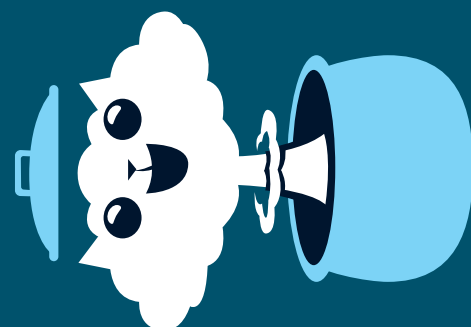


EXPLODING KITTENS RECETAS DEL DESASTRE GUÍA DE CARTAS

¡DEJA DE LEER!

NO ES NECESARIO QUE LEAS ESTA GUÍA A NO SER QUE TENGAS DUDAS SOBRE CARTAS CONCRETAS. ¡LEE SOLO LAS REGLAS Y PONTE A JUGAR!



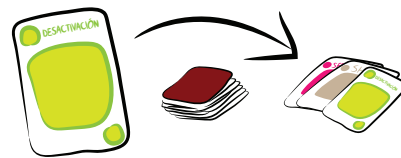
WWW.RECIPES.GAME

EXPLODING KITTEN 6 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 8 CARTAS

Si has robado 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 demás cartas, devuélvelo al Montón de cartas para robar, en el lugar que quieras y sin mostrárselo a los demás jugadores.



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

Tu turno termina al jugar esta carta.

IMPLODING KITTEN 4 CARTAS

Cuando robes esta carta, ponla BOCARRIBA, y sin mostrársela a nadie, en el lugar que quieras del Montón de cartas para robar. No utilices una carta de Desactivación. La carta tiene un borde blanco, por lo que, cuando esté bocarriba, todo el mundo puede verla venir.

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

Cuando el Imploding Kitten mate 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 Montón de cartas para robar y juegas una carta 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 Montón de cartas para robar sin que te enteres.

STREAKING KITTEN

El Streaking Kitten no te permite conservar un Imploding Kitten en la mano.

BARKING KITTEN 2 CARTAS

Coloca esta carta bocarriba frente a ti y pregunta por el otro Barking Kitten. Si algún jugador lo tiene, se convierte en 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), júégalos 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 cartas Va a ser que no.

IMPORTANTE: al contrario que en los casos de Desactivación normales, si el objetivo de un Barking Kitten juega una carta de Desactivación, no tiene que devolver una carta al Montón de cartas para robar.



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

STREAKING KITTEN 1 CARTA

Mientras tengas esta carta en la mano, puedes guardar en secreto 1 Exploding Kitten sin que explote.

PERO...

Si, por cualquier motivo, el Streaking Kitten abandona tu mano, el Exploding Kitten de tu mano explotará.

Si otro jugador roba o recibe un Exploding Kitten de tu mano, este explota. Debe desactivarlo o perderá la partida.

Si llevas a cabo una acción que provoque que juegues un Exploding Kitten de tu mano en el Montón de cartas descartadas, explotas. Debes desactivarlo o perderás la partida.

IMPLODING KITTEN

El Streaking Kitten no te permite conservar un Imploding Kitten en la mano.

VER EL FUTURO (X3) 6 CARTAS

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

VER EL FUTURO (X5) 3 CARTAS

Echa un vistazo a las 5 siguientes cartas del Montón de cartas para robar y vuélvelas a poner bocabajo y en el mismo orden. No les muestres las cartas a los demás jugadores.

ALTERA EL FUTURO (X3) 3 CARTAS

Echa un vistazo, sin enseñárselas a nadie más, a las 3 siguientes cartas del Montón de cartas para robar y vuélvelas a poner bocabajo, en el orden que quieras, en la parte superior del Montón de cartas para robar. A continuación, sigue con tu turno.

ALTERA EL FUTURO (X3) AHORA 2 CARTAS

Echa un vistazo, sin enseñárselas a nadie más, a las 3 siguientes cartas del Montón de cartas para robar y vuélvelas a poner en la baraja en el orden que quieras. No se las muestres 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.

COMPARTE EL FUTURO (X3) 4 CARTAS

Echa un vistazo, sin enseñárselas a nadie más, 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.

MARCAR 4 CARTAS

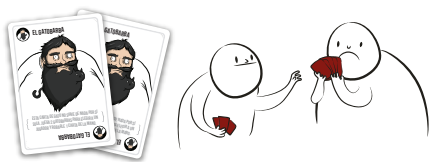
Escoge a un jugador para que sea el objetivo. Elige al azar 1 de las cartas de su mano y «márcala» dándole la vuelta para que todos puedan verla. Esta carta sigue siendo parte de su mano (y el jugador elegido puede mirarla), pero debe permanecer marcada hasta que la juegue o se la roben.

Si algún jugador roba esa carta, dejará de estar marcada.

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 las puedes usar en Combinaciones especiales (consulta las reglas para saber más detalles).



GATO SALVAJE 6 CARTAS

Usa esta carta como si fuera 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.).



BARAJAR 5 CARTAS

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

RECOLECTAR BASURA 2 CARTAS

Todos los jugadores que tengan cartas (incluido el que jugó esta carta) deben elegir 1 carta de su mano y añadirla en el Montón de cartas para robar sin enseñársela a nadie. A continuación, baraja todas las cartas del Montón de cartas para robar.



Si tienes un Exploding Kitten en la mano (consulta «Streaking Kitten»), puedes usarlo como tu carta elegida cuando se juegue Recolectar basura.

CAMBIAR PRIMERA Y ÚLTIMA 3 CARTAS

Sin mirarlas, intercambia la primera carta por la última carta del Montón de cartas para robar.

ROBA DE LA PARTE INFERIOR 3 CARTAS

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



ATAQUE (X2) 6 CARTAS

No robes ninguna carta y obliga al siguiente jugador a jugar 2 turnos seguidos. El juego continúa entonces 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 (el normal, el personal y el dirigido), si desactivas un Exploding Kitten, solo finaliza UNO de tus turnos. ¡Debes jugar los turnos que queden tras desactivarlo!

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

ATAQUE PERSONAL (X3) 4 CARTAS

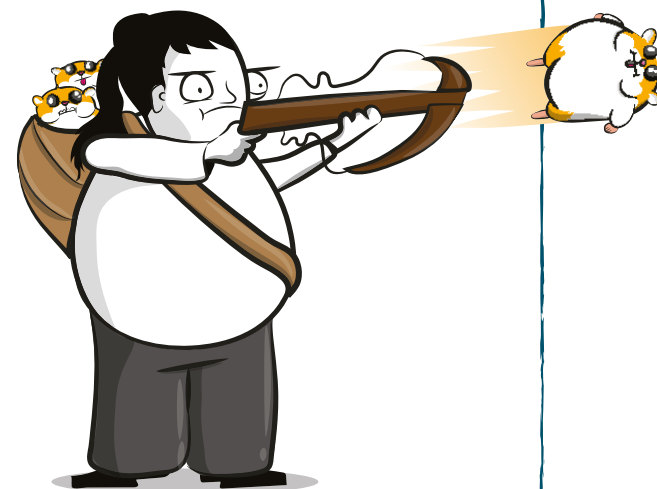
Este Ataque se juega sobre ti. Juega 3 turnos seguidos: el primero, de la forma habitual (pasa o juega y después roba). Cuando tu turno acabe, vuelve a ser tu turno 2 veces más.

Si juegas otra carta 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 Ataque que acabas de jugar.

ATAQUE DIRIGIDO (X2) 4 CARTAS

Termina tu turno sin robar carta. Elige a un jugador como objetivo. Ese jugador deberá jugar 2 turnos consecutivos. La víctima de esta carta juega su turno de forma normal (pasa o juega y después roba). A continuación, cuando termine su turno, vuelve a jugar otro turno.

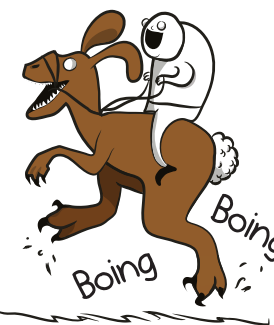
Si la víctima de una carta Ataque juega una carta Ataque en cualquiera de sus turnos, el nuevo objetivo debe jugar los turnos que le quedaban al anterior jugador más los turnos de la carta Ataque que se acaba de jugar. Por ejemplo: 4 turnos, luego 6, y así sucesivamente.



PASAR 5 CARTAS

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

Si juegas una carta Pasar para defenderte de una carta Ataque, solo se anula 1 de los 2 turnos. Si juegas 2 cartas Pasar, sí que podrás anular los 2 turnos.



SÚPER SALTAR 2 CARTAS

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

Muy útil si te están atacando.



MARCHA ATRÁS 5 CARTAS

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

Si solo hay 2 jugadores en la partida, esta carta actúa como Pasar.



Si juegas esta carta después de que te hayan atacado, cambias el orden de juego, pero solo habrás terminado 1 de tus 2 turnos.



ME LA LLEVO 4 CARTAS

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

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

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

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



BOMBA GATÓMICA 1 CARTA

Retira todos los Exploding Kittens del Montón de cartas para robar de forma que todos puedan verlos. A continuación, baraja el Montón de cartas para robar y devuelve los Exploding Kittens, bocabajo, a la parte superior del Montón de cartas para robar.

Termina tu turno sin robar una carta.

IMPLODING KITTEN

Si juegas con la expansión *Imploding Kittens*, **no** retires el Imploding Kitten cuando retires los Exploding Kittens.

ENTERRAR 4 CARTAS

Juega esta carta y, a continuación, finaliza tu turno robando una carta. Después de mirarla, introdúcela de nuevo, sin enseñársela a nadie, 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 frente a ti una carta Me la llevo.

IMPLODING KITTEN

Si juegas una carta Enterrar con un Imploding Kitten, deja al Imploding Kitten en la misma posición en la que lo hayas robado (bocarriba o bocabajo) cuando lo devuelvas al Montón de cartas para robar.

VA A SER QUE NO 8 CARTAS

Esta carta detiene cualquier acción excepto un Kitten (Exploding, Imploding o Barking) o una carta de Desactivación. Es como si la carta 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 efecto 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 la acción, incluso aunque no sea tu turno. Las cartas afectadas por una carta Va a ser que no se pierden y se dejan en el Montón de cartas descartadas.

También puedes usarlas en Combinaciones especiales (consulta las reglas para saber más detalles).

