

Règles du Exploding Kittens

Comment jouer à Exploding Kittens

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Être le dernier joueur encore en vie en évitant de piocher un Chaton Explosif.
- **Mécanique principale** : Jouer des cartes action pour se protéger, puis piocher une carte en fin de tour en croisant les doigts.
- **Condition de victoire** : Tous les autres joueurs ont explosé, vous êtes le seul survivant.

Imagine un jeu de la roulette russe, mais avec des chatons adorablement dangereux. Voilà, tu as saisi le concept d'**Exploding Kittens**. C'est rapide, c'est vicieux, c'est hilarant, et ça se joue de 2 à 5 joueurs. On va voir ensemble tout ce qu'il faut savoir pour lancer ta première partie en quelques minutes. Si tu aimes les jeux de cartes fourbes comme le [Saboteur](#) ou le [Mito](#), tu vas adorer celui-ci.

Le principe du jeu

Le paquet de cartes contient des **Chatons Explosifs** (Exploding Kittens). À chaque tour, les joueurs piochent des cartes. Si tu tombes sur un **Chaton Explosif** et que tu n'as aucun moyen de te défendre, tu exploses et tu es éliminé. C'est aussi simple que ça. La partie continue jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul survivant, qui remporte la victoire.

Toutes les autres cartes du jeu servent à te protéger, à manipuler la **pioche**, ou à embêter tes adversaires. Le sel du jeu, c'est justement d'utiliser tes cartes au bon moment pour éviter le pire tout en poussant les autres vers le désastre.

Mise en place de la partie

Préparer le paquet

Avant de commencer, suis ces étapes dans l'ordre :

- Mets de côté toutes les cartes **Exploding Kitten** (il y en a 4) et toutes les cartes **Kit de Désamorçage** (il y en a 6). On ne les mélange pas tout de suite avec le reste.
- Mélange bien le reste du paquet, puis distribue **7 cartes face cachée** à chaque joueur.
- Donne ensuite **1 carte Kit de Désamorçage** à chaque joueur. Chacun a donc maintenant **8 cartes en main** qu'il garde secrètes.

Insérer les Chatons Explosifs

Maintenant, il faut glisser les **Chatons Explosifs** dans le paquet. La règle est simple : tu insères un **Chaton Explosif de moins que le nombre de joueurs**. Les Chatons en trop sont retirés de la partie.

Nombre de joueurs	Chatons Explosifs à insérer
2 joueurs	1
3 joueurs	2
4 joueurs	3
5 joueurs	4

Comme ça, il y a toujours exactement un survivant à la fin. Malin, non ?

Ensuite, remets les **Kits de Désamorçage** restants dans le paquet. **Exception pour 2 joueurs** : ne remets que 2 Kits de Désamorçage dans le paquet, et retire les autres de la partie.

Mélange une dernière fois le paquet et pose-le **face cachée** au centre de la table : c'est la **pioche**. Prévois un espace à côté pour la **pile de défausse**. Enfin, choisissez qui commence (le plus barbu, le plus enrhumé, le plus courageux, à vous de voir).

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'un tour

Jouer ou passer

À ton tour, tu as deux options :

- **Passer** : tu ne joues aucune carte et tu passes directement à l'étape suivante.
- **Jouer** : tu poses une carte **face visible** sur la **pile de défausse** et tu appliques son effet. Tu peux jouer autant de cartes que tu veux, les unes après les autres, tant que tu en as en main.

Piocher pour terminer

Une fois que tu as fini de jouer (ou de passer), tu **tires la première carte de la pioche** et tu la prends en main. Attention, c'est LE moment de tension : si c'est un **Chaton Explosif** et que tu ne peux pas te défendre, c'est la fin pour toi. Le tour passe ensuite au joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Petite astuce : retiens bien ce rythme : d'abord tu joues (ou tu passes), ensuite tu pioches.

C'est l'inverse de beaucoup de jeux de cartes comme le [8 Américain](#), alors ne te fais pas piéger !

Les cartes et leurs effets

Exploding Kitten (4 cartes)

Si tu pioches cette carte, tu dois la montrer immédiatement. Sans **Kit de Désamorçage** en main, c'est terminé : tu es éliminé et tu défausses toutes tes cartes, Chaton Explosif compris. La partie continue sans toi.

Kit de Désamorçage (6 cartes)

C'est ta bouée de sauvetage. Si tu pioches un **Chaton Explosif**, tu peux jouer cette carte pour survivre. Place le Kit de Désamorçage dans la **défausse**, puis reprends le Chaton Explosif et remets-le **secrètement** dans la pioche, à l'endroit de ton choix (en haut, en bas, au milieu, où tu veux). Personne ne doit voir où tu le places. Tu peux même passer les cartes sous la table pour

être discret. Ton tour se termine aussitôt après.

Conseil stratégique : si tu veux piéger le joueur suivant, place le Chaton Explosif tout en haut de la pioche. Diabolique mais terriblement efficace.

Non ! (5 cartes)

Cette carte est jouable **à tout moment**, même en dehors de ton tour. Elle annule l'action de n'importe quelle carte jouée par un adversaire (sauf un Chaton Explosif et un Kit de Désamorçage, qui ne peuvent pas être contrés). Et si quelqu'un joue un **Non !** contre toi, un autre joueur (ou toi-même) peut jouer un second **Non !** pour annuler le premier, ce qui transforme le tout en un « Si ! ». Toutes les cartes annulées restent dans la **défausse**.

Attaque (4 cartes)

Tu termines ton tour **sans piocher**, et le joueur suivant doit jouer **2 tours de suite**. Si la victime joue elle aussi une carte Attaque, son tour se termine immédiatement et c'est le joueur d'après qui devra encaisser les 2 tours.

Passe-Tour (4 cartes)

Tu termines immédiatement ton tour **sans piocher**. Si tu es sous le coup d'une **Attaque** (et que tu dois jouer 2 tours), la carte Passe-Tour n'annule qu'un seul de ces deux tours. Il t'en faudra 2 pour esquiver complètement une Attaque.

Faveur (4 cartes)

Désigne un autre joueur : il doit te donner **1 carte de sa main**. C'est lui qui choisit laquelle, par contre. Ça peut être une carte inutile comme une pépite d'or, c'est la surprise.

Mélange (4 cartes)

Tu mélanges la **pioche** sans regarder les cartes. Très pratique quand tu sais (grâce à une Divination, par exemple) qu'un Chaton Explosif t'attend en haut du paquet.

Divination (5 cartes)

Tu regardes **discrètement** les 3 premières cartes de la **pioche**, puis tu les remets dans le même ordre, sans les montrer à personne. Cela te permet de savoir ce qui t'attend et de planifier ta stratégie.

Cartes Chat (4 de chaque type)

Ces cartes n'ont **aucun effet** si tu les joues seules. En revanche, elles prennent tout leur intérêt quand tu les combines (voir la section Combos ci-dessous). Il existe plusieurs types de cartes Chat avec des illustrations différentes.

Les combos spéciaux

Ces combinaisons ajoutent une couche de stratégie supplémentaire. Si tu débutes, tu peux les ignorer lors de ta toute première partie, puis les intégrer ensuite. Quand tu joues un combo, ignore le texte écrit sur les cartes individuelles : seul l'effet du combo compte.

Deux cartes identiques (Paire)

Joue **2 cartes portant le même nom** (2 cartes Chat identiques, 2 cartes Mélange, 2 cartes Passe-Tour, etc.) pour voler **1 carte au hasard** dans la main d'un joueur de ton choix. Tu pioches à l'aveugle parmi ses cartes. Ce système de paires rappelle un peu le principe du [Mistigri](#) : on pioche dans la main de l'adversaire sans savoir ce qu'on va récupérer.

Trois cartes identiques (Brelan)

Même principe que la Paire, mais en plus puissant. Joue **3 cartes portant le même nom** et tu peux **demandeur une carte précise** à un joueur. S'il l'a, il doit te la donner. S'il ne l'a pas, tant pis, tu n'obtiens rien.

Cinq cartes différentes

Joue **5 cartes aux noms tous différents** et tu peux choisir **1 carte dans la pile de défausse**. C'est le moyen idéal de récupérer un précieux Kit de Désamorçage déjà utilisé, par exemple. Attention, un adversaire peut toujours tenter de te contrer avec une carte **Non !** avant que tu ne prennes ta carte.

[IMAGE_FIN]

Fin de la partie et conseils malins

La partie se termine quand il ne reste plus qu'**un seul joueur en vie**. Ce survivant est le grand vainqueur. Tu ne seras jamais à court de cartes dans la pioche, car le nombre de Chatons Explosifs a été calibré pour éliminer tous les joueurs sauf un.

Voici quelques astuces pour durer le plus longtemps possible :

- **Économise tes cartes en début de partie.** La pioche est encore bien remplie, donc les chances de tomber sur un Chaton Explosif sont faibles. Garde tes cartes précieuses pour plus tard, quand la pioche sera mince et le danger omniprésent.
- **Compte les cartes restantes dans la pioche.** C'est tout à fait autorisé et ça te permet d'estimer la probabilité de tomber sur un Chaton Explosif. Plus la pioche est petite, plus le risque est grand.
- **Pas de minimum ni de maximum de cartes en main.** Si tu n'as plus rien, pas de panique : continue de jouer normalement, tu piocheras au moins 1 carte en fin de tour.
- **Accumule les Kits de Désamorçage.** Chaque Kit ne sert qu'une fois, donc en avoir plusieurs, c'est autant de vies supplémentaires. Les combos de 5 cartes différentes sont un excellent moyen d'en récupérer dans la défausse.

Si tu cherches d'autres jeux de cartes rapides et fun pour tes soirées, jette un oeil aux [règles du Love Letter](#) : même format compact, même intensité. Maintenant, mélange ce paquet, distribue les cartes, et que le meilleur survive !