

# EXPLODING KITTENS® CATCHABLES

## LAS REGLAS

2-4 PARTICIPANTES | EDAD 8+ | 10 MIN.

o combina este juego con otros Catchables para jugar con tantas personas como quieras.

### ¿DE QUÉ VA ESTO?

Este juego es muy fácil, lo único que tienes que hacer es tirar tu Catchable al aire y volverlo a atrapar.

PERO vas a tener un buen puñado de cartas frente a ti que convertirá esa sencilla tarea en algo muy (muy) difícil.

Cuando sea tu turno, tira tu Catchable al aire y haz las acciones de TODAS las cartas de Acción que tengas frente a ti antes de atraparlo, todo en un mismo lanzamiento. Ganas la partida cuando seas capaz de tirar tu Catchable y hacer las acciones de 5 cartas de Acción antes de atraparlo sin que caiga al suelo.




### TU CATCHABLE

Cada Catchable tiene 12 cartas de Acción. El símbolo en la esquina de cada carta de Acción indica a qué Catchable pertenece.

Estas cartas obligan a cada participante a realizar acciones mientras intentan lanzar y atrapar al vuelo su Catchable.

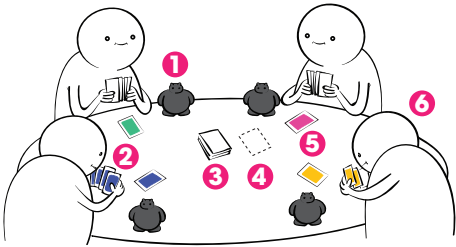
Algunas acciones son más sencillas que otras.

Cada Catchable tiene un conjunto único de cartas de Acción:

	<b>Cartas comunes</b> , que podrás encontrar en diferentes Catchables.
	<b>Cartas raras</b> , que solo podrás encontrar en algunos Catchables.
	<b>Cartas exclusivas</b> , que solo podrás encontrar en un Catchable.



### PREPARACIÓN



- 1 Asegúrate de que cada participante juegue la partida con su Catchable y sus 12 cartas de Acción correspondientes.
- 2 Mira tus cartas de Acción y roba las 4 que quieras para tu mano inicial. Puedes consultar las cartas de Acción que tengas en la mano, pero no se las enseñes a nadie.  

Es mejor que elijas una variedad de cartas fáciles para ti y otras difíciles para tus oponentes.
- 3 Todo el mundo deberá dejar sus 8 cartas de Acción sobrantes bocabajo en el centro de la mesa formando una pila de cartas. A continuación, baraja todas las cartas de esa pila para formar el **mazo de Robo**.
- 4 Deja algo de sitio para la **pila de Descartes**.

### ¡EH! ¡NO LEAS ESTAS REGLAS!

LEER ES LA PEOR MANERA DE APRENDER A JUGAR.

MEJOR VISITA ESTE SITIO WEB Y MIRA NUESTRO VIDEOTUTORIAL:

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



**CONTENIDO:** 4 CATCHABLES, 48 CARTAS

- 5 Luego, cada participante elige una de sus cartas de Acción de la mano y la deja bocarriba delante suyo.

Siempre que pongas cartas de Acción delante de ti, intenta que sean las más sencillas de hacer.

- 6 Elige quién va a comenzar y luego procede en sentido horario alrededor de la mesa.

### ¡TE TOCA!

En tu turno tienes que hacer **2 cosas**:

#### 1 LANZAR

En un único intento debes lanzar y atrapar tu Catchable a la vez que haces las acciones de TODAS las cartas de Acción que tienes frente a ti.

¡No nos referimos a las cartas de tu mano! Estamos hablando de las cartas que tienes bocarriba frente a ti.



#### ÉXITO

(en cualquiera de tus 3 intentos)

Pon 2 cartas de Acción de tu mano bocarriba delante de 2 personas cualesquiera (si quieres, puedes poner 1 de esas cartas frente a ti). Esas cartas de Acción pasarán a formar parte de la serie de acciones que tendrán que hacer esas personas cuando tengan que lanzar su Catchable. **No puedes poner las 2 cartas de Acción delante de la misma persona.**

#### FALLO

(después de tus 3 intentos)

Las cartas de Acción que tienes frente a ti puede que sean muy difíciles. Puedes descartar 1 o más de esas cartas a la pila de Descartes para que tu siguiente turno sea más fácil, pero piensa que, si lo haces, también estarás más lejos de la victoria.

#### 2 ROBAR

Si tienes menos de 3 cartas de Acción en tu mano, roba tantas cartas del mazo de Robo como necesites hasta que tengas una mano de 3 cartas de Acción.

Tu turno ha terminado. Le toca a la persona sentada a tu izquierda.

### CÓMO GANAR

Si logras completar las acciones de las 5 (o más) cartas de Acción que tienes bocarriba frente a ti en un lanzamiento, ¡ganas la partida!

### ¡PUES YA ESTÁ! ¡VE A JUGAR!

Si tienes dudas, puedes leer las reglas que encontrarás al otro lado de esta carilla.

# ¡LAS RESPUESTAS A TODAS TUS PREGUNTAS!

## LANZAR

### ¿He de sentarme para jugar?

¡Qué va! Levántate, corre, haz lo que sea que tengas que hacer para poder atrapar el Catchable.

### ¿Cuándo he de realizar las acciones?

A menos que se indique lo contrario en la carta de Acción, todas las acciones tienen que comenzar después de tu lanzamiento y completarse antes de atrapar tu Catchable.

### ¿Puede mi Catchable chocar con otras cosas (el suelo, las paredes, la mesa, etc.)?

¡ROTUNDAMENTE NO! A no ser que alguna de tus cartas de Acción bocarrriba indique lo contrario.

### ¿Puedo golpear de vuelta hacia arriba a mi Catchable antes de atraparlo?

Pero ¿de qué vas? No.

### ¿Qué pasa si tengo más de 5 cartas de Acción bocarrriba frente a mí?

Pues que tendrás que hacer TODAS LAS ACCIONES en tu intento de lanzamiento.

## CUMPLIMIENTO DE LAS REGLAS

### ¿Qué se considera hacer trampas?

Limitate a seguir estas reglas y las de las cartas de Acción que tengas delante. ¡No te compliques la vida! Si tus cartas de Acción no tienen restricciones sobre el número de manos que puedes utilizar, ¡utiliza las dos manos! Si no hay restricciones en cuanto a la altura de tu lanzamiento, ¡lanza tu Catchable como quieras!

Lo único que DEBES hacer es seguir las reglas de todas las cartas de Acción que tengas delante.

### ¿Qué pasa si alguien no está conforme con el éxito de un lanzamiento?

Tenéis que decidir en grupo si un lanzamiento se ha completado con éxito o no. Pero ¡tened en cuenta que las personas que juzguéis serán las mismas que juzguen vuestro éxito en un futuro lanzamiento!

## CARTAS DE ACCIÓN

### ¿Importa el orden de mis cartas de Acción?

No. Haz las acciones en el orden que quieras o puedas, solo asegúrate de hacerlas todas.



### ¿Qué pasa si tengo 2 cartas de Acción iguales frente a mí?

¡Pues que tendrás que hacer esa acción dos veces (o tres, o cuatro...)! Esto es aplicable a toda carta que comparta su título con otra, independientemente del conjunto de cartas del que provenga.

### Si fallo mi lanzamiento, ¿puedo descartar cualquier número de cartas de Acción que tenga delante de mí?

Sí, puedes descartar tantas como quieras. Pero ten en cuenta que cuantas más descartes, ¡más lejos estarás de ganar la partida!

### ¿Qué sucede si las acciones de las cartas de Acción que tengo delante me son imposibles de realizar?

Descarta tantas cartas de Acción como quieras para solucionar el problema. Por ejemplo, si tienes la carta «Sin manos» y la carta «Atrapa con una mano», puedes descartar 1 o ambas cartas antes de empezar tu turno. Esta es la única ocasión en la que puedes descartar cartas antes de empezar tu turno.

### Si una carta de Acción aumenta o disminuye el número de cartas de Acción que necesito para poder ganar, y ya tengo ese número de cartas de Acción frente a mí, ¿gano la partida inmediatamente?

Por supuesto que no, aún debes completar con éxito un lanzamiento en tu siguiente turno.

### ¿Puedo poner una carta de Acción delante de un participante que ya tiene 5 o más cartas de Acción?

Claro que sí. Además, en su siguiente lanzamiento deberá realizar las acciones de todas las cartas de Acción que tenga delante.

### ¿Durante cuánto tiempo tengo que realizar cada una de las acciones?

Todas las acciones pueden realizarse durante un instante, a menos que se indique lo contrario en la carta de Acción.

### ¿Puedo jugar cualquier carta de Acción que tenga en la mano aunque no pertenezca a mi Catchable?

¡Sí!

## LOS CATCHABLES



Cactus



Huevos con Gato



Danzaminina



Gata lechera



Gato Potaarcoiris



Gatástrofe



Gato Independiente



Gato Donut



Gato Leñador



Gato con Michi



Gato Agujero Negro



DJ Miau

## ¡COLECCIONALOS TODOS!

¿Quieres enfrentar tu colección de Catchables contra la de tus amigos? Aquí te explicamos cómo:

Colecciona tantas cartas de Acción como puedas, luego decide cuáles son las 12 mejores cartas de Acción de toda tu colección: da igual su rareza, su tipo de acción y el número de copias que decidas jugar. Después juega con esas cartas como si fueran las 12 cartas de tu Catchable. Decide las 4 cartas que quieres conservar como mano inicial y las que se barajarán junto a las demás en el mazo de Robo.