

EXPLODING KITTENS LAS REGLAS

JUGADORES: DE 2 A 5

CONTENIDO: 56 CARTAS, 8 CARTAS HISTÓRICAS

OYE, ¡NO LEAS ESTAS REGLAS!

LEER ES LA PEOR FORMA
DE APRENDER A JUGAR.

MEJOR MÍRATE NUESTRO
VÍDEO INSTRUCTIVO EN LÍNEA:

WWW.EKCATBURGLAR.COM/HOW

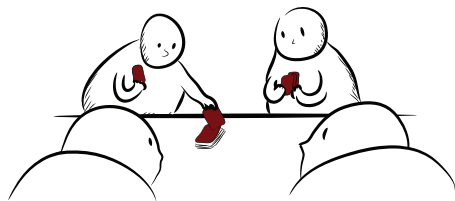


EDICIÓN ORIGINAL



CÓMO SE JUEGA

El juego consiste en una baraja de cartas con unos cuantos Exploding Kittens. Para jugar, se coloca la baraja boca abajo y los jugadores roban cartas por turnos hasta que a uno de ellos le sale un Exploding Kitten.



Cuando esto sucede, esa persona explota. El jugador muere y queda eliminado de la partida.



¡El resto de las cartas te darán poderosas herramientas que te ayudarán a evitar que explotes!

Este proceso continúa hasta que solo queda 1 jugador, que será el ganador de la partida.

EN POCAS PALABRAS

SI EXPLOTAS, PIERDES.

Y QUEDAS CUBIERTO DE UN MALOLIENTE FLUIDO EXPLOSIVO.

SI NO EXPLOTAS, GANAS.

Y ERES UN VERDADERO CAMPEÓN. FELICIDADES, MÁQUINA.

EL RESTO DE LAS CARTAS

TE SIRVEN PARA DISMINUIR TUS PROBABILIDADES DE EXPLOTAR CON ALGÚN EXPLODING KITTEN.

POR EJEMPLO

Puedes usar una carta de **Ver el futuro** para echar un vistazo a las siguientes cartas del Montón de cartas para robar.



Si ves un Exploding Kitten, puedes usar una carta de **Pasar** para terminar tu turno sin robar y evitar explotar.



PREPARACIÓN

1 Saca de la baraja todos los Exploding Kittens (4) y déjalos a un lado.



2 Saca de la baraja las 6 cartas de Desactivación y reparte 1 a cada jugador



NOTA: Dependiendo de cuántas personas estén jugando, sobrarán algunas cartas de Desactivación. Baraja 2 de las sobrantes en el mazo y retira el resto de la partida. (En el caso de una partida de 5 jugadores, sólo tendrás 1 carta de Desactivación extra para barajar de nuevo en el mazo).



CARTAS DE DESACTIVACIÓN

Son las cartas más poderosas del juego y también las únicas que te pueden salvar de los Exploding Kittens. Si robas un Exploding Kitten, en lugar de volar por los aires, puedes jugar una carta de Desactivación y devolver el Exploding Kitten al Montón de cartas para robar, en el lugar que quieras y sin mostrárselo a los demás jugadores. Intenta obtener tantas cartas de Desactivación como te sea posible.

3 Baraja las cartas y reparte 7, boca abajo, a cada jugador. Todos deberíais tener una mano de 8 cartas en total (incluida la de Desactivación). Mira tus cartas, pero asegúrate de que nadie más las vea.



4 Introduce en la baraja tantos Exploding Kittens como sea necesario para que haya 1 menos que jugadores en la partida. Retira del juego los Exploding Kittens restantes.

POR EJEMPLO

Para una partida de 4 jugadores, introduce 3 Exploding Kittens.

Para una partida de 3 jugadores, introduce 2 Exploding Kittens.

Así te aseguras de que al final exploten todos los jugadores menos el ganador.

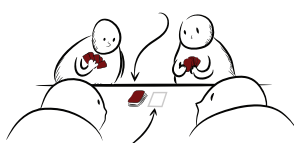


VARIANTE DE JUEGO MÁS RÁPIDA RECOMENDADA PARA PARTIDAS DE 2-3 PERSONAS

Antes de introducir ningún Exploding Kittens en el mazo, retira al azar aproximadamente un tercio del mazo del juego (estarás jugando con aproximadamente dos tercios de un mazo, pero no sabrás qué cartas se han retirado). A continuación, baraja el número apropiado de Exploding Kittens en el mazo de robo y comienza la partida.

5 Baraja las cartas y ponlas boca abajo en el centro de la mesa.

Este es el Montón de cartas para robar.



Asegúrate de dejar espacio para un Montón de cartas descartadas.

6 Elige a un jugador para que empiece la partida. Puedes usar criterios de selección como el olor más apabullante, la barba más impresionante, el bazo más pequeño...

TU TURNO

1 Reúne las 8 cartas de tu mano y míralas. Después, decide entre estas dos opciones:

JUGAR UNA CARTA

Colócala BOCARRIBA sobre el Montón de cartas descartadas y sigue sus instrucciones.



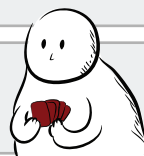
Para saber qué hacer con una carta, solo tienes que leer el texto.

Después de seguir las instrucciones de una carta, puedes jugar otra carta. Puedes jugar todas las cartas que quieras.

O BIEN

PASAR

No juegas cartas.



2 Para terminar tu turno, roba la primera carta del Montón de cartas para robar, con la esperanza de que no sea un Exploding Kitten, y añádela a tu mano.



Cuanto termines, el juego sigue en sentido horario.

RECUERDA

Juega tan pocas o tantas cartas como quieras y, después, roba una carta para terminar tu turno.



FIN DEL JUEGO

El jugador que haya conseguido terminar la partida sin explotar será el ganador.

Nunca se te acabarán las cartas de Montón de cartas de para robar porque metiste suficientes Exploding Kittens como para matar a todos los jugadores excepto a uno.

TRES COSAS MÁS

- ✓ Una buena estrategia es conservar tus cartas al principio de la partida, cuando tus probabilidades de explotar son bajas.
- ✓ Puedes contar las cartas que quedan en el Montón de cartas para robar para determinar las posibilidades que tienes de explotar.
- ✓ No hay un número máximo ni mínimo de cartas que puedes tener en la mano. Si te quedas sin cartas, no tienes que hacer nada en especial. Sigue jugando; robarás al menos 1 carta más en tu siguiente turno.

¡DEJA DE LEER! ¡PONTE A JUGAR!

SI TIENES DUDAS SOBRE CARTAS CONCRETAS,
MIRA AL OTRO LADO DE ESTA HOJA. →

EJEMPLO DE TURNO

SOSPECHAS QUE LA PRIMERA CARTA DEL MONTÓN DE CARTAS PARA ROBAR ES UN EXPLODING KITTEN. EN VEZ DE PASAR Y ROBAR UNA CARTA PARA ACABAR TU TURNO, DECIDES JUGAR UNA CARTA DE VER EL FUTURO PARA ECHAR UN VISTAZO A LAS 3 PRIMERAS CARTAS DEL MONTÓN DE CARTAS PARA ROBAR SIN MOSTRÁRSELAS A LOS DEMÁS JUGADORES.

AL VER LAS 3 PRIMERAS CARTAS DEL MONTÓN, DESCUBRES QUE ESTABAS EN LA CIERTO: LA CARTA QUE VAS A ROBAR ES UN EXPLODING KITTEN.



DECIDES JUGAR 1 CARTA DE ATAQUE PARA TERMINAR TU TURNO Y OBLIGAR AL SIGUIENTE JUGADOR A JUGAR 2 TURNOS.



PERO EL SIGUIENTE JUGADOR USA UNA CARTA DE VA A SER QUE NO, LO CUAL ANULA TU ATAQUE, ASÍ QUE SIGUE SIENDO TU TURNO.



YA QUE NO QUIERES ROBAR LA PRIMERA CARTA DEL MONTÓN Y EXPLOTAR, USAS UNA CARTA DE BARAJAR PARA CAMBIAR EL ORDEN DE LAS CARTAS DEL MONTÓN DE CARTAS PARA ROBAR.



CON LAS CARTAS RECÍEN BARAJADAS, ROBAS LA CARTA SUPERIOR PARA TERMINAR TU TURNO Y REZAS PARA QUE NO SEA UN EXPLODING KITTEN.

GUÍA PRÁCTICA

SOLO NECESITAS ESTO SI TIENES ALGUNA DUDA ESPECIFICA SOBRE UNA CARTA

ESTA EDICIÓN DE EXPLODING KITTENS CONTIENE 8 CARTAS HISTÓRICAS!

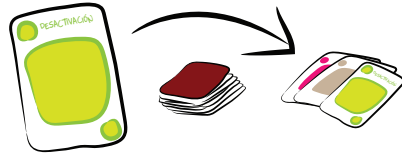


EXPLODING KITTEN 4 CARTAS

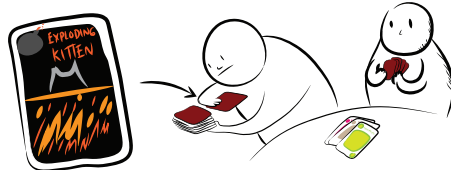
Tienes que enseñar esta carta inmediatamente. A menos que tengas una carta de Desactivación, estás muerto. Descarta todas tus cartas, incluido el Exploding Kitten.

DESACTIVACIÓN 6 CARTAS

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



Tu turno termina tras jugar esta carta.

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

ATAQUE (X2) 4 CARTAS

No robes ninguna carta. En su lugar, tu turno termina y el siguiente jugador debe jugar 2 turnos seguidos. Si la víctima de una carta de Ataque juega una carta de Ataque en cualquiera de sus turnos, la siguiente víctima tendrá que jugar los turnos que quedasen al atacante y, ADEMÁS, 2 turnos adicionales.

Por ejemplo: Si la víctima de un Ataque juega otro Ataque, el siguiente jugador tendrá que jugar 4 turnos. Sin embargo, si la víctima completa 1 turno y ENTONCES juega el Ataque en su segundo turno, el siguiente jugador tendrá que jugar solo 3 turnos.

VA A SER QUE NO 5 CARTAS

Esta carta detiene cualquier acción excepto un Exploding Kitten o una carta de Desactivación. Es como si la carta que está debajo de una carta de Va a ser que no ya no existiese.

También puedes jugar una carta de Va a ser que no sobre otra carta de 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 de 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 de Va a ser que no se pierden y se dejan en el Montón de cartas descartadas.

También puedes jugar una Combinación especial con cartas de Va a ser que no.

FAVOR 4 CARTAS

Obliga a cualquier otro jugador a darte 1 carta de su mano. Ese jugador elige qué carta darte.

BARAJAR 4 CARTAS

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

PASAR 4 CARTAS

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

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

VER EL FUTURO (X3) 5 CARTAS

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

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.



COMBINACIONES ESPECIALES

(LEE ESTO DESPUÉS DE HABER JUGADO TU PRIMERA PARTIDA)

DOS CARTAS IGUALES

Jugar un par de cartas de Gato (con lo que puedes robar una carta al azar de otro jugador) ya no solo se aplica a las cartas de Gato, sino a CUALQUIER carta de la baraja que tenga el mismo título (un par de cartas de Barajar, un par de cartas de Pasar, etc.). Ignora las instrucciones de las cartas cuando juegues una combinación especial.

TRES CARTAS IGUALES

Si juegas 3 cartas iguales (es decir, con el mismo título), puedes elegir a un jugador y decirle el título de la carta que quieres robar en voz alta. Si la tiene, es tuya. Si no, no te llevas nada. Ignora las instrucciones de las cartas cuando juegues una combinación especial.

