

EXPLODING KITTENS

REGLAS DEL JUEGO

2 JUGADORES

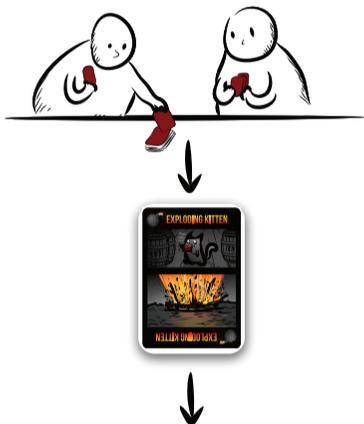
CONTENIDO: 32 CARTAS,
1 REGLAMENTO

EDICIÓN 2 JUGADORES!



CÓMO SE JUEGA

El juego consiste en una baraja de cartas con un Exploding Kitten. Para jugar, se coloca la baraja boca abajo y tú y tu oponente robáis cartas por turnos hasta que a alguno le salga el Exploding Kitten. Cuando esto sucede, esa persona explota.



El jugador muere y queda eliminado de la partida.



El jugador restante será el ganador.

¡El resto de las cartas te proporcionarán poderosas herramientas que te ayudarán a no explotar!

EN POCAS PALABRAS

SI EXPLOTAS, PIERDES.

Y QUEDAS CUBIERTO DE UN MALOLIENTE FLUIDO EXPLOSIVO.

SI NO EXPLOTAS, GANAS.

Y ERES TODO UN CAMPEÓN. FELICIDADES, MÁQUINA.

EL RESTO DE LAS CARTAS

SIRVEN PARA REDUCIR TUS PROBABILIDADES DE EXPLOTAR CON EL EXPLODING KITTEN.

POR EJEMPLO

Si te toca robar, puedes usar una carta **Ver el futuro** para echar un vistazo a las siguientes cartas del Montón de cartas para robar antes de robar.

Si ves el Exploding Kitten, puedes usar una carta **Pasar** para terminar tu turno y no tener que robar esa carta de la baraja.



¿POR DÓNDE EMPIEZO?

1 Saca de la baraja el Exploding Kitten y déjalo a un lado.



2 Saca de la baraja las 3 cartas de Desactivación; reparte 1 a cada jugador e introduce la carta de Desactivación restante en la baraja.



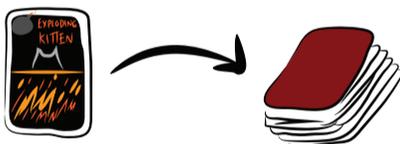
CARTAS DE DESACTIVACIÓN

Las cartas de Desactivación son las cartas más poderosas del juego y también las únicas que te pueden salvar del Exploding Kitten. Si robas el Exploding Kitten, en lugar de volar por los aires, puedes jugar una carta de Desactivación y devolverlo al Montón de cartas para robar, en el lugar que quieras y sin mostrárselo a tu oponente.

Intenta obtener tantas cartas de Desactivación como te sea posible.

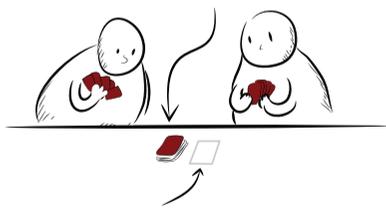
3 Baraja las cartas y repártele 7, boca abajo, a cada uno de vosotros. Ambos jugadores deberíais tener una mano de 8 cartas en total (7 + 1 carta de Desactivación). Mira tus cartas, pero no se las enseñes a tu oponente.

4 Introduce en la baraja el Exploding Kitten.



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 Decidid quién empieza la partida. Aquí tienes algunos criterios de ejemplo: el más flipado por empezar, el olor corporal más apabullante, el bazo más pequeño...

TU TURNO

1 Coge 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 las 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. 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 el Exploding Kitten, y añádela a tu mano.



Cuanto termines, el turno pasa a tu oponente.

RECUERDA

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

¡Pasa o juega y después Roba!
¡Pasa o juega y después Roba!



FIN DEL JUEGO

Al final, un jugador terminará explotando ¡y el otro jugador será el ganador de la partida!

Nunca se te acabarán las cartas del Montón de cartas para robar porque el Exploding Kitten siempre acabará con un jugador antes de que se agoten.

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 LA OTRA CARA DE ESTA HOJA.

EXPLODING KITTENS GUÍA PRÁCTICA

LEE ESTO SOLO SI TIENES DUDAS SOBRE CARTAS CONCRETAS

EXPLODING KITTEN 1 CARTA

Tienes que enseñar esta carta inmediatamente. A menos que tengas una carta de Desactivación, estás muerto.

DESACTIVACIÓN 3 CARTAS

Si has robado el 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 demás cartas, devuélvelo al Montón de cartas para robar, en el lugar que quieras y sin mostrárselo al otro jugador.



¿Quieres fastidiar inmediatamente a tu oponente? Pon el Exploding Kitten justo encima de la baraja. Si quieres, hazlo por debajo de la mesa para que tu oponente no vea dónde lo colocas.

Tu turno termina tras jugar esta carta.

ATAQUE (X2) 2 CARTAS

No robes ninguna carta. En su lugar, tu turno termina y tu oponente debe jugar 2 turnos seguidos. La víctima de esta carta juega su turno de forma normal (pasa o juega y después roba), pero, al terminar, vuelve a jugar otro turno.

Si la víctima de una carta Ataque juega una carta Ataque en cualquiera de sus turnos, el otro jugador tendrá que jugar los turnos que queden y, además, los que le correspondan debido a la carta Ataque que se acaba de jugar. Por ejemplo: 4 turnos, luego 6 y así sucesivamente.

PASAR 3 CARTAS

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



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

FAVOR 3 CARTAS

Obliga a tu oponente a darte 1 carta de su mano. Tu oponente elige qué carta darte.

VER EL FUTURO (X3) 3 CARTAS

Echa un vistazo a las 3 siguientes cartas del Montón de cartas para robar y vuévelas a poner en la baraja boca abajo y en el mismo orden. No le muestres las cartas a tu oponente.

BARAJAR 2 CARTAS

Baraja a conciencia el Montón de cartas para robar.



Esto muy útil cuando ves venir al Exploding Kitten.

VA A SER QUE NO 3 CARTAS

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



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

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

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 tu oponente. También las puedes usar en Combinaciones especiales.

EJEMPLO DE TURNO

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



AL VER LAS 3 PRIMERAS CARTAS DEL MONTÓN, DESCUBRES QUE TENÍAS RAZÓN Y QUE LA CARTA QUE VAS A ROBAR ES EL EXPLODING KITTEN.



DECIDES JUGAR 1 CARTA ATAQUE PARA TERMINAR TU TURNO Y OBLIGAR A TU Oponente A JUGAR 2 TURNOS.



PERO ENTONCES TU Oponente JUEGA UNA CARTA VA A SER QUE NO, LO CUAL ANULA TU ATAQUE, ASÍ QUE SIGUE SIENDO TU TURNO.



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



CON LAS CARTAS RECÍEN BARAJADAS, ROBAS LA CARTA DE LA PARTE SUPERIOR DEL MONTÓN PARA TERMINAR TU TURNO Y REZAS PARA QUE NO SEA EL EXPLODING KITTEN.

COMBINACIONES ESPECIALES

(LÉELO TRAS TU PRIMERA PARTIDA)

DOS CARTAS IGUALES

Jugar un par de cartas de Gato (con lo que puedes robar una carta al azar a tu oponente) 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 Barajar, un par de cartas Pasar, etc.). Ignora las instrucciones de las cartas cuando juegues una combinación.



TRES CARTAS IGUALES

Si juegas 3 cartas iguales (es decir, 3 cartas con el mismo título), puedes decir en alto el nombre de una carta. Si tu oponente la tiene, debe dártela. Si no, no te llevas nada. Ignora las instrucciones de las cartas cuando juegues una combinación.

