

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 ECHAR UN VISTAZO A LAS 3 PRIMERAS CARTAS DEL MONTÓN DE CARTAS PARA ROBAR SIN MOSTRÁRSELAS A LOS DEMÁS JUGADORES.



AL VER LAS 3 PRIMERAS CARTAS DEL MONTÓN DE CARTAS PARA ROBAR, DESCUBRES QUE ESTABAS EN LO CIERTO Y 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, ENTONCES, OTRO JUGADOR USA UNA CARTA DE VA A SER QUE NO, LO CUAL ANULA TU CARTA DE ATAQUE, ASÍ QUE SIGUE SIENDO TU TURNO.



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



CON LAS CARTAS RECÉN BARAJADAS, ROBAS LA PRIMERA CARTA PARA TERMINAR TU TURNO Y REZAS PARA QUE NO SEA UN EXPLODING KITTEN.

ZOMBIE KITTENS GUÍA PRÁCTICA

EXPLODING KITTEN 4 CARTAS

Tienes que enseñar esta carta inmediatamente. A menos que tengas un Zombie Kitten, estás fuera de la partida. Pon esta carta bocarriba frente a ti y mantén tu mano de cartas en secreto.

ZOMBIE KITTEN 2 CARTAS CON 3 CARTAS SIN

Si robas un Exploding Kitten, puedes (pero no estás obligado) jugar esta carta en lugar de explotar. Coloca tu Zombie Kitten en el Montón de cartas descartadas. Si hay jugadores Muertos, debes elegir a uno de ellos y devolverlo a la partida.



Luego, toma el Exploding Kitten y, sin reordenar ni mirar las otras cartas, devuélvelo en secreto al Montón para robar en el lugar que quieras. Si devuelves a la partida a otro jugador de entre los Muertos, haz lo mismo con el Exploding Kitten bocarriba frente al jugador que devuelvas a la partida (esto significa que tendrás que colocar 2 Exploding Kittens en el Montón a la vez, cada uno en un lugar y en secreto).



Tu turno termina después de jugar esta carta. Puedes jugar esta carta incluso aunque no haya jugadores Muertos.

¿Quieres fastidiar al jugador que va justo después de ti? Pon el Exploding Kitten en la parte superior del Montón de cartas para robar. Si quieres, hazlo con el Exploding Kitten debajo de la mesa para que nadie vea dónde lo colocas.

ATAQUE (X2) 2 CARTAS CON 0 CARTAS SIN

No robes ninguna carta y obliga al siguiente jugador a jugar 2 turnos seguidos. Entonces, el juego continúa 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 otra 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.

VA A SER QUE NO 2 CARTAS CON 3 CARTAS SIN

Esta carta detiene cualquier acción excepto un Exploding Kitten o un Zombie Kitten. Es como si la carta que está debajo de una carta de Va a ser que no ya no existiese.

Cualquier carta que quede debajo de una carta de Va a ser que no se pierde y se deja en el Montón de cartas descartadas.

Puedes jugar una carta de Va a ser que no en cualquier momento antes de que haya empezado la acción, incluso aunque no sea tu turno. Los jugadores Muertos también pueden jugar esta carta.

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



CLARIVIDENCIA AHORA 1 CARTA CON 1 CARTA SIN

Juega esta carta una vez que otro jugador haya desactivado un Exploding Kitten. Podrás ver dónde introducen el o los Exploding Kittens en el Montón de cartas para robar.

Ahora Puedes jugar esta carta en cualquier momento antes de que haya empezado la acción, incluso aunque no sea tu turno. Los jugadores Muertos también pueden jugar esta carta.

Puedes levantarte de tu asiento y acercarte al jugador que tenga que introducir el Exploding Kitten de nuevo en el Montón de cartas para robar para ver dónde lo coloca en secreto.

PASAR 1 CARTA CON 2 CARTAS 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 1 de los 2 turnos. Si juegas 2 cartas de Pasar si que podrás anular los 2 turnos.

SÚPER SALTAR 1 CARTA CON 1 CARTA SIN

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

VER EL FUTURO (X3) 2 CARTAS CON 2 CARTAS SIN

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

BARAJAR AHORA 1 CARTA CON 1 CARTA SIN

Baraja a conciencia el Montón de cartas para robar.

Ahora Puedes jugar esta carta en cualquier momento antes de que haya empezado la acción, incluso aunque no sea tu turno. Los jugadores Muertos también pueden jugar esta carta.

Una buena forma de utilizar esta carta es justo después de que alguien juegue una carta de Ver el futuro, ¡pero justo antes de que robe una carta!

ALIMENTAR A LOS MUERTOS AHORA 0 CARTAS CON 2 CARTAS SIN

Elige a un jugador Muerto. Todos los jugadores vivos con cartas (excepto tú) tienen que elegir una carta y dársela a ese jugador. No puedes jugar esta carta si no hay jugadores Muertos.

Ahora Puedes jugar esta carta en cualquier momento antes de que haya empezado la acción, incluso aunque no sea tu turno. Los jugadores Muertos también pueden jugar esta carta.

CLON 1 CARTA CON 2 CARTAS SIN

Juega esta carta en el Montón de cartas descartadas; esta carta se convierte en cualquier carta que tenga debajo y adopta las reglas de esa carta.

No puedes jugar una carta de Clon sobre otra carta de Clon.

No puedes jugar una carta de Clon si no es tu turno o si estás Muerto, incluso aunque la juegues encima de una carta con el símbolo AHORA (ya que en el momento en el que la juegas, todavía es una carta de Clon y solo se puede jugar en tu turno).

Puedes jugar una carta de Clon con una carta de Gato para formar una pareja y robar 1 carta (porque la carta de Clon se convierte en la misma carta que la carta de Gato que pusieras debajo). Esto solo funciona si eres el jugador que jugó la carta de Gato Y TAMBIÉN la carta de Clon, ¡pero no puedes jugar una carta de Clon sobre una carta de Gato jugada por otro jugador!

ASALTATUMBAS 0 CARTAS CON 1 CARTA SIN

Todos los jugadores Muertos con cartas deben elegir una carta de su mano para introducirla en el Montón de cartas para robar. No puedes jugar esta carta si no hay jugadores Muertos.

Muy útil cerca del final de la partida para reducir las posibilidades de robar un Exploding Kitten.

FAVOR 1 CARTA CON 2 CARTAS SIN

Obliga a cualquier jugador a darte una carta de su mano. Ese jugador elige qué carta darte.

No puedes jugar esta carta con un jugador Muerto.

LEE ESTO SOLO SI TIENES DUDAS SOBRE CARTAS CONCRETAS

SIGUE CAVANDO 2 CARTAS CON 2 CARTAS SIN

Roba la carta superior del Montón de cartas para robar, mírala y decide si quieres quedártela. Si es así, ponla en tu mano. De lo contrario, TIENES QUE robar la siguiente carta del Montón de cartas para robar, sin importar cuál sea (luego, vuelve a poner la carta que decidiste no robar en la parte superior del Montón de cartas para robar). Entonces, tu turno termina.

Esta carta es una forma excelente de confundir al resto de jugadores. Si decides no quedarte con la carta superior, ¡todos se volverán locos intentando averiguar por qué no la querías!

ATAQUE DE LOS MUERTOS 0 CARTAS CON 3 CARTAS SIN

Terminas tu turno sin robar una carta y obligas al siguiente jugador a jugar 3 turnos por cada jugador Muerto.

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.

No puedes jugar esta carta si no hay jugadores Muertos.

Cuanto más jugadores Muertos haya, más mortal se vuelve esta carta. Lo mejor será que no esperes demasiado para usarla o puede que no tengas oportunidad.

CARTAS DE GATO 8 CARTAS CON 8 CARTAS 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 cualquier jugador vivo.

No puedes jugar esta carta con un jugador Muerto.

También las puedes 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 la mano 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 Va a ser que no, un par de cartas de Pasar, etc.). Al jugarlas como una combinación especial, ignora las instrucciones de las cartas.



TRES CARTAS IGUALES

Si juegas 3 cartas iguales (es decir, 3 cartas con el mismo título), puedes elegir a un jugador y decirle el título de la carta que quieres robar en voz alta. Si la tiene, debe dártela. Si no, no te llevas nada. Al jugarlas como una combinación especial, ignora las instrucciones de las cartas.



No puedes elegir a un jugador Muerto como objetivo de una combinación especial.