

¡EH, HAS COMPRADO UNA EXPANSIÓN!

Eso significa que debes tener al menos un juego básico de *Exploding Kittens* (edición original, edición NSFW, etc.) para jugar con esta expansión (pero eso ya lo sabías).



GUAU
GUAU
GUAU

BARKING KITTENS

ESTA ES LA TERCERA EXPANSIÓN DE EXPLODING KITTENS

LAS REGLAS

CONTENIDO: 20 CARTAS, 1 CORONA DE LA TORRE DEL PODER

¿NO SABES CÓMO JUGAR?

PUEDES ENCONTRAR LAS REGLAS DEL JUEGO EN:

WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/HOW

JUGAR CON OTRAS EXPANSIONES

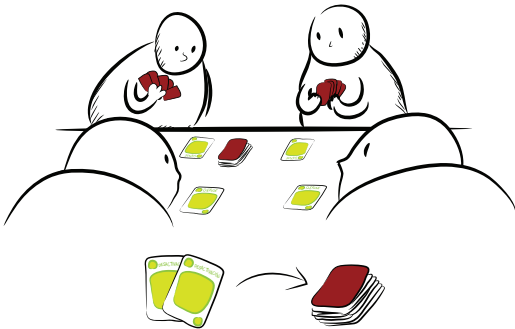
Cada expansión de *Exploding Kittens* tiene unas instrucciones de preparación específicas. Si vas a jugar con varias expansiones, asegúrate de seguir todas las reglas de preparación.

CÓMO SE JUEGA

- 1 Quita todos los **Exploding Kittens** (4) y todas las cartas de Desactivación (6) de la baraja del juego básico. Retira también la carta de la Torre del Poder (1) de la baraja de *Barking Kittens*.



- 2 Repártele 1 carta de Desactivación a cada jugador y mezcla las cartas de Desactivación sobrantes en la baraja.



- 3 Baraja las 19 cartas restantes de la expansión *Barking Kittens* con el resto de las cartas del juego básico.

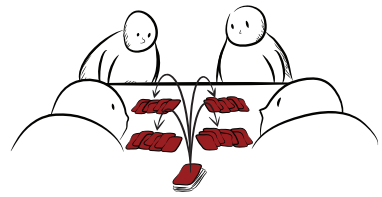


- 4 Saca 6 cartas y ponlas sobre la mesa. A continuación, pon la **Corona de la Torre del Poder** encima de ellas; este será el **Alijo**.

- 5 Baraja la carta de la Torre del Poder con el resto de las cartas.



- 6 Repártele 7 cartas, boca abajo, a cada jugador. Todos los jugadores deberían tener una mano de 8 cartas (7 cartas + 1 carta de Desactivación) en total. Mantén tu mano en secreto.



- 7 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 4 jugadores, introduce 3 *Exploding Kittens*.

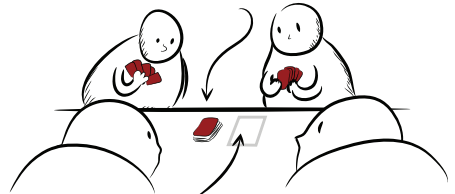
Para una partida de 3 jugadores, introduce 2 *Exploding Kittens*.

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



- 8 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.

- 9 Elige a un jugador para que empiece la partida.

VARIANTE DE PARTIDAS RÁPIDAS

Antes de añadir cualquier *Exploding Kitten* o la carta de la Torre del Poder a la baraja, retira de la partida, y al azar, más o menos un tercio de la baraja. Jugarás con, aproximadamente, dos tercios de la baraja, pero no sabrás qué cartas se han retirado de la partida. A continuación, introduce la carta de la Torre del Poder y la cantidad correspondiente de *Exploding Kittens* en el Montón de cartas para robar, barájalos y comenzad la partida.

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

¡DEJA DE LEER! ¡PONTE A JUGAR!

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



BARKING KITTEN 2 CARTAS

Coloca esta carta bocarriba frente a ti y pregunta por el otro Barking Kitten. Si algún jugador lo tiene, ese jugador es tu objetivo y debe jugar una carta de Desactivación o explotar. Entonces, ambos Barking Kittens se descartan.

Si nadie tiene el otro Barking Kitten, deja la carta bocarriba frente a ti (no puedes jugarla de nuevo y ya no forma parte de tu mano). Cuando alguien juegue el otro Barking Kitten, tú serás su objetivo y deberás jugar una carta de Desactivación o explotar.

Si tú tienes los dos Barking Kittens (incluso aunque ya hayas jugado uno), júgalos juntos y elige a cualquier jugador para que sea tu objetivo.

Seguirá siendo tu turno cuando juegues esta carta.

Al igual que todos los Kittens, los Barking Kittens no se ven afectados por el Va a ser que no.



Estas dos cartas son como el juego de la gallina. Si tienes una y crees que alguien tiene la otra, júgala rápido para que explote. Pero, si te equivocas y nadie tiene la otra aún, ¡tú te conviertes en el objetivo!

ALTERA EL FUTURO (X3) AHORA 2 CARTAS

Échales un vistazo, en secreto, a las 3 siguientes cartas del Montón de cartas para robar y vuévelas a poner en la baraja en el orden que quieras. No le muestres las cartas al resto de los jugadores y devuélvelas bocabajo a la parte superior del Montón de cartas para robar.

Puedes jugar esta carta en cualquier momento, independientemente de a quién le toque jugar.



«AHORA» significa que puedes jugar esta carta incluso aunque no sea tu turno. ¿Hay alguien a punto de robar una carta? Altera el futuro Ahora. ¿Alguien acaba de ver el futuro? Altera el futuro Ahora, antes de que robe.

Sin embargo, no puedes jugarla en medio de una acción; por ejemplo, no puedes jugarla MIENTRAS alguien está barajando el Montón.



ENTERRAR 2 CARTAS

Juega esta carta y, a continuación, finaliza tu turno robando una carta. Después de mirarla, introdúcela de nuevo en secreto por donde quieras en el Montón de cartas para robar.

Esto es estupendo si estás SEGURO de que la siguiente carta del Montón de cartas para robar es un Exploding Kitten; si te equivocas, no es tan estupendo.



No puedes jugar esta carta si tienes una carta de Me la llevo frente a ti.

JUGAR CON LA EXPANSIÓN IMPLoding KITTENS

Cuando juegues un ENTERRAR con un Imploding Kitten, deja al Imploding Kitten en la misma posición en que lo hayas robado (bocarriba o bocabajo) cuando lo devuelvas al Montón de cartas para robar.



ATAQUE PERSONAL (X3) 4 CARTAS

Este Ataque se juega sobre ti. Juega tres turnos seguidos: el primero, de la forma habitual (pasar o jugar y, a continuación, robar). Cuando tu turno acabe, vuelve a ser tu turno dos veces más.



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 juegas otra carta de Ataque (Ataque personal, Ataque normal, etc.) en cualquiera de tus turnos, tu objetivo debe jugar los turnos que te queden a ti más la cantidad de ataques de la carta de Ataque que acabas de jugar.

COMPARTE EL FUTURO (X3) 2 CARTAS

Échales un vistazo, en secreto, a las 3 cartas siguientes del Montón de cartas para robar y ponlas en el orden que quieras. Muéstrale estas cartas al siguiente jugador antes de devolverlas bocabajo a la parte superior del Montón de cartas para robar y, entonces, continúa con tu turno.

TORRE DEL PODER 1 CARTA

Para jugar esta carta, ponte la Corona de la Torre del Poder en la cabeza. A continuación, toma las cartas del Alijo y, sin mirarlas, ponlas dentro de la Corona.

La Corona te protege contra cualquier forma de robo. Si alguien te roba cartas, debe tomar a ciegas una carta al azar de la Corona de la Torre del Poder en lugar de tomarla de tu mano (hasta que no queden más cartas del Alijo). Esto se aplica a las cartas de Favor, a las 2 cartas iguales, a las 3 cartas iguales o a cualquier otra forma de robo.

En ningún caso puedes mover cartas del Alijo de la Corona de la Torre del Poder a tu mano; la Torre del Poder solo te protege de los ladrones que quieran robarte cartas. Déjate puesta la Torre del Poder durante el resto de la partida.



ME LA LLEVO 4 CARTAS

Juega esta carta bocarriba frente a otro jugador. La próxima vez que robe una carta, debe mirarla en secreto y entregártela a ti. A continuación, pon la carta de «Me la llevo» en el Montón de caras descartadas.

Si te entrega un Exploding Kitten, debes Desactivarlo o mueres. El juego continúa como si ese jugador hubiera robado una carta y finalizado su turno.

No puedes jugar esta carta frente a otro jugador que ya tenga una frente a sí.

¡Muy útil si estás seguro de que alguien va a robar una carta que tú quieres!



SUPERPASAR 1 CARTA

Termina tu turno sin robar una carta. Si tuvieras que jugar varios turnos, términalos todos.

Muy útil si te están atacando.



AQUÍ APORTAMOS TODOS 2 CARTAS

Empezando por ti y siguiendo el orden de turno, cada jugador debe poner una carta de su elección bocabajo en la parte superior del Montón de cartas para robar.

¡DETENTE! ¡NO LEAS ESTA SECCIÓN SI NO ESTÁS JUGANDO CON LA EXPANSIÓN STREAKING KITTENS!

LO SENTIMOS

Ojalá nunca hubiéramos sacado esta carta a la luz, PEDO lo hicimos, así que aquí tienes todas las estúpidas reglas adicionales.



MALDICIÓN DEL CULO DE GATO

Barking Kitten CEGADO

Si juegas un Barking Kitten mientras estás cegado, sigue las mismas reglas de siempre. Si se juega un Barking Kitten y un jugador cegado tiene el otro, deben jugar las cartas a ciegas hasta que jueguen una carta de Desactivación. Todas las demás cartas que se jueguen se pierden sin surtir efecto. Después de la desactivación, ese jugador puede dejar de jugar cegado y sigue jugando como siempre.

Si tienes un Barking Kitten bocarriba delante de ti y te ciegan (o si juegas uno cuando estás cegado), déjalo delante de ti para que lo vean todos los jugadores.

Tras resolver los de Barking Kittens, ambos jugadores deberán mirar sus manos para ver si tienen un Exploding Kitten por desactivar, en caso de que hayan descartado a ciegas su Streaking Kitten mientras intentaban desactivar el Barking Kitten.

Torre del Poder CEGADO

La Maldición del culo de gato solo afecta a las cartas del Alijo una vez estas lleguen a la mano de un jugador cegado, momento en el que se vuelven cartas ciegas.

Me la llevo CEGADO

Si alguien juega contra ti una carta de Me la llevo mientras estás cegado, puedes mirar la carta que robes antes de entregarla de la forma habitual. Por lo tanto, la ceguera termina, ya que has conseguido robar una carta (incluso aunque la carta que hayas entregado sea un Exploding Kitten).

Si estás cegado y recibes una carta debido al efecto de una carta de Me la llevo, sigue las reglas de las cartas de Favor cegado.

Aquí aportamos todos CEGADO

Si se juega un Aquí aportamos todos mientras estás cegado, debes elegir una carta para ponerla en el Montón de cartas para robar sin mirar tus cartas. Una vez que hayas elegido, puedes mirar la carta en secreto (así, si has elegido un Streaking Kitten por accidente y te quedas con un Exploding Kitten en la mano, puedes intentar desactivarlo).