spielstapels anzusehen.



Wenn dort ein Exploding Minion lauert, kannst du mit der **Hops!**-Karte deinen Zug beenden, ohne eine Karte vom Spielstapel zu ziehen.



## SPIELAUFBAU

1 Entfernt zu Beginn alle Exploding Minions (4) aus dem Spielstapel und legt sie beiseite.



2 Falls ihr mit 2 SPIELERN spielt: Verwendet nur die Karten MIT einem Gru-Tech-Symbol in der Ecke (31 Karten). Legt die übrigen Karten in die Schachtel zurück.



Falls ihr mit 3 SPIELERN spielt: Verwendet nur die Karten OHNE ein Gru-Tech-Symbol in der Ecke (37 Karten). Legt die übrigen Karten in die Schachtel zurück.



Falls ihr mit 4 oder 5 SPIELERN spielt: Verwendet alle Karten (68 Karten).

3 Entfernt alle Entschärfungen aus dem Spielstapel und gebt 1 an jeden Spieler.

4 Mischt alle übrigen Entschärfungen zurück in den Spielstapel.



### ENTSCHÄRFUNG

Die Entschärfungskarte ist die mächtigste Karte im Spiel. Sie ist deine einzige Rettung vor Exploding Minions. Wenn du mit dieser Karte auf ein Exploding Minion reagierst, darfst du es zurück in den Spielstapel legen, ohne zu explodieren. Und zwar geheim an eine Stelle deiner Wahl. Sammle so viele Entschärfungen wie möglich!

5 Mischt den Spielstapel und teilt an jeden Spieler verdeckt 7 Karten aus. Jeder hat jetzt 8 Karten auf der Hand (7 Karten + 1 Entschärfung). Schaut euch eure Karten an, aber haltet sie geheim.



6 Nehmt jetzt von den zur Seite gelegten Exploding Minions 1 Karte weniger als Spieler teilnehmen und mischt sie in den Spielstapel. Legt die übrigen Exploding Minions in die Schachtel zurück.

### BEISPIEL

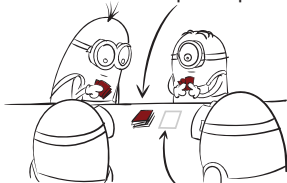
Nehmt 3 Exploding Minions bei 4 Spielern und 2 Exploding Minions bei 3 Spielern.

Auf diese Weise ist ganz sicher, dass alle Spieler explodieren – außer einem.



7 Mischt den Spielstapel und legt ihn verdeckt in die Tischmitte.

Das ist der Spielstapel.



(Lasst etwas Platz für einen Ablagestapel.)

8 Bestimmt einen Startspieler.

## SPIELZUG

1 In deinem Zug kannst du entweder

### PASSEN

Spieler keine Karten aus.



### ODER

### SPIELEN

Wähle eine deiner Handkarten aus, lege sie OFFEN auf den Ablagestapel und befolge ihre Anweisungen.



Der Text auf der Karte beschreibt, was die Karte macht.

Nachdem du die Anweisungen der Karte befolgt hast, kannst du weitere Karten spielen, so viele du möchtest.

2 Nachdem du entweder gepasst oder so viele Karten gespielt hast, wie du möchtest, beendest du deinen Zug, indem du die oberste Karte vom Spielstapel ziehst. Hoffentlich ist es kein Exploding Minion.

(Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen ziehst du die Karte erst am ENDE deines Zuges.)



Die Partie geht im Uhrzeigersinn weiter.

### DENK DRAN

Spieler so viele (oder so wenige) Karten aus, wie du möchtest, und ziehe am Ende eine Karte nach.



Passen oder spielen, dann ziehen.  
Passen oder spielen, dann ziehen.

## SPIELEND

Der Spieler, der nicht explodiert, und als Letzter übrig ist, gewinnt!

Keine Sorge, der Spielstapel wird nie leer, weil alle Spieler (außer einem) vorher Exploding Minions ziehen werden – Explosionen garantiert!

### GUT ZU WISSEN

- ✓ Versuche zu Beginn ein paar Karten auf der Hand zu behalten, wenn die Wahrscheinlichkeit zu explodieren noch gering ist.
- ✓ Du darfst die Anzahl der übrigen Karten im Spielstapel jederzeit nachzählen.
- ✓ Es gibt keine minimale oder maximale Handkartenzahl. Falls du keine Karten mehr auf der Hand hast – keine Panik. Spiele einfach weiter. Am Ende deines nächsten Zuges ziehst du wieder eine!

SCHLUSS MIT LESEN! GEHT SPIELEN!

FALLS IHR FRAGEN ZU BESTIMMTEN KARTEN HABT, DREHT DIE SPIELREGEL UM. →

# BEISPIELZUG

DU VERMUTEST, DASS DIE OBERSTE KARTE DES SPIELSTAPELS EIN EXPLODING MINION IST, ALSO ENTSCHEIDEST DU DICH DAZU, DIE KARTE „BLICK IN DIE ZUKUNFT“ AUSZUSPIELEN, ANSTATT ZU PASSEN UND ZU ZIEHEN. DURCH DIE KARTE DARFST DU DIR DIE OBERSTEN 3 KARTEN DES SPIELSTAPELS ANSCHAUEN.

DU SCHAUST DIR DIE KARTEN AN UND HATTEST RECHT! DIE OBERSTE KARTE (DIE DU GLEICH ZIEHEN MUSST) IST EIN EXPLODING MINION.



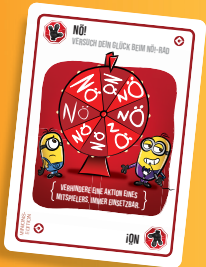
DU ENTSCHEIDEST DICH, EINEN ANGRIFF AUSZUSPIELEN. DADURCH BEENDEST DU DEINEN ZUG UND ZWINGST GLEICHZEITIG DEN NÄCHSTEN SPIELER, ZWEI SPIELZÜGE ZU MACHEN.



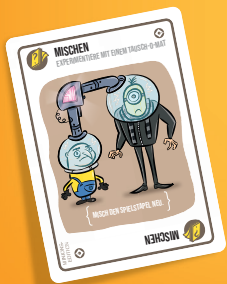
DOCH DANN SPIELT EIN ANDERER SPIELER EINE NÖI-KARTE AUS UND SETZT DEINEN ANGRIFF AUSSER KRAFT. DU BIST WEITER AM ZUG.



DU WILLST AUF KEINEN FALL DIE NÄCHSTE KARTE ZIEHEN UND EXPLODIEREN. DAHER SPIELST DU EINE MISCHENKARTE UND DARFST DEN SPIELSTAPEL NEU MISCHEN.



NEUE REIHENFOLGE, NEUES GLÜCK! DU ZIEHST DIE OBERSTE KARTE UND BEENDEST DEINEN SPIELZUG. HOFFENTLICH IST ES KEIN EXPLODING MINION.



# EXPLODING MINIONS SCHLACHTPLAN

SCHAUT HIER NUR NACH, WENN IHR EINE FRAGE ZU EINER BESTIMMTEN KARTE HABT.

## EXPLODING MINION 4 KARTEN

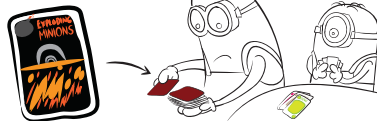
Diese Karte musst du sofort offen zeigen. Solltest du keine Entschärfung mehr besitzen, war's das. Lege diese Karte und deine restlichen Handkarten offen vor dich.

## ENTSCHÄRFUNG 3 MIT 4 OHNE

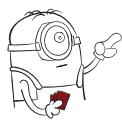
Wenn du ein Exploding Minion ziehst, kannst du eine Entschärfung ausspielen, statt zu sterben. Spiele sie einfach aus und lege sie auf den Ablagestapel.



Lege danach das Exploding Minion zurück in den Spielstapel, und zwar geheim an eine Stelle deiner Wahl, ohne die anderen Karten anzusehen oder umzusortieren.



Dann ist dein Spielzug beendet.



Du willst dem nächsten Spieler eins auswaschen? Lege das Exploding Minion ganz oben auf den Spielstapel. Mach das z. B. unter dem Tisch, damit niemand sieht, an welche Stelle du das Minion zurücklegst.

## ANGRIFF (2X) 2 MIT 3 OHNE

Du beendest deinen eigenen Zug, ohne eine Karte zu ziehen, und zwingst den nächsten Spieler, zwei Spielzüge direkt nacheinander auszuführen. Dein Opfer macht seinen ersten Zug (spielen oder passen, dann ziehen) und direkt danach noch einen.

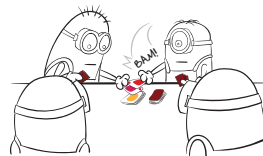
Spielt dein Opfer dabei selbst einen Angriff aus, ist er nicht mehr an der Reihe und der nächste Spieler muss mögliche verbleibende Spielzüge plus die Anzahl Angriffe auf der neuen Angriff-Karte ausführen (also 4 Spielzüge, dann 6 und so weiter).

## NÖI! 3 MIT 4 OHNE

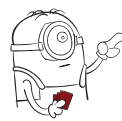
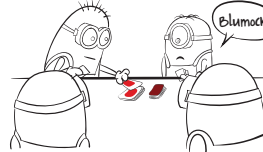
Mit NÖI! setzt du eine andere Karte und deren Aktion außer Kraft, ausgenommen Exploding Minions und Entschärfungen. Es ist so, als würde sich die Karte durch ein NÖI! in Luft auflösen.

Ein NÖI! kann zu jeder Zeit gespielt werden, bevor eine Aktion begonnen hat, selbst wenn du nicht am Zug bist. Alle Karten, die ge-NÖI!t wurden, sind raus und bleiben auf dem Ablagestapel.

Er spielt Blick in die Zukunft. Aber eine Nöi-Karte verhindert das!



ABER DANN WIRD ein Nöi! auf das andere Nöi! gelegt und macht daraus ein DOCH!



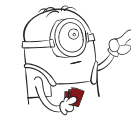
Du kannst ein NÖI! auf ein anderes NÖI! legen, um es aufzuheben und daraus ein DOCH! zu machen.

## BLICK IN DIE ZUKUNFT (3X) 3 MIT 4 OHNE

Schau dir die obersten drei Karten des Spielstapels an und lege sie zurück, ohne deren Reihenfolge zu verändern. Führe dann deinen Zug fort. Zeige diese Karten bloß nicht deinen Mitspielern.

## HOPS! 3 MIT 3 OHNE

Beende sofort deinen Zug, ohne eine Karte zu ziehen.



Falls du „Hops!“ ausspielst, um einen Angriff abzuwehren, überspringst du nur einen der zwei Züge. Du müsstest schon zweimal „Hops!“ ausspielen, um beide Züge zu beenden.

## MISCHEN 2 MIT 2 OHNE

Misch den Spielstapel sorgfältig neu. (Diese Karte ist besonders nützlich, wenn du weißt, dass ein Exploding Minion oben auf dem Stapel liegt.)

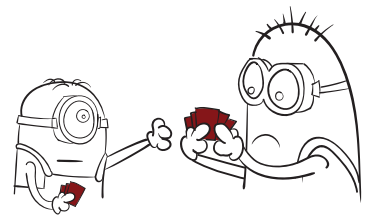
## ZIEH VON UNTEN 2 MIT 3 OHNE

Beende deinen Zug, indem du die unterste Karte des Spielstapels ziehst.

## MINION-KARTEN

4 JEDER ART MIT 4 JEDER ART OHNE

Einzel sind diese Karten machtlos, doch wenn du 2 gleiche Minion-Karten hast, kannst du sie als Pärchen spielen, um eine zufällige Karte von einem Mitspieler zu stehlen.

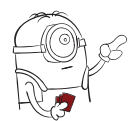


## KLON 1 MIT 2 OHNE

Lege diese Karte auf den Ablagestapel. Sie wird zu jener Karte, die unter ihr liegt und übernimmt ihre Regeln.

Du kannst keine Klon-Karte auf eine andere Klon-Karte legen.

Wenn du ein Exploding Minion ziehst und eine Entschärfungskarte oben auf dem Ablagestapel liegt, kannst du eine Klon-Karte als Entschärfung ausspielen, um nicht zu explodieren.



Du kannst eine Klon-Karte zusammen mit einer Minion-Karte ausspielen, um ein Pärchen zu bilden und eine Karte zu stehlen. Du kannst allerdings keine Klon-Karte auf eine Minion-Karte legen, die von einem anderen Spieler gespielt wurde. (Um ein Minion-Pärchen zu spielen, musst du beide Karten ausspielen.)

FROM ILLUMINATION\*  
\*the studio that brought you Despicable Me, The Secret Life of Pets, Sing & Minions

UNIVERSAL  
ILLUMINATION