

# ¿POR QUÉ ERES ASÍ?



## MODO FIESTA

4+ PERSONAS  
COMPETITIVO

### MIRAD LA OTRA CARA SI

Sois menos de 4 personas



Queréis jugar al modo Cita



Sois muchas personas, pero queréis jugar en el mismo equipo



Contenido: 55 cartas de Desafío | 1 libreta | 1 bolígrafo | 150 cartas de Palabra del modo Fiesta

### ¡EH! ¡NO LEAS ESTAS REGLAS!

Leer es la peor manera de aprender a jugar. Mejor mira nuestro videotutorial:



WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/WHYAREYOULIKETHIS/HOW



Para jugar a este juego vais a necesitar un móvil, un reloj o cualquier otro objeto que tenga un temporizador con un sonido o una vibración potentes.

### ¿POR QUÉ NO HAY UN TEMPORIZADOR EN LA CAJA?

Lo más probable es que cuando vayáis a jugar tengáis a mano algo que os sirva de temporizador. Utilizando lo que tenéis podemos reducir la producción de plásticos totalmente innecesarios.

### ¿ESTO QUÉ ES?

Preparaos para hacer el ridículo, mover el cuerpo y hacer cosas raras con vuestros equipos.

En cada turno, una persona dará pistas siguiendo unas reglas concretas, por ejemplo, puede que solo tenga permitido **hablar, dibujar o gesticular**; pero, además, a esto tendrá que sumarle una dificultad añadida que complicará mucho las cosas. Vuestro equipo gana si adivina más palabras que el otro equipo antes de que se acabe el tiempo.

## PREPARACIÓN

1 Dividíos en 2 equipos.

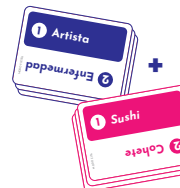
No importa si los equipos no tienen el mismo número de integrantes. Lo importante es que todas las personas del equipo os sentéis juntas.

2 Barajad las cartas de Palabra del modo Fiesta y poned el mazo en el centro de la mesa, de tal forma que todos podáis alcanzarlas.

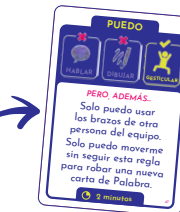


Las cartas de Palabra tienen 2 caras, con 2 palabras diferentes en cada una. Elegid un número del 1 al 4. Todos usaréis la palabra correspondiente a ese número en cada carta durante toda la partida. Colocad el mazo de tal forma que el número que hayáis elegido quede bocabajo y nadie pueda ver las palabras antes de tiempo.

Podéis usar solo el mazo de cartas del modo Fiesta o mezclarlo con el mazo del modo Cita para tener más palabras entre las que elegir.



3 Barajad las cartas de Desafío y poned 3 de ellas bocabajo en una pequeña pila en el centro de la mesa. Devolved el resto de las cartas de Desafío a la caja; no las necesitaréis durante la partida.



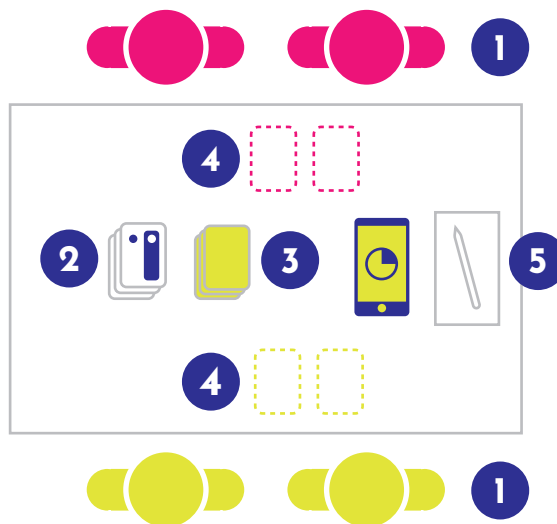
No importa si vais a jugar al modo Fiesta o al modo Cita, las cartas de Desafío que se utilizan son las mismas para ambos modos.

4 Dejad espacio para una pila de Puntuación y una de Descartes para cada equipo.

5 Colocad el bolígrafo, la libreta y el temporizador que hayáis elegido sobre la mesa.

6 Por último, decidid qué equipo va a empezar a jugar.

La mesa debería tener un aspecto como este:



## CÓMO JUGAR

1 Cuando sea vuestro turno, elegid a una persona del equipo para que **robe la primera carta de Desafío** y la lea en voz alta.

Puedo gesticular. PERO, ADEMÁS... solo puedo usar los brazos de otra persona del equipo.



2 Poned el límite de tiempo establecido en la carta de Desafío en el temporizador y activadlo inmediatamente.

Los desafíos pueden durar 30 segundos, 1 minuto o 2 minutos.

3 Cuando el tiempo empiece a correr, la persona que ha leído la carta de Desafío **mira ahora la primera carta de Palabra del mazo** y, sin dejar que el resto de las personas del equipo la vean, debe intentar que **adivinen la palabra** mientras sigue las reglas de la carta de Desafío. Solo las personas del equipo que está jugando pueden adivinar la palabra.

4 Si vuestro equipo consigue adivinarla, **esa carta de Palabra se coloca en vuestra pila de Puntuación y la misma persona roba 1 nueva carta de Palabra** (la carta de Desafío sigue siendo la misma). Intentad adivinar tantas palabras como podáis antes de que se agote el tiempo.

5 Cuando se acabe el tiempo, será el turno del otro equipo, que tendrá que elegir a una persona para usar **la misma carta de Desafío**.

6 Una vez que 1 persona de cada equipo haya jugado un turno con la misma carta de Desafío, esta se descarta y se devuelve a la caja. Ahora, otra persona de cada equipo repite el mismo proceso con 1 nueva carta de Desafío. Haced esto hasta que ambos equipos hayáis jugado con las 3 cartas de Desafío que hay en la mesa.

El equipo que tenga más cartas de Palabra en su pila de Puntuación es el que empieza la siguiente ronda. Si hay un empate, decidid qué equipo jugará primero.

## CARTAS DE DESAFÍO

### ACCIONES



HABLAR

Podéis hablar y hacer sonidos. Obviamente, no podéis decir la palabra de la carta ni una parte o variante de esta.



DIBUJAR

Podéis dibujar con el bolígrafo y el papel, pero no podéis escribir letras, números, etc.

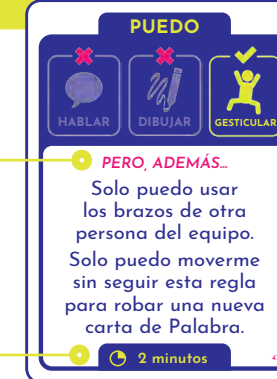


GESTICULAR

Podéis representar la palabra con mímica en silencio. Eso sí, no está permitido hacer la forma de las letras para deletrear la palabra.

«Pero, además...» introduce la regla adicional que hará el desafío todavía más difícil.

El tiempo indicado se ha establecido en base a la dificultad de la carta de Desafío.



Aunque la mayoría de las cartas de Desafío solo permiten 1 acción, algunas permiten varias, así que prestad atención cuando leáis la carta en voz alta.

Este juego consiste en pasárselo bien. Si alguien se siente incómodo o no puede realizar el desafío de alguna de las cartas, esta puede reemplazarse por otra.

## SALTAR CARTAS E INCUMPLIR REGLAS

Si durante vuestro turno queréis saltar 1 carta de Palabra, por ejemplo, si el equipo lleva mucho tiempo intentándolo pero no consigue adivinarla, ponedla en la pila de Descartes y robad 1 nueva carta de Palabra.

Si rompéis las reglas de la carta de Desafío, poned la carta de Palabra que estéis usando en ese momento en la pila de Descartes y robad 1 nueva.

Tenéis que prestar atención en todo momento para detectar si alguien incumple las reglas de la carta o del juego. Si parece que es trampa, es trampa.

Si descartáis 3 cartas de Palabra (ya sea por incumplir las reglas, por saltar las cartas o por una combinación de ambas), el turno de vuestro equipo termina inmediatamente, aunque todavía no se os haya agotado el tiempo.

Al terminar un turno, devolved todas las cartas de Palabra que hayáis dejado en la pila de Descartes a la parte inferior del mazo.

## FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando los 2 equipos hayáis jugado un turno con las 3 cartas de Desafío. En ese momento, contad las cartas de cada una de las pilas de Puntuación: **el equipo que más cartas de Palabra tenga gana la partida**.

## EMPATES

Si la partida termina en empate, elegid a una persona de cada equipo, dadle la vuelta a 1 carta de Desafío y leedla en voz alta. Después, las personas elegidas roban 1 única carta de Palabra, que ambas tendrán que mirar. Inmediatamente, deben intentar que su equipo adivine la palabra, de nuevo siguiendo las reglas de la carta de Desafío. El equipo que primero adivine la palabra gana la partida.

# ¿POR QUÉ ERES ASÍ?



## MODO CITA

2 O MÁS PERSONAS  
COOPERATIVO

### MIRAD LA OTRA CARA SI

Queréis jugar al modo Fiesta



Sois muchas personas y queréis jugar en modo competitivo



Contenido: 55 cartas de Desafío | 1 libreta | 1 bolígrafo | 50 cartas de Palabra del modo Cita

### ¡EH! ¡NO LEAS ESTAS REGLAS!

Leer es la peor manera de aprender a jugar. Mejor mira nuestro videotutorial:



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

Para jugar a este juego vais a necesitar un móvil, un reloj o cualquier otro objeto que tenga un temporizador con un sonido o una vibración potentes.

### ¿POR QUÉ NO HAY UN TEMPORIZADOR EN LA CAJA?

Lo más probable es que cuando vayáis a jugar tengáis a mano algo que os sirva de temporizador. Utilizando lo que tenéis podemos reducir la producción de plásticos totalmente innecesarios.

### ¿ESTO QUÉ ES?

Preparaos para hacer el ridículo, mover el cuerpo y hacer cosas raras con vuestra pareja. **Ganaréis o perderéis juntos**, intentando que la otra persona adivine palabras mientras seguís unas reglas concretas, por ejemplo, puede que solo tengáis permitido **hablar**, **dibujar** o **gesticular**. Además, a esto tendréis que sumarle una dificultad añadida que complicará mucho las cosas. Ganáis si adivináis las palabras suficientes antes de que se acabe el tiempo.

3+ PERSONAS:

Cada vez que en las instrucciones se mencione «pareja», reemplazadlo por «equipo».

## PREPARACIÓN

1 **Barajad las cartas de Palabra del modo Cita** y poned el mazo en el centro de la mesa, de tal forma que esté a vuestro alcance.

Las cartas de Palabra tienen 2 caras, con 2 palabras diferentes en cada una. **Elegid un número del 1 al 4**. Usaréis la palabra correspondiente a ese número en cada carta durante toda la partida. Colocad el mazo de tal forma que el número que hayáis elegido quede boca abajo y no podáis ver las palabras antes de tiempo.

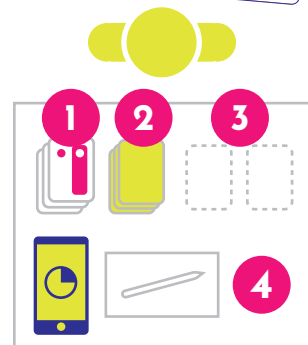
Podéis usar solo el mazo de cartas del modo Cita o mezclarlo con el mazo del modo Fiesta para tener más palabras entre las que elegir.

2 **Barajad las cartas de Desafío y poned 3 de ellas boca abajo** en una pequeña pila en el centro de la mesa. Devolved el resto de las cartas de Desafío a la caja; no las necesitaréis durante la partida.

No importa si vais a jugar al modo Fiesta o al modo Cita, las cartas de Desafío que se utilizan son las mismas para ambos modos.

3 **Dejad espacio** para una pila de Puntuación y una de Descartes.

4 **Por último, colocad el bolígrafo, la libreta y el temporizador que hayáis elegido sobre la mesa.**



4 **Por último, colocad el bolígrafo, la libreta y el temporizador que hayáis elegido sobre la mesa.**

## CÓMO JUGAR

1 Elegid quién va a **robar la primera carta de Desafío**. Una vez decidido, dicha persona la lee en voz alta.

2 **Poned el límite de tiempo** establecido en la carta de Desafío en el temporizador y activadlo inmediatamente.

Los desafíos pueden durar 30 segundos, 1 minuto o 2 minutos.

3 Cuando el tiempo empiece a correr, la persona que ha leído la carta de Desafío **mira ahora la primera carta de Palabra del mazo** y, sin dejar que la pareja la vea, debe intentar que esta **adivine la palabra** mientras sigue las reglas de la carta de Desafío.

3+ PERSONAS: El equipo al completo intenta adivinar la palabra a la vez.

4 En cuanto consiga adivinarla, **esa carta de Palabra se coloca en vuestra pila de Puntuación y la misma persona roba 1 nueva carta de Palabra** (la carta de Desafío sigue siendo la misma). Así sucesivamente, intentando adivinar tantas palabras como sea posible antes de que se agote el tiempo.

5 Cuando se acabe el tiempo, será el turno de la otra persona, que tendrá que usar **la misma carta de Desafío**.

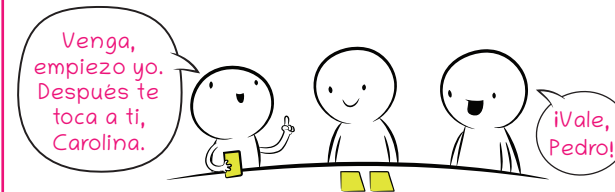
3+ PERSONAS: Elegid quién jugará el siguiente turno.

Puedo gesticular. PERO, ADEMÁS... solo puedo usar los brazos de otra persona del equipo.

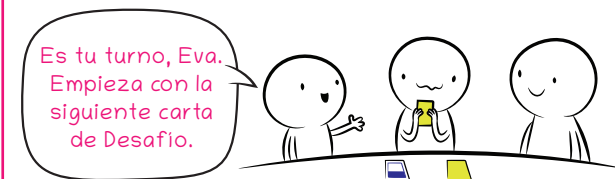


6 Una vez que ambos hayáis jugado un turno con la misma carta de Desafío, esta se descarta y se devuelve a la caja. Ahora, repetid el mismo proceso con 1 nueva carta de Desafío. Haced esto hasta que ambos hayáis jugado con las 3 cartas de Desafío que hay en la mesa.

3+ PERSONAS: Elegid a 2 personas para jugar con cada carta de Desafío, uno tras otro. Así, cada carta se juega 2 veces.



No pasa nada si no podéis probar todas las cartas de Desafío o si no jugáis el mismo número de turnos.



Siempre podéis jugar de nuevo o añadir más cartas de Desafío si sois muchas personas.

Si, durante vuestro turno, tomáis una carta de Desafío donde pone «otra persona del equipo», elegid a quien(es) queráis para que os ayude(n). Al resto del equipo le toca adivinar.

## CARTAS DE DESAFÍO

### ACCIONES

**HABLAR** Podéis hablar y hacer sonidos. Obviamente, no podéis decir la palabra de la carta ni una parte o variante de esta.

**DIBUJAR** Podéis dibujar con el bolígrafo y el papel, pero no podéis escribir letras, números, etc.

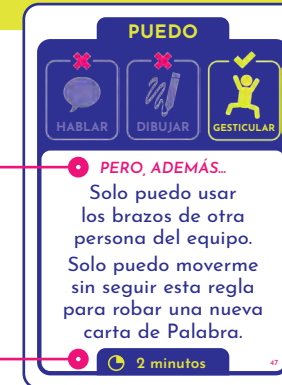
**GESTICULAR** Podéis representar la palabra con mímica en silencio. Eso sí, no está permitido hacer la forma de las letras para deletrear la palabra.

«Pero, además...» introduce la regla adicional que hará el desafío todavía más difícil.

El tiempo indicado se ha establecido en base a la dificultad de la carta de Desafío.

Aunque la mayoría de las cartas de Desafío solo permiten 1 acción, algunas permiten varias, así que prestad atención cuando leáis la carta en voz alta.

Este juego consiste en pasárselo bien. Si alguien se siente incómodo o no puede realizar el desafío de alguna de las cartas, esta puede reemplazarse por otra.



## SALTAR CARTAS E INCUMPLIR REGLAS

Si durante vuestro turno queréis saltar una carta de Palabra, por ejemplo, si a vuestra pareja le está costando mucho adivinarla, ponedla en la pila de Descartes y robad 1 nueva carta de Palabra.

Si rompéis las reglas de la carta de Desafío, poned la carta de Palabra que estáis usando en ese momento en la pila de Descartes y robad 1 nueva.

Prestad atención, tenéis la responsabilidad de detectar si estáis incumpliendo las reglas de la carta o del juego. Si parece que es trampa, es trampa.

Si descartáis 3 cartas de Palabra (ya sea por incumplir las reglas, por saltar las cartas o por una combinación de ambas), vuestro turno termina inmediatamente, aunque todavía no se os haya agotado el tiempo. Al terminar vuestro turno, devolved todas las cartas que hayáis dejado en la pila de Descartes a la parte inferior del mazo.

## FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando ambas partes de la pareja hayáis jugado un turno con las 3 cartas de Desafío.

3+ PERSONAS: La partida termina cuando 2 personas hayan jugado con cada carta de Desafío.

Si tenéis 15 cartas de Palabra o más en vuestra pila de Puntuación ganáis la partida.

Traducción al español: Laura Castro Trullén  
Revisión: Natalia Delgado Mendoza  
© 2024 Exploding Kittens | Fabricado en China  
7162 Beverly Blvd #272 Los Angeles, CA 90036 EE. UU.  
Distribuido en España por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España.  
Distribuido en Chile por Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Santiago, Chile.  
Importado en la UE por Exploding Kittens, 10 Rue Pergolèse, 75116 Paris, Francia  
support@explodingkittens.com | www.explodingkittens.com | LONP-202410-57