

## IMPLODING KITTENS

ESTA ES LA PRIMERA EXPANSIÓN DE EXPLODING KITTENS

# LAS REGLAS

CONTENIDO: 20 CARTAS Y UN CONO DE LA VERGÜENZA



## ¿NO SABES CÓMO JUGAR?

PUEDES ENCONTRAR LAS REGLAS DEL JUEGO EN:

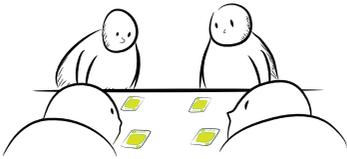
[WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/HOW](http://WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/HOW)

## PREPARACIÓN

- 1 Quita el **Imploding Kitten** (1) de la baraja de expansión, y todos los **Exploding Kittens** (4) y las cartas de **Desactivación** (6) de tu baraja del juego básico.



- 2 Reparte una carta de Desactivación a cada jugador y añade al mazo todas las que sobren.



### VARIANTE DE TRES JUGADORES

Devuelve a la baraja sólo 2 de las cartas de Desactivación adicionales. Retira de la partida las cartas de Desactivación que sobren.

- 3 Bastantes de esta expansión (19 cartas en total) junto con las cartas del juego básico.

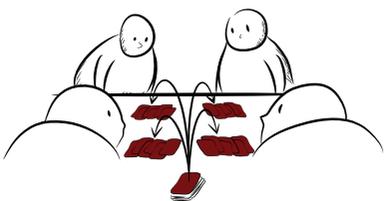


### ATENCIÓN

No necesitas jugar con todas las cartas de la expansión.

Puedes añadir al Montón de cartas para robar las cartas de expansión que más te gusten.

- 4 Reparte 7 cartas a cada jugador, sumando en total 8 cartas por jugador. Mantén oculta tu mano de cartas a los demás jugadores.



- 5 Mete en el mazo el **Imploding Kitten** y los suficientes **Exploding Kittens** para que el total de Gatos (Imploding y Exploding) que haya en la baraja sea de uno menos que el número de jugadores en la partida.



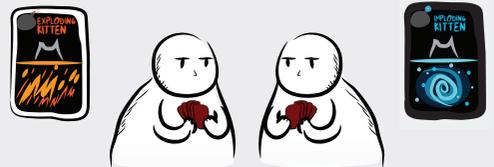
## STREAKING KITTENS

Si vas a jugar también con la expansión **Streaking Kittens**, mete en el mazo el **Imploding Kitten** y los suficientes **Exploding Kittens** para que el total de Gatos (Imploding y Exploding) que haya en la baraja sea igual al número de jugadores en la partida.

- 6 Retira de la partida los **Exploding Kittens** que hayan sobrado.

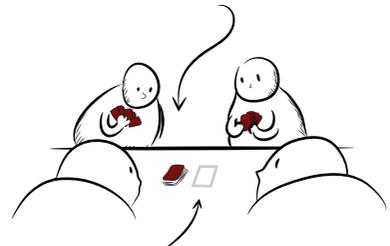
## VARIANTE DE DOS JUGADORES

Juega la partida con 1 **Exploding Kitten** y el **Imploding Kitten** de la expansión. Hay 2 jugadores y dos maneras de morir. Quién muera primero pierde la partida.



- 7 Baraja el mazo y déjalo boca abajo en el centro de la mesa.

Este será el Montón de cartas para robar.



(Deja también un poco de espacio para el Montón de cartas descartadas.)

- 8 Elige a un jugador para que juegue en primer lugar, y empieza a jugar con las reglas normales.

## VARIANTE DE PARTIDAS RÁPIDAS

Antes de añadir al mazo ningún Gato, retira de la partida, y al azar, más o menos un tercio de la baraja. Estarás jugando con dos tercios del mazo, pero no sabrás que cartas han sido retiradas de la partida. A continuación, baraja en el mazo el **Imploding Kitten** y cualquier **Exploding Kitten** adicional para poder comenzar a jugar.

HAZ LO QUE TE DIGA CADA CARTA PARA SABER LO QUE HACE.

# ¡DEJA DE LEER! ¡PONTE A JUGAR!

SI TIENES DUDAS CON ALGUNA CARTA, SIGUE LEYENDO. →



## **IMPLODING KITTEN** 1 CARTA

Cuando robes esta carta, ponla **BOCA ARRIBA**, y en secreto, en el lugar que quieras del Montón de cartas para robar. No utilices una carta de Desactivación. La carta no tiene un borde blanco por lo que cuando está boca arriba todo el mundo la puede ver venir.



Cuando no tengas más remedio que robar esta carta boca arriba, sufres una implosión de inmediato y quedas eliminado de la partida. Esta carta no puede ser desactivada ni anulada con una carta de Va a ser que no.

Cuando el Imploding Kitten mata a un jugador, pon la carta en el Montón de cartas descartadas como si se tratara de un Exploding Kitten.



*Si hay un Imploding Kitten en la parte superior del mazo de robo y juegas una carta de Barajar, baraja el mazo por debajo de la mesa para que haya al menos alguna oportunidad de que el Imploding Kitten vuelva a quedarse en la parte superior del mazo de robo sin que te enteres.*

### ATENCIÓN

La carta de Imploding Kitten te permite jugar partidas de 6 jugadores, o bien usarla como reemplazo de una carta de Exploding Kitten.

**Si también juegas con la expansión *Streking Kittens*, el Imploding Kitten no afecta al *Streking Kitten*.**

## **GATO SALVAJE** 4 CARTAS

Usa esta carta como otra carta de Gato (cartas que se juegan en pareja).

Esta carta no puede utilizarse como una carta que no sea de Gato (Barajar, Ataque, etc.).



## **ALTERA EL FUTURO (X3)** 4 CARTAS

Echa un vistazo a las tres siguientes cartas del Montón de cartas para robar y ordénalas como tú quieras. Devuélvelas a la parte superior del Montón de cartas para robar y continúa con tu turno.

## **ATAQUE DIRIGIDO (X2)** 3 CARTAS

Termina tu turno sin robar una carta. Elige a un jugador como objetivo. Ese jugador deberá jugar dos turnos consecutivos. La víctima de esta carta juega su turno de forma normal (juega cartas y roba una carta). A continuación, cuando termine su turno, vuelve a jugar otro turno.

Si la víctima de una carta de Ataque juega una carta de Ataque en cualquiera de sus turnos, el nuevo objetivo debe jugar los turnos que le quedaban al anterior jugador más los turnos de la carta de Ataque que se acaba de jugar; por ejemplo, 4 turnos, luego 6, y así sucesivamente.

## **MARCHA ATRÁS** 4 CARTAS

Cambia el orden de juego y termina tu turno sin robar una carta.

Si sólo hay 2 jugadores en la partida, esta carta actúa como una carta de Pasar.



*Si juegas esta carta después de haber sido atacado, cambias el orden de juego, pero sólo habrás terminado uno de tus dos turnos.*

## **EL CONO DE LA VERGÜENZA**

El primer jugador que olvide a quién le toca jugar se convertirá en un indicador de turno humano y deberá llevar el Cono de la vergüenza durante el resto de la partida.

Gira el Cono alrededor de tu cabeza para que la flecha indique al resto de los jugadores el orden de juego actual. Siempre que se juegue una carta de Marcha atrás, gira el Cono alrededor de tu cabeza para indicar el nuevo orden de juego.

Si estás especialmente atractivo/a con el Cono de la vergüenza, comparte con @gameofkittens una fotografía.

## **ROBA DE LA PARTE INFERIOR** 4 CARTAS



Termina tu turno robando de la parte inferior del Montón de cartas para robar.

