EXPLODING KITTENS

REGLAS DEL JUEGO

DE 2 A 5 JUGADORES

CONTENIDO: 56 CARTAS

¡EDICIÓN NSFW!

OYE, ¡NO LEAS ESTAS REGLAS!

LEER ES LA PEOR FORMA DE APRENDER A JUGAR A UN JUEGO.

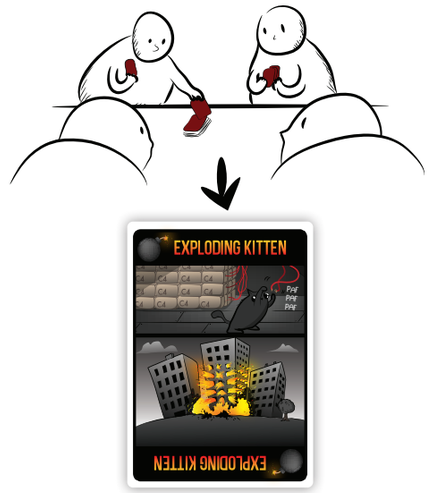
MEJOR MÍRATE NUESTRO VÍDEO INSTRUCTIVO EN LÍNEA:

WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/HOW

© EXPLODING KITTENS 2021

CÓMO SE JUEGA

El juego consiste en una baraja de cartas con unos cuantos Exploding Kitten. Para jugar, se coloca la baraja bocabajo y los jugadores roban cartas por turnos hasta que a uno de ellos le sale un Exploding Kitten.



Cuando esto sucede, esa persona explota.
El jugador se muere y queda eliminado de la partida.

Este proceso continúa hasta que solo queda 1 jugador, que será el ganador de la partida.

Cuantas más cartas robes, mayores serán tus probabilidades de sacar un Exploding Kitten.

EN POCAS PALABRAS

SI EXPLOTAS, PIERDES.

Y QUEDAS CUBIERTO DE UN MALOLIENTE FLUIDO EXPLOSIVO.

SI NO EXPLOTAS, GANAS.

Y ERES UN VERDADERO CAMPEÓN. FELICIDADES, MÁQUINA.

EL RESTO DE LAS CARTAS

TE SIRVEN PARA DISMINUIR TUS PROBABILIDADES DE EXPLOTAR CON ALGÚN EXPLODING KITTEN.

POR EJEMPLO

Puedes usar una carta Ver el futuro para echar un vistazo a las siguientes cartas del Montón de cartas para robar. Si ves un Exploding Kitten, puedes usar una carta de Pasar para terminar tu turno y no tener que robar esa carta de la baraja.

¿POR DÓNDE EMPIEZO?

1 Saca de la baraja los 4 Exploding Kittens y déjalos a un lado.

2 Saca de la baraja las 6 cartas de Desactivación y reparte 1 a cada jugador.

3 Devuelve las cartas de Desactivación restantes a la baraja.

CARTAS DE DESACTIVACIÓN

Cada jugador empieza la partida con 1 carta de Desactivación en su mano. Son la cartas más poderosas del juego, y también las únicas que te pueden salvar de los Exploding Kittens.

Si robas un Exploding Kitten, en lugar de volar por los aires, puedes jugar una carta de Desactivación y devolver el Exploding Kitten al Montón de cartas para robar, en el lugar que quieras y sin mostrárselo a los demás jugadores.

Intenta obtener tantas cartas de Desactivación como te sea posible.

DOS O TRES JUGADORES

Devuelve solo 2 de las cartas de Desactivación restantes a la baraja. Descarta las demás.

4 Baraja las cartas y reparte 7, bocabajo, a cada jugador. Todos deberíais tener una mano de 8 cartas en total (incluida la carta de Desactivación).

5 Introduce en la baraja tantos Exploding Kittens como sea necesario para que haya uno menos que jugadores hay en la partida. Retira del juego los Exploding Kittens restantes.

POR EJEMPLO

Para una partida de 4 jugadores, introduce 3 Exploding Kittens.

Para una partida de 3 jugadores, introduce 2 Exploding Kittens.

Así te aseguras de que al final exploten todos los jugadores menos el ganador.

6 Baraja las cartas y ponlas bocabajo en el centro de la mesa.

Este es el Montón de cartas para robar.

Asegúrate de dejar espacio para un Montón de cartas descartadas.

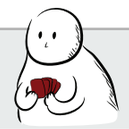
7 Elige a un jugador para que empiece la partida. Puedes usar criterios de selección como la barba más impresionante, el olor más apabullante, el bazo más pequeño...

TU TURNO

1 Reúne las 8 cartas de tu mano y míralas. Después, decide entre estas dos opciones:

PASAR

No juegas cartas.



O

JUGAR UNA CARTA

Colócala BOCARRIBA sobre el Montón de cartas descartadas y sigue sus instrucciones.

Para saber qué hacer con una carta, solo tienes que leer el texto de la misma.

Después de seguir las instrucciones de una carta, puedes jugar más cartas. Puedes jugar todas las cartas que quieras.

2 Para terminar tu turno, roba la primera carta del Montón de cartas para robar, con la esperanza de que no sea un Exploding Kitten, y añádela a tu mano.

(A diferencia de la mayoría de juegos, en este TERMINAS TU TURNO robando 1 carta).

El juego continúa y el turno pasa al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

RECUERDA

Juega tan pocas o tantas cartas como quieras y después, roba 1 carta para terminar tu turno.

FIN DEL JUEGO

El jugador que haya conseguido terminar la partida sin explotar será el ganador.

Nunca se te acabarán las cartas de Montón de cartas de para robar porque metiste suficientes Exploding Kittens como para matar a todos los jugadores menos 1.

TRES COSAS MÁS

- ✓ Una buena estrategia es conservar tus cartas al principio de la partida, cuando tus probabilidades de explotar son bajas.
- ✓ Puedes contar las cartas que quedan en el Montón de cartas para robar para determinar las posibilidades que tienes de explotar.
- ✓ No hay un número máximo o mínimo de cartas que puedes tener en la mano. Si te quedas sin cartas, no tienes que hacer nada en especial. Sigue jugando. Robarás al menos 1 carta más en tu siguiente turno.

¡DEJA DE LEER! ¡PONTE A JUGAR!

SI TIENES DUDAS SOBRE CARTAS CONCRETAS, MIRA AL OTRO LADO DE ESTA HOJA. →

EXPLODING KITTENS

LEE ESTO SOLO SI TIENES DUDAS SOBRE CARTAS CONCRETAS

GUÍA PRÁCTICA

EJEMPLO DE TURNO

SOSPECHAS QUE LA PRIMERA CARTA DEL MONTÓN DE CARTAS PARA ROBAR ES UN EXPLODING KITTEN. EN VEZ DE PASAR Y ROBAR UNA CARTA PARA ACABAR TU TURNO, DECIDES JUGAR UNA CARTA DE VER EL FUTURO PARA ECHARLES UN VISTAZO A LAS 3 PRIMERAS CARTAS DEL MONTÓN DE CARTAS PARA ROBAR SIN MOSTRÁRSELAS A LOS DEMÁS JUGADORES.

AL VER LAS 3 SIGUIENTES CARTAS DE LA BARAJA, DESCUBRES QUE LA CARTA QUE VAS A ROBAR ES UN EXPLODING KITTEN.

DECIDES JUGAR UNA CARTA DE ATAQUE PARA TERMINAR TU TURNO Y OBLIGAR AL SIGUIENTE JUGADOR A JUGAR 2 TURNOS.

PERO EL SIGUIENTE JUGADOR USA UNA CARTA VA A SER QUE NO, LO CUAL ANULA TU ATAQUE, ASÍ QUE SIGUE SIENDO TU TURNO.

YA QUE NO QUIERES ROBAR LA PRIMERA CARTA DEL MONTÓN Y MORIR, USAS UNA CARTA DE BARAJAR PARA CAMBIAR EL ORDEN DE LAS CARTAS DEL MONTÓN DE CARTAS PARA ROBAR.

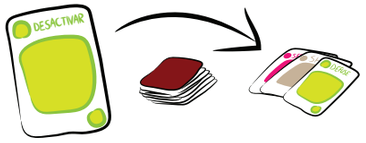
CON LAS CARTAS RECIÉN BARAJADAS, ROBAS LA CARTA DE ARRIBA PARA TERMINAR TU TURNO Y REZAS POR QUE NO SEA UN EXPLODING KITTEN.

EXPLODING KITTEN 4 CARTAS

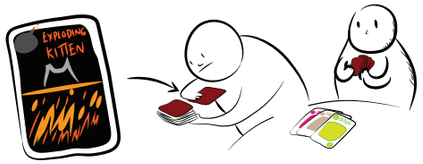
Tienes que enseñar esta carta inmediatamente. A menos que tengas una carta de Desactivación, estás muerto. Descarta todas tus cartas, incluido el Exploding Kitten.

DESACTIVACIÓN 6 CARTAS

Si robaste un Exploding Kitten, puedes jugar esta carta para evitar morir. Pon la carta de Desactivación en el Montón de cartas descartadas.



Luego toma el Exploding Kitten y sin reordenar ni ver las otras cartas, devuélvelo al Montón de cartas para robar, en el lugar que quieras y sin mostrárselo a los demás jugadores.



¿Quieres sabotear con alevosía al jugador que va después de ti? Pon el Exploding Kitten justo encima de la baraja. Si quieres, hazlo por debajo de la mesa para que nadie pueda ver dónde lo colocas.

Tu turno termina al jugar esta carta.

ATAQUE (X2) 4 CARTAS

No robes ninguna carta y obliga al siguiente jugador a jugar 2 turnos seguidos. El juego continúa luego a partir de ese jugador. La víctima de esta carta juega su turno de forma normal, pero, al terminarlo, vuelve a jugar otro turno.

Si la víctima de una carta de Ataque juega una carta de Ataque, en cualquiera de sus turnos, la siguiente víctima tendrá que jugar los turnos que queden y además, los que le correspondan por culpa de la carta de Ataque que se acaba de jugar. Por ejemplo: 4 turnos, luego 6 y así sucesivamente.

FAVOR 4 CARTAS

Obliga a cualquier otro jugador a darte una carta de su mano. Ellos eligen qué carta darte.

VA A SER QUE NO 5 CARTAS

Esta carta detiene cualquier acción excepto un Exploding Kitten o una carta de Desactivación. Es como si la carta (o par de cartas de Gato o combinación especial) que está debajo de una carta Va a ser que no ya no existiese.

También puedes jugar una carta Va a ser que no sobre otra carta Va a ser que no para anular su efecto y crear un Pues va a ser que sí, y así sucesivamente.

Puedes jugar una carta Va a ser que no en cualquier momento antes de que haya empezado una acción, incluso si no es tu turno. Las cartas Va a ser que no son un poco traicioneras y por eso, las cartas afectadas se pierden y se dejan en el Montón de cartas descartadas.

También puedes jugar una Combinación especial con cartas de Va a ser que no.

BARAJAR 4 CARTAS

Baraja a conciencia el Montón de cartas para robar. Esto muy útil cuando ves venir un Exploding Kitten.

PASAR 4 CARTAS

Esta carta pone fin a tu turno de inmediato sin robar una carta.

Si juegas una carta de Pasar para defenderte contra una carta de Ataque, solo anula 1 de los 2 turnos.

Si juegas 2 cartas de Pasar sí que podrás anular los 2 turnos.

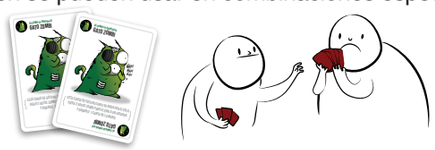
VER EL FUTURO (X3) 5 CARTAS

Echa un vistazo a las 3 siguientes cartas del Montón de cartas para robar y vuélvelas a poner en la baraja en el mismo orden. No les enseñes las cartas a los demás jugadores.

CARTAS DE GATO 4 DE CADA UNA

Estas cartas no sirven de nada por sí solas, pero si reúnes 2 cartas de Gato iguales, puedes jugarlas como una **pareja** para robar una carta al azar de la mano de otro jugador.

También se pueden usar en combinaciones especiales.

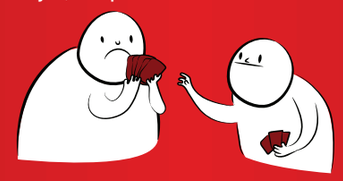


COMBINACIONES ESPECIALES

(LÉELO TRAS TU PRIMERA PARTIDA)

DOS CARTAS IGUALES

Jugar un par de cartas de Gato (con lo que puedes robar una carta al azar de otro jugador) ya no solo se aplica a las cartas de Gato, sino a CUALQUIER carta de la baraja que tenga el mismo título (un par de cartas de Barajar, un par de cartas de Pasar, etc.).



TRES CARTAS IGUALES

Si juegas 3 cartas iguales (es decir, con el mismo título), puedes elegir un jugador y decirle el título de la carta que quieres robar en voz alta. Si la tiene, es tuya. Si no, no te llevas nada.

CINCO CARTAS DIFERENTES

Si juegas **5 cartas diferentes**, sean las que sean, con nombres diferentes, revisa el Montón de cartas descartadas y roba una carta a tu elección. Sé rápido y busca en el Montón de cartas descartadas antes de que cualquier otro jugador use la carta Va a ser que no.

Debes ignorar las indicaciones de las cartas cuando juegues combinaciones especiales.

STREAKING KITTENS

Si estás jugando con la expansión *Streaking Kittens*, el Streaking Kitten no se puede usar con la Combinación especial de Cinco cartas diferentes. Esto implica que no puedes incluir un Streaking Kitten en las 5 cartas que juegues ni eliminarlo del Montón de cartas descartadas.