

## MAZO DE MOVIMIENTOS

Hay varios tipos de discos de Movimiento en el mazo de Movimientos:



Mueve a tu Personaje hacia adelante la cantidad de casillas que indique el disco.



Mueve a tu Personaje hacia adelante la cantidad de casillas que indique el disco **O BIEN** volteas el tablero **sin** mover a tu Personaje.



*Cualquier participante puede intentar voltear el tablero en cualquier momento para echar un vistazo rápido a las casillas del otro lado, pero asegúrate de que vuelva a dejarlo como estaba.*

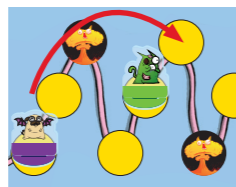


Voltea el tablero inmediatamente.

**LUEGO**, mueve a tu Personaje hacia adelante la cantidad de casillas que indique el disco.



Mueve a tu Personaje hacia adelante hasta la primera casilla disponible justo después del siguiente participante que esté delante de ti. Si estás en primer lugar, no te mueves.

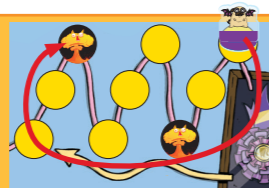


Mueve a tu Personaje hacia adelante hasta la siguiente casilla de Exploding Kitten.



*Si hay un participante en esa casilla, ¡has tenido suerte! Puedes pasar a la siguiente casilla disponible.*

Si ya has dejado atrás el último Exploding Kitten, sigue la «flecha de bucle hacia atrás» y pasa al siguiente Exploding Kitten.



### AÑADIR IMANES DE PELIGRO

Cuando comienzas la partida, no hay Imanes de peligro en el mazo de Movimientos. Si juegas una carta de Acción de Añadir un imán AHORA, introduce en secreto un Imán de peligro **bocabajo** en el mazo de Movimientos por donde quieras, sin mirar ni reorganizar los otros discos.



*¿Quieres fastidiar al siguiente participante? ¡Juega esta carta justo antes de que robe, y coloca el Imán de peligro el primero en la parte superior del mazo de Movimientos!*

## VOLTEAR EL TABLERO

Algunas cartas de Acción y discos de Movimiento indican «Voltea el tablero». Cuando esto ocurra, retira a los Personajes, voltea el tablero del modo Calma (lado azul) al modo Caos (lado rojo) o viceversa, y vuelve a dejar a los Personajes en las casillas correspondientes. El tablero permanecerá en ese modo hasta que una carta de Acción o un disco de Movimiento te indiquen que vuelvas a voltearlo.

¡Ahora, CADA CASILLA del tablero ha cambiado! Si otro participante está a punto de ganar, ¡voltea el tablero y prepara una trampa para su próximo movimiento!



Las casillas **NO** se activan cuando se voltea el tablero; es decir, si de repente estás en una casilla de Exploding Kitten, ¡no explotas! Solo puedes robar cartas o explotar al final de tu turno, una vez que hayas terminado de mover a tu Personaje.

## QUEDARTE SIN CARTAS/DISCOS

Si el mazo de Movimientos o el mazo de Acciones se agotan en algún momento, baraja el montón de descartes correspondiente y forma un nuevo mazo.

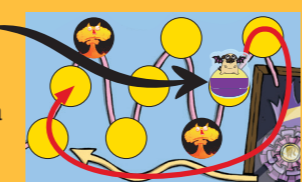
Si **comienzas tu turno** sin cartas de Acción en la mano, roba inmediatamente 3 cartas de Acción y luego empieza tu turno.



## GANAR

Tienes que caer **exactamente** en la casilla del Lazo; si no, sigue la «flecha de bucle hacia atrás» para retroceder y continuar avanzando.

Si tu personaje está aquí y sacas un disco de Mueve 4, avanza 2 casillas hacia la casilla del Lazo, luego sigue la «flecha de bucle hacia atrás» y avanza 2 casillas más.



Si caes en la casilla anterior a la casilla del Lazo, pero está ocupada, ¡te mueves a la casilla del Lazo y ganas!



# EXPLODING KITTENS®

EL JUEGO DE TABLERO  
EDICIÓN SUPER FAN

## LAS REGLAS



2-6 JUGADORES | EDAD 7+ | 20 MIN.

### CONTENIDO:

- 1 TABLERO
- 72 CARTAS DE ACCIÓN
- 21 DISCOS DE MOVIMIENTO
- 6 PERSONAJES
- 1 GUÍA DE CARTAS

### OYE, ¡NO LEAS ESTAS REGLAS!

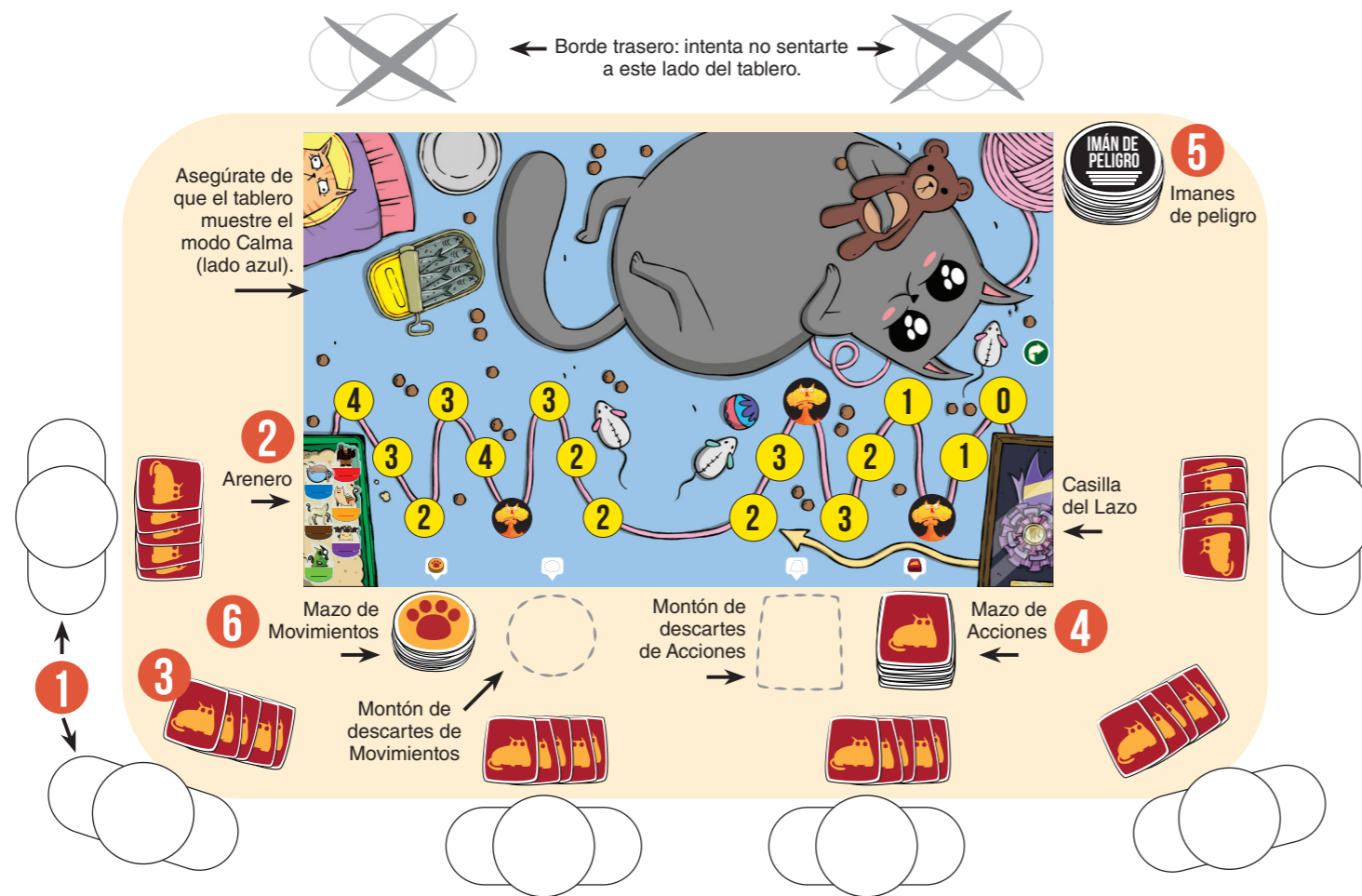
LEER ES LA PEOR FORMA DE APRENDER A JUGAR.

MEJOR MÍRATE NUESTRO VÍDEO INSTRUCTIVO EN LÍNEA.

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



# OBJETIVO Llegar a la casilla del Lazo en primer lugar.



## ¿POR DÓNDE EMPIEZO?

- 1 Coloca el tablero cerca del borde de la mesa; los participantes se sientan alrededor, procurando que nadie se siente en el borde superior del tablero.
- 2 Cada participante elige y monta un Personaje y luego lo coloca en el **Arenero**.
- 3 Baraja las **cartas de Acción** y reparte 5 a cada participante (puedes mirar tus cartas, pero mantenlas en secreto).
- 4 Coloca las cartas de Acción restantes bocabajo junto al tablero (este será el **mazo de Acciones**), y deja algo de espacio para el **montón de descartes de Acciones** (mira la imagen de arriba).

- 5 Separa los 10 **Imanes de peligro** del mazo de **discos de Movimiento** y colócalos bocarrriba en la esquina superior derecha del tablero (mira la imagen de arriba). Hablaremos de esto más adelante.

- 6 Baraja los discos de Movimiento restantes y colócalos **bocabajo** junto al tablero (este será el **mazo de Movimientos**), y deja algo de espacio para el **montón de descartes de Movimientos** (mira la imagen de arriba).

- 7 Elige a un participante para que empiece.  
*Puedes usar criterios de selección como la persona más joven, la persona más ruidosa, las cejas más atractivas, etc.*

## TU TURNO

Cuando sea tu turno:

### PRIMERO: JUEGA CARTAS DE ACCIÓN

Juega tantas cartas de Acción de tu mano como quieras colocándolas **bocarrriba** en el montón de descartes de Acciones, **O BIEN** no juegues ninguna.

### LUEGO: ROBA UN DISCO DE MOVIMIENTO (Y MUEVE)

Dale la vuelta al disco de Movimiento superior y colócalo bocarrriba en el montón de descartes de Movimientos. Cada disco de Movimiento te indica cuántas casillas tiene que avanzar tu Personaje (por ejemplo, «Mueve 2»), y puede que algunos tengan reglas adicionales como «Voltea el tablero».

**TU TURNO TERMINA. EL JUEGO CONTINÚA ALREDEDOR DE LA MESA EN SENTIDO HORARIO.**

Para saber qué hace una carta de Acción, lee el texto escrito en ella. Si tienes alguna duda sobre las cartas, consulta la guía de cartas.

MUEVE  
2

## CASILLAS DEL TABLERO

Cuando te muevas, caerás en uno de los tres tipos de casillas que hay:

### 1. CASILLAS NUMERADAS

Si la casilla contiene un número, roba inmediatamente esa cantidad de cartas de Acción del mazo de Acciones y colócalas en tu mano.

*¡Esto siempre es algo positivo: ¡no hay cartas de Acción malas!*

### 2. CASILLA CON OTRO PERSONAJE

Si la casilla contiene al Personaje de otro participante (incluso aunque esa casilla sea un Exploding Kitten), avanza hasta la siguiente casilla disponible que haya delante de ese Personaje.

*¡Solo puede haber 1 Personaje en cada casilla! Eso significa que puede que tengas que saltar a varios participantes si se encuentran en casillas consecutivas.*

### 3. CASILLA DE EXPLODING KITTEN

Si la casilla es un Exploding Kitten, explotas (a menos que juegues una Desactivación de tu mano).

Cuando explotas, tienes que hacer 2 cosas:

1. Intercambia la casilla con el participante que vaya en último lugar (a menos que ya te encuentres en último lugar). Si hay más de 1 participante en último lugar (porque están en el Arenero), elige con qué participante intercambias la casilla.
2. Descarta cartas hasta que te queden solo 3 cartas de Acción en la mano (si tienes 3 o menos cartas de Acción, omite este paso). Tú eliges qué cartas descartar.

**NOTA:** Cuando intercambies casillas, ignora todo lo que indiquen las nuevas casillas en las que caigáis ambos participantes; es decir, ¡no robéis cartas, y no explotéis!

CONTINÚA POR LA OTRA CARA →