

EXPLODING KITTENS LAS REGLAS

JUGADORES: 2-5

CONTENTIDO: 56 CARTAS

ORIGINAL EDITION!

¡EHH! ¡NO LEAS ESTAS REGLAS!

LEER ES LA PEOR MANERA DE

APRENDER A JUGAR A UN JUEGO.

EN SU LUGAR, NAVEGA Y MIRA

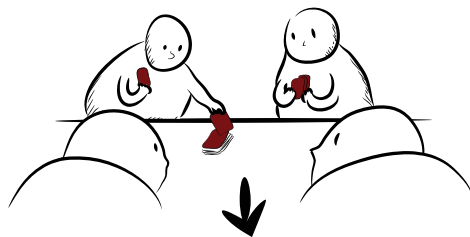
NUESTRO VIEDO DE REGLAS EN:

WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/HOW

COPYRIGHT EXPLODING KITTENS 2018

COMO SE JUEGA

El juego consiste en una baraja que contiene algunos Gatitos Explosivos. Para jugar, se coloca la baraja boca abajo y los jugadores roban cartas por turnos hasta que a uno le sale un Gatito Explosivo.



Cuando esto sucede, esa persona explota: pierde y queda eliminado de la partida.



Este proceso continúa hasta que sólo queda un jugador vivo, quien gana la partida.

Cuantas más cartas robes, más posibilidades tienes de robar un Gatito Explosivo.

EN POCAS PALABRAS

SI EXPLOTAS, PIERDES.

AND YOU ARE FULL OF INCENDIARY LOSER SADSAUCE.

SI NO EXPLOTAS, GANAS.

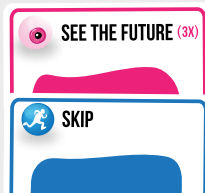
Y ERES GRANDE, BUEN TRABAJO, AMIGO.

EL RESTO DE LAS CARTAS

PARA DISMINUIR TUS PROBABILIDADES DE EXPLOTAR CON ALGÚN GATITO EXPLOSIVO

POR EJEMPLO

Puedes usar una carta **VER EL FUTURO** para echar un vistazo a las siguientes cartas del mazo de robo. Si ves un Gatito Explosivo, puedes usar una carta **SALTA** para terminar tu turno y no tener que robar una carta del mazo.



PREPARACION

- 1 Retira todos los Gatitos Explosivos (4) y las cartas DESACTIVA (6) del mazo.



- 2 Baraja las cartas restantes y reparte 4 cartas boca abajo a cada jugador.

- 3 Reparte 1 carta DESACTIVA a cada jugador de modo que cada uno tenga un total de 5 cartas. Procura que nadie vea tus cartas.



CARTAS DESACTIVA

Estas son las únicas cartas que te pueden salvar de los Gatitos Explosivos. Si juegas una carta de DESACTIVA después de robar un Gatito Explosivo, en vez de volar por los aires, puedes devolver el Gatito Explosivo al Mazo de robo, en el lugar que quieras. Intenta obtener tantas cartas de DESACTIVA como te sea posible.

- 4 Añade las cartas DESACTIVA restantes en el mazo.



SI HAY 2 JUGADORES

Añade solo 2 cartas DESACTIVA en el mazo. Descarta las otras dos.



- 5 Introduce en el mazo tantos Gatitos Explosivos como sea necesario para que haya uno menos que jugadores en la partida. Descarta los Gatitos Explosivos restantes.

POR EJEMPLO

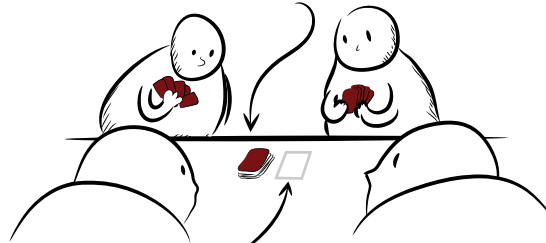
Para un juego de 4, incluye 3 Gatitos Explosivos
Para un juego de 3, incluye 2 Gatitos

Esto garantiza que todos los jugadores exploten, menos uno.



- 6 Baraja las cartas y colócas boca abajo en el centro de la mesa.

Este es el Mazo de cartas de robo.



(Asegúrate de dejar espacio para el Mazo de cartas descartadas.)

- 7 Elige a un jugador para que comience. (Puedes usar criterios de selección como la barba más impresionante, el olor más apabullante, el brazo más pequeño, etc.)

TU TURNO

- 1 Reúne todas las cartas de tu mano y míralas. Haz una de las siguientes acciones:

PASA

No juegas cartas.

0



JUEGA

Juega una carta de tu mano colocándola BOCA ARRIBA en el Mazo de descartes y sigue las instrucciones indicadas en la carta.



Lee el texto en la carta para saber que hacer.

Después de seguir las instrucciones de la carta, puedes jugar más cartas. Puedes jugar todas las cartas que quieras.

- 2 Por último, tu mano termina robando una carta del Mazo de robo y quedándotela en la mano. Reza que no sea un Gatito Explosivo.

(A diferencia de la mayoría de los juegos de cartas, tu turno TERMINA al robar una carta.)



El juego continúa en sentido horario.

RECUERDA

Juega tantas cartas como quieras, después roba una carta para terminar tu turno.

Pass-or-Play then DRAW.
Pass-or-Play then DRAW.



TERMINANDO LA PARTIDA

El último jugador que no ha explotado gana el juego.

Nunca te quedarás sin cartas en el mazo de robo porque añadiste suficientes Gatitos Explosivos para matar a todos menos a un jugador.

TRES COSAS MAS

- ✓ Una gran estrategia es guardar tus cartas al principio del juego, mientras que tus posibilidades de sufrir una explosión son bajas.
- ✓ Puedes contar las cartas que quedan en el mazo de robo para calcular las probabilidades de explosión.
- ✓ No hay un número máximo o mínimo de cartas que puedes tener en tu mano. Si te quedas sin cartas, no tienes que hacer nada en especial. Sigue jugando. Tendrás al menos una carta más en tu siguiente turno.

¡DEJA DE LEER! ¡A JUGAR!

SI TIENES PREGUNTAS SOBRE CARTAS ESPECÍFICAS, VOLTEA ESTA PÁGINA. →

TURNO DE EJEMPLO

SOSPECHAS QUE LA CARTA SUPERIOR DEL MAZO DE ROBO ES UN GATITO EXPLOSIVO, POR LO QUE EN LUGAR DE PASAR Y POR TANTO ROBAR UNA CARTA PARA FINALIZAR TU TURNO, DECIDES JUGAR UNA CARTA "VER EL FUTURO", PERMITIÉNDOTE VER EN SECRETO LAS 3 CARTAS SUPERIORES DEL MAZO DE ROBO.



AL MIRAR LAS 3 CARTAS, VES QUE ESTABAS EN LO CIERTO, Y LA CARTA SUPERIOR (LA QUE IBAS A ROBAR) ES UN GATITO EXPLOSIVO.



DECIDES JUGAR UNA CARTA "ATAKA" PARA FINALIZAR TU TURNO Y FORZAR AL SIGUIENTE JUGADOR A TOMAR DOS TURNOS.



PERO EL OTRO JUGADOR JUEGA UNA CARTA "NOP" LA CUAL ANULA TU "ATAKA", ASÍ QUE AÚN ES TU TURNO.



TU NO QUIERES ROBAR LA CARTA SUPERIOR Y EXPLOTAR, ASÍ QUE JUEGAS UNA CARTA "BARAJA" Y BARAJAS EL MAZO DE ROBO



CON EL MAZO RECÉN BARAJADO, ROBAS LA CARTA SUPERIOR PARA FINALIZAR TU TURNO Y CONFIANDO QUE NO SEA UN GATITO EXPLOSIVO.

EXPLODING KITTENS

SOLO NECESITAS ESTO SI TIENES PREGUNTAS SOBRE CARTAS ESPECÍFICAS



GUÍA DE JUEGO



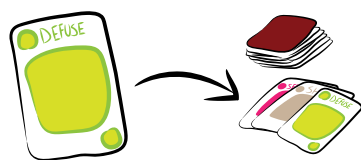
GATITO EXPLOSIVO 4 CARTAS

Debes enseñar esta carta inmediatamente. A menos que tengas una carta DESACTIVA, mueres. Retira tus cartas, incluido el Gatito Explosivo.

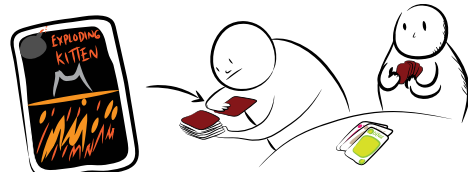


DESACTIVA 6 CARTAS

Si robaste un Gatito Explosivo, puedes jugar esta carta para evitar morir. Coloca la carta DESACTIVA en la mazo de descarte.



Después coge el Gatito Explosivo y sin reordenar ni ver las otras cartas, colócalo secretamente en el Mazo de robo, en el lugar que quieras.



¿Quieres darle por saco al jugador que va después de ti? Pon al Gatito justo encima de la baraja. Si quieres, hazlo por debajo de la mesa para que nadie pueda ver dónde lo colocas. Tu turno termina al jugar esta carta.

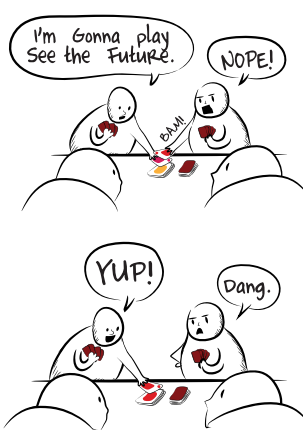


NOP 5 CARTAS

Esta carta detiene cualquier acción excepto un Gatito Explosivo o un DESACTIVA. Imagina que cualquier carta bajo una carta NOP ya no existe.

También puedes jugar una carta NOP sobre otra carta NOP para anular su efecto y crear un "pues va a ser que sí", y así sucesivamente.

Puedes jugar una carta NOP en cualquier momento antes de iniciar una acción, incluso si no es tu turno. Cualquier carta que ha sido NOPeada se pierde. Déjalas en el mazo de descarte. Puedes jugar un NOP en un COMBO ESPECIAL (sección de la derecha).



ATAKA (2X) 4 CARTAS

Esta carta pone fin a tu(s) turno(s) sin robar una carta y hace que el siguiente jugador tenga dos turnos seguidos. La víctima de esta carta asume su turno de forma normal, pero, al terminar su turno, es su turno de nuevo. (Si la víctima de una carta ATACA juega una carta ATACA, sus turnos se dan por terminados de inmediato, y el siguiente jugador tendrá por fuerza dos turnos.)



SALTA 4 CARTAS

Esta carta pone fin a tu turno de inmediato sin robar una carta. (Si juegas una carta SALTA para defenderte contra una carta ATACA, solo anula uno de los dos turnos. Dos cartas SALTA acaban con los dos turnos.)



FAVOR 4 CARTAS

Obliga a cualquier otro jugador a que te dé una carta de las suyas. Ellos eligen qué carta darte.



BARAJA 4 CARTAS

Baraja el Mazo de robo sin ver las cartas hasta que te pidan que pares. (Es muy útil cuando ves venir un Exploding Kitten.)



VER EL FUTURO (3X) 5 CARTAS

Echa un vistazo a las tres siguientes cartas del Mazo de robo y vuélvelas a colocar en el mazo en el mismo orden. No les enseñes las cartas a los demás jugadores.



CARTAS DE GATO 4 DE CADA UNA

Estas cartas no sirven de nada por sí solas, pero pueden usarse para formar parejas y también combinaciones especiales.



COMBOS ESPECIALES

(LEE ESTO DESPUÉS DE JUGAR TU PRIMERA PARTIDA)

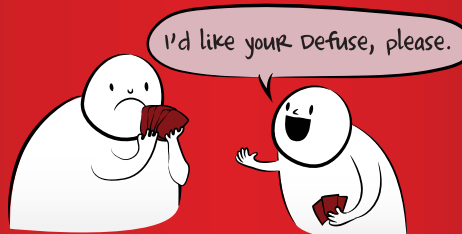
2 CARTAS IGUALES

Jugar un par (con lo que puedes robar una carta al azar de otro jugador) ya no solo se aplica a las cartas sin instrucciones, sino a CUALQUIER carta de la baraja que tenga el mismo icono en las esquinas.



3 CARTAS IGUALES

Es exactamente igual a Dos cartas iguales, pero ahora puedes decir el nombre de la carta que quieres del otro jugador. Si la tiene, es tuya. Si no, no te llevas nada.



5 CARTAS DIFERENTES

Si juegas 5 cartas con íconos diferentes (con instrucciones, sin ellas, o cualquier combinación), elige una carta del mazo de descarte. (Recógela del mazo de descarte, antes de que nadie pueda cancelar tu jugada con un NOP).



Cuando juegues combinaciones especiales, ignora las instrucciones en las cartas.