

¡OYE, NO LEAS ESTAS REGLAS!

Leer es la peor manera de aprender a jugar un juego. En su lugar, mira nuestro vídeo de instrucciones:

www.explodingkittens.com/coyote/how



Hay dos formas de jugar a este juego: **Modo competitivo** y **modo cooperativo** (en el otro lado).

La mejor manera de comenzar a jugar ahora mismo es en modo competitivo, en el que el objetivo es ser el último jugador que quede al final de la partida.

Si preferís jugar como un solo equipo y ganar o perder juntos, probad el modo cooperativo.



COYOTE

LAS REGLAS

CONTENIDO: 66 cartas | 3-8 jugadores | Edades: A partir de 10 años | 10 minutos

MODO COMPETITIVO

Diseñado por Tim Ferriss
Desarrollado por Exploding Kittens®

OBJETIVO

Ser el último jugador que quede al final de la partida.

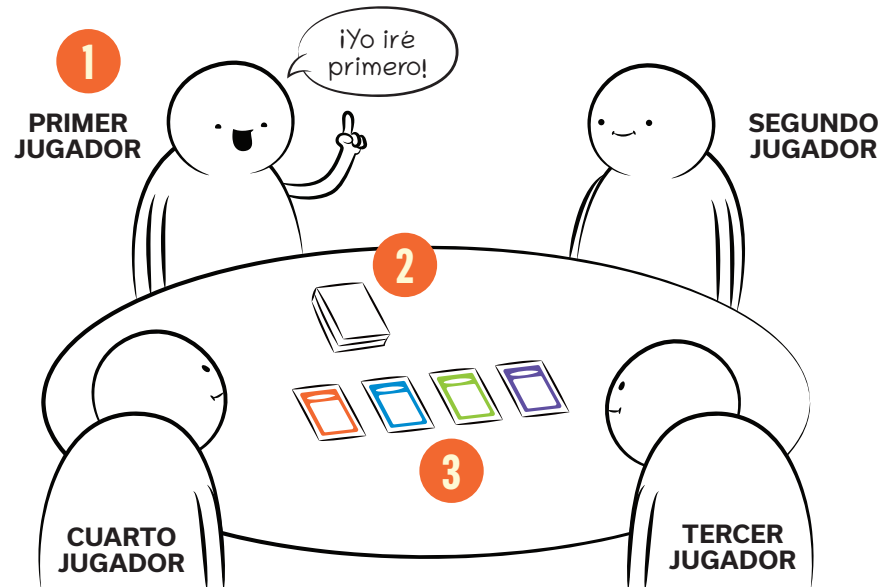
PREPARACIÓN

- 1 Elegid a uno de vosotros para que sea el primer jugador.
- 2 Baraja las cartas para formar un mazo de robo y colócalo bocabajo frente al primer jugador.
- 3 Voltea cartas del mazo de robo y colócalas en una sola fila en el centro de la mesa. Voltea tantas cartas como jugadores haya. (Por ejemplo, si sois 4 jugadores, voltea 4 cartas).

¿Y SI SOMOS 3 JUGADORES? Voltea 6 cartas en una sola fila en lugar de 3.



Si volteas una carta de Coyote o una carta de Ataque durante la preparación, colócalas bocabajo en la parte inferior del mazo de robo y reemplázalas con cartas nuevas. Repite esta acción tantas veces como sea necesario y a continuación baraja el mazo de robo.



CÓMO JUGAR

En sentido horario alrededor de la mesa, cada jugador debe jugar una carta. El primer jugador juega la primera carta, a continuación el segundo jugador juega la segunda carta, y así sucesivamente.

Para sincronizar las acciones, TODOS los jugadores golpearán ambas manos sobre la mesa dos veces antes de cada acción (podéis usar, por ejemplo, el ritmo de la canción «We Will Rock You» de Queen®).



POR EJEMPLO, SI HAY 4 JUGADORES Y LA MESA TIENE ESTE ASPECTO:

Escanea el código para ver una ronda de ejemplo:



No te preocupes si aquí hay más cartas que jugadores. A medida que avanza la partida, se añaden más cartas a la mesa.

ASÍ ES COMO SE JUGARÍA LA RONDA:



Las cartas siempre se juegan de izquierda a derecha.

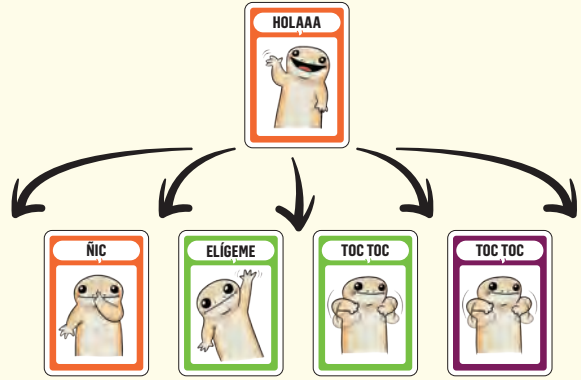
No es necesario golpear la mesa después de jugar la última carta de acción.

Continúa en el otro lado →

CARTAS DE ACCIÓN



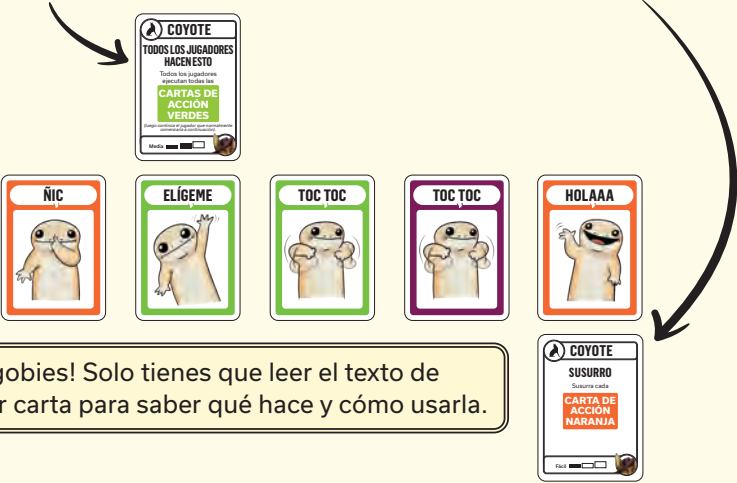
Las cartas de acción contienen una frase y una acción que se puede realizar. Las cartas de acción se pueden añadir en cualquier posición de la fila de cartas de acción (simplemente desliza las cartas para hacer espacio). Ignora el color de las cartas de acción a menos que una carta de Coyote indique lo contrario.



CARTAS DE COYOTE



Las cartas de Coyote se aplican a una o más cartas de acción y modifican el juego. Se puede colocar una carta de Coyote en cualquier posición alrededor de las cartas de acción para ayudarte a recordar a qué carta (o cartas) de acción se aplica.



¡No te agobies! Solo tienes que leer el texto de cualquier carta para saber qué hace y cómo usarla.

CARTAS DE ATAQUE



¡Elige tu objetivo! Elige el jugador o la carta de acción que desees atacar y, a continuación, coloca la carta de ataque bocarriba frente a ese jugador o encima de esa carta de acción. Las cartas de ataque se aplican al jugador objetivo cuando realiza **CUALQUIER** acción; o bien, cuando se colocan encima de una carta de acción, a **CUALQUIER** jugador que ejecute esa carta.



CARTAS EN BLANCO: ¡Escribe tus propias cartas! Si creas algo especialmente sorprendente, nos encantaría verlo.



explodingkittens
timferriss



@gameofkittens
@timferriss



¿QUIÉN EMPIEZA?

Si tienes el mazo de robo frente a ti, eres el primer jugador. Cuando todos los jugadores estén listos para comenzar, deben poner las palmas de las manos sobre la mesa y, una vez que todos lo hayan hecho, podrán empezar a golpearla.



Prueba esto antes de continuar. Para la primera ronda del juego, haz una ronda de prueba solo para asegurarte de que todos los jugadores entiendan las cartas. No hay ninguna penalización por fallar. Seguid practicando hasta que todos los jugadores consigan hacerlo bien. A continuación, comienza la primera ronda del juego usando estas mismas cartas.

¡TODOS LO CONSEGUIMOS!

Si logras ejecutar todas las cartas sobre la mesa sin que nadie cometa ningún error, ¡felicidades! A continuación, pasa el mazo de cartas al jugador situado a tu izquierda.

El nuevo jugador con el mazo de robo roba las 3 primeras cartas y las coloca bocarriba delante de él o ella. Ahora debe elegir una de esas cartas para añadirla a la mesa. A continuación, coloca las 2 cartas no elegidas bocabajo en la parte inferior del mazo de robo. Por último, comienza la siguiente ronda como primer jugador.



Esto significa que tienes el control de la dificultad del juego.

¡ALGUIEN LA HA LIADO!

Fallarás si:

- ✗ No logras decir ni ejecutar tu carta.
- ✗ Dices o ejecutas tu carta incorrectamente.
- ✗ Dices o ejecutas una carta incorrecta.
- ✗ Dices o ejecutas una carta fuera de tu turno.
- ✗ Tardas demasiado en decir o ejecutar tu carta.
- ✗ No logras golpear la mesa con el ritmo correcto.
- ✗ Olvidas cualquier carta de Coyote o de ataque aplicable.

Si te equivocas, detén la ronda, toma la carta inferior del mazo y colócala bocabajo frente a ti. Si más de un jugador comete un error al mismo tiempo, cada uno coloca una carta bocabajo frente a él o ella. A continuación, sin pasar el mazo de robo ni añadir nuevas cartas a la mesa, haz la ronda de nuevo.

ELIMINACIÓN

Se te eliminará de la partida cuando tengas 3 cartas bocabajo frente a ti. Los jugadores restantes seguirán jugando sin ti.



Si se te ha eliminado y tienes el mazo de robo frente a ti, pásalo al jugador que está a tu izquierda, que será el primer jugador cuando comience la siguiente ronda.

VICTORIA

El último jugador superviviente gana.

MODO COOPERATIVO

Esta es la versión del juego en la que todos están en el mismo equipo y todos ganan o pierden juntos. La preparación y el desarrollo de la partida son exactamente iguales que en el **modo competitivo**, pero para jugar tendrás que aplicar algunos pequeños cambios:

VICTORIA

Todos ganáis si completáis una ronda con 9 cartas de acción y 3 cartas de Coyote o de ataque en total sobre la mesa. No hay problema si tienes más cartas de las que necesitas de cualquier tipo. Por ejemplo, si ya tienes 9 cartas de acción y robas 3 cartas de acción más, simplemente elige una para añadirla y sigue jugando.

¡ALGUIEN LA HA LIADO!

Si alguien comete un error, detén la ronda y coloca la carta inferior del mazo de robo bocabajo sobre la mesa para marcar el error. Todos compartís la misma colección de fallos. **Solo puedes obtener un fallo a la vez, aunque varios jugadores fallen en una ronda.** Si tenéis menos de 3 fallos en la colección, intenta la ronda de nuevo comenzando con el mismo primer jugador (no pases el mazo de robo). Si tenéis 3 fallos, todos perdéis. Reiniciad la partida y volved a intentarlo.

MODO EXPERTO

Todos ganáis si completáis una ronda con **20** cartas de acción y **5** cartas de Coyote o de ataque en total sobre la mesa (al menos 3 de las cartas de Coyote o de ataque deben ser de dificultad DIFÍCIL).

¿QUIERES UN RETO PERSONALIZADO?

Hemos preparado aquí algunos retos especialmente sorprendentes: ¡Muéstranos tus éxitos (y fallos)!



explodingkittens
timferriss



@gameofkittens
@timferriss