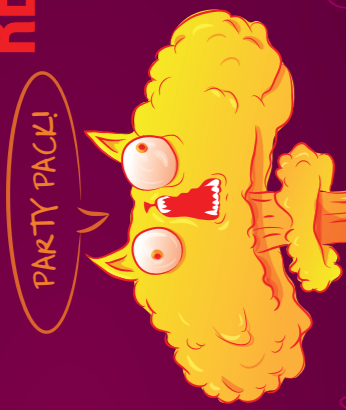


EXPLODING KITTENS

REGLAS DEL JUEGO

DE 2 A 10 JUGADORES
CONTENIDO: 120 CARTAS

PARTY PACK



OYE, ¡NO LEAS ESTAS REGLAS!

LEER ES LA PEOR FORMA DE APRENDER A JUGAR.

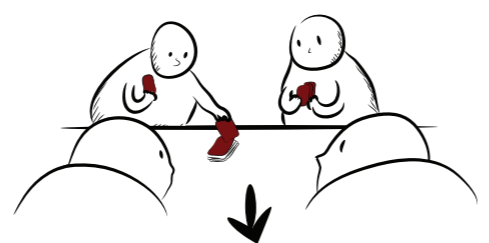
MEJOR MÍRATE NUESTRO VÍDEO INSTRUCTIVO EN LÍNEA.

WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/HOW



CÓMO SE JUEGA

El juego consiste en una baraja de cartas con unos cuantos Exploding Kitten. Para jugar, se coloca la baraja boca abajo 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 un jugador, que gana la partida. Mientras 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 VOLAR POR LOS AIRES CON ALGÚN EXPLODING KITTEN.

POR EJEMPLO

Puedes usar una carta de **Ver el futuro** para echarles 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 robar esa carta de la baraja.



¿POR DÓNDE EMPIEZO?

1 Saca de la baraja los 9 Exploding Kittens y déjalos a un lado.



2 Revisa el resto de la baraja y, en función del número de jugadores, usa las siguientes cartas:

DE 2 A 3 JUGADORES: usa las cartas que tienen una huella dibujada en la esquina.



DE 4 A 7 JUGADORES: usa las cartas que **NO** tienen una huella dibujada en la esquina.



DE 8 A 10 JUGADORES: usa todas las cartas.

3 Retira todas las cartas de Desactivación de la baraja y reparte una a cada jugador. Si sobran algunas cartas de Desactivación, ponlas en la parte inferior de la baraja.

CARTAS DE DESACTIVACIÓN

Cada jugador empieza la partida con una carta de Desactivación en su mano. Son las 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 mostrárselas a los demás jugadores. Intenta obtener tantas cartas de Desactivación como te sea posible.

4 Baraja las cartas y reparte **7**, boca abajo, 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 en la partida. Retira del juego los Exploding Kittens restantes.

POR EJEMPLO

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

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

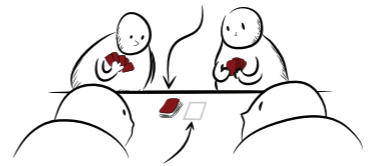
Así te aseguras de que al final exploten todos los jugadores menos el ganador.

Importante: para una partida de 2 a 3 jugadores, los Exploding Kittens que se introduzcan deben ser cartas que no tengan huellas dibujadas en la esquina.



6 Baraja las cartas y ponlas boca abajo 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 Toma las 8 cartas de tu mano y obsérvalas. Después, elige una de estas dos opciones:

JUGAR UNA CARTA

Juega una carta colocándola **BOCARRIBA** sobre el Montón de cartas descartadas y siguiendo las indicaciones de dicha carta.



Lee el texto de la carta para saber cómo funciona.

Cuando sigas las instrucciones de una carta, puedes seguir jugando. Puedes jugar todas las cartas que quieras.

0

PASAR

No juegas cartas.



2 Termina tu turno robando la primera carta del Montón de cartas para robar, reza por que no sea un Exploding Kitten y añádela a tu mano. (A diferencia de la mayoría de los juegos, en este **TERMINAS TU TURNO** robando una 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 una carta para terminar tu turno.

¡Juega o Pasa y después Roba!
¡Juega o Pasa y después Roba!



FIN DEL JUEGO

El ganador será el jugador que quede sin explotar.

Nunca se te acabarán las cartas del Montón de cartas para robar, porque habrá suficientes Exploding Kittens como para matar a todos los jugadores menos a uno.

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 una carta más en tu siguiente turno.

¡DEJA DE LEER Y PONTE A JUGAR!

SI TIENES DUDAS SOBRE CARTAS CONCRETAS, DALE LA VUELTA A ESTA HOJA. →

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 TRES PRIMERAS CARTAS DEL MONTÓN DE CARTAS PARA ROBAR SIN MOSTRÁRSELAS A LOS DEMÁS JUGADORES.



AL VER LAS 3 PRIMERAS 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 DOS TURNOS.



PERO EL SIGUIENTE JUGADOR USA UNA CARTA DE VA A SER QUE NO, LO QUE 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 RECÍEN BARAJADAS, ROBAS LA CARTA SUPERIOR PARA TERMINAR TU TURNO Y REZAS POR QUE NO SEA UN EXPLODING KITTEN.

EXPLODING KITTENS GUÍA PRÁCTICA

LEE ESTO SOLO SI TIENES DUDAS SOBRE CARTAS CONCRETAS



EXPLODING KITTEN 9 CARTAS

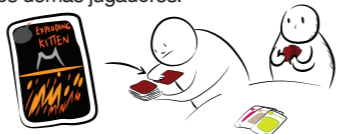
Tienes que enseñar esta carta inmediatamente. A menos que tengas una carta de Desactivación, estás muerto. Descarta todas tus cartas, incluido el Exploding Kitten.

DESACTIVACIÓN 3 CON PAW 7 SIN

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 mostrárselas a los demás jugadores.



¿Quieres darle por saco al jugador que va después de tí? Pon al 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) 2 CON PAW 3 SIN

No robes ninguna carta. En su lugar, obliga al siguiente jugador a jugar dos turnos seguidos. El juego continúa luego a partir de ese jugador. La víctima de esta carta juega su turno de forma normal (pasa o juega y después roba), pero, al terminar, vuelve a jugar otro turno.

Para todos los ataques (normales, personales y dirigidos), si desactivas un Exploding Kitten, sólo finaliza UN turno. Deberás seguir jugando los turnos restantes después de desactivar el Exploding Kitten.

Si la víctima de una carta de Ataque juega una carta de Ataque, sus turnos se dan por terminados de inmediato y la siguiente víctima tendrá que jugar los turnos que le queden al primer jugador y dos turnos más (p. ej.: 4 turnos, luego 6 turnos, y así sucesivamente).

ATAQUE DIRIGIDO (x2) 2 CON PAW 3 SIN

No robes ninguna carta. En su lugar, elige inmediatamente a un jugador para que juegue dos turnos seguidos. El juego continúa luego a partir de ese jugador. La víctima de esta carta juega su turno de forma normal (pasa o juega y después roba), pero, al terminar, vuelve a jugar otro turno.

Si la víctima de una carta de Ataque juega una carta de Ataque, sus turnos se dan por terminados de inmediato y la siguiente víctima tendrá que jugar los turnos que le queden al primer jugador y dos turnos más (p. ej.: 4 turnos, luego 6 turnos, y así sucesivamente).

PASAR 4 CON PAW 6 SIN

Esta carta pone fin a tu turno de inmediato sin robar una carta. Si juegas una carta de Pasar para defenderte de una carta de Ataque, solo se anula uno de los dos turnos. Dos cartas de Pasar anularían los dos turnos.

VER EL FUTURO (x3) 3 CON PAW 3 SIN

Échales un vistazo a las tres siguientes cartas del Montón de cartas para robar y vuévelas a poner en la baraja boca abajo y en el mismo orden. Luego, continúa tu turno. No les muestres las cartas a los demás jugadores.

ALTERAR EL FUTURO (x3) 2 CON PAW 4 SIN

Échales un vistazo a las tres siguientes cartas del Montón de cartas para robar y reorganízalas como quieras. Luego, devuélvelas a la baraja boca abajo y continúa tu turno. No les muestres las cartas a los demás jugadores.

BARAJAR 2 CON PAW 4 SIN

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

Útil cuando sabes que se acerca un Exploding Kitten.

ROBO EVASIVO 3 CON PAW 4 SIN

Acaba tu turno robando una carta de la parte inferior del Montón de cartas para robar.

FAVOR 2 CON PAW 4 SIN

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

VA A SER QUE NO 4 CON PAW 5 SIN

Esta carta detiene cualquier acción excepto un Exploding Kitten o una carta de Desactivación. Imagina que cualquier carta que esté debajo de una carta de Va a ser que no ya no existe.

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

Puedes jugar una carta de Va a ser que no en cualquier momento antes de que haya empezado la acción, incluso si no es tu turno. Las cartas afectadas por una carta de Va a ser que no 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 (ver a la derecha).



CARTAS DE GATO 3 DE CADA UNA CON PAW 4 DE CADA UNA SIN

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 pueden usarse en Combinaciones especiales.



GATO SALVAJE 2 CON PAW 4 SIN

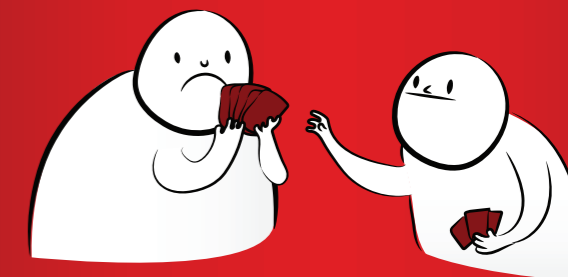
Úsala con la carta de Gato que quieras (cualquier carta que no sirva para nada por sí sola). No se puede usar como si fuera una carta de otro tipo (de Barajar, de Ataque, etc.).

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

Cuando juegas tres cartas iguales (tres cartas cualesquiera con el mismo título), puedes escoger a un jugador y decir el nombre de la carta que quieres de su mano. Si la tiene, es tuya. Si no, no te llevas nada.

