

OYE, ¡NO LEAS ESTAS REGLAS!
LEER ES LA PEOR FORMA DE APRENDER
A JUGAR A UN JUEGO.

MEJOR MÍRATE NUESTRO VIDEO
INSTRUCTIVO EN LINEA:

WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/HOW

EDICIÓN NSFW

EXPLODING KITTENS
REGLAS DEL JUEGO
DE 2 A 5 JUGADORES
(HASTA 6 JUGADORES SI SE JUEGAN DOS BARAJAS)
CONTENIDO: 56 CARTAS



COMO SE JUEGA

El juego consiste en una baraja de cartas que contiene algunos 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 está muerto y queda eliminado de la partida.



Este proceso continúa hasta que solo queda 1 jugador, que gana la partida.

Mientras más cartas robes, mayores serán tus probabilidades de robar un Exploding Kitten.

EN POCAS PALABRAS

SI EXPLOTAS, PIERDES.

Y QUEDAS CUBIERTO DE UN MALOLIENTE FLUIDO EXPLOSIVO.

SI NO EXPLOTAS, GANAS.

Y ERES UN VERDADERO CAMPEÓN. FELICIDADES, TÍO.

EL RESTO DE LAS CARTAS

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

POR EJEMPLO

Puedes usar una carta **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 y no tener que robar esa carta de la baraja.



POR DÓNDE EMPEZAR

1 Sacas de la baraja los cuatro Exploding Kittens y las seis cartas de Desactivación.



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

3 Reparte una carta de Desactivación a cada jugador de modo que cada uno tenga un total de ocho cartas. Procura que nadie vea tus cartas.



CARTAS DE DESACTIVACIÓN

Estas son las únicas cartas que te pueden salvar de los Exploding Kittens. Si juegas una carta de Desactivación después de robar un Exploding Kitten, en vez de volar por los aires, puedes devolver el Exploding Kitten al Montón de cartas para robar, en el lugar que quieras, en secreto. Intenta obtener tantas cartas de Desactivación como te sea posible.

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

POR EJEMPLO

Para una partida de cuatro jugadores, introduce tres Exploding Kittens.
Para una partida de tres jugadores, introduce dos Exploding Kittens.
Así te aseguras de que al final exploten todos los jugadores menos el ganador.



5 Mete las cartas de Desactivación restantes en la baraja.



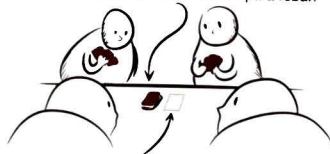
VERSIÓN PARA DOS JUGADORES

Mete únicamente dos de las cartas de Desactivación restantes en la baraja. Descarta las otras dos.



6 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.)

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

TU TURNO

1 Coge tus ocho cartas en la mano y míralas. Después, decide entre estas dos opciones:

PASAR

No juegas cartas.



JUGAR UNA CARTA

Juega una carta colocándola BOCA ARRIBA sobre el



Montón de cartas descartadas y siguiendo sus instrucciones.

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

2 Termina tu turno robando la primera carta del Montón de cartas para robar, con la esperanza de que no sea un Exploding Kitten, y añadiéndola a tu mano. (A diferencia de la mayoría de juegos, en este TERMINAS TU TURNO robando una carta).



El juego continúa y el turno pasa al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

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

Cuando solo quede un jugador sin explotar, éste será declarado el ganador de la partida.

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

TRES COSAS MÁS

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

DECIDES JUGAR UNA CARTA
VER EL FUTURO.



AL VER LAS TRES SIGUIENTES
CARTAS DE LA BARAJA, DESCUBRES
QUE LA CARTA QUE VAS A ROBAR
ES UN EXPLODING KITTEN.

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



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



YA QUE NO QUIERES ROBAR LA CARTA
DE ENCIMA DE LA BARAJA Y MORIR,
USAS UNA CARTA DE BARAJAR
PARA BARAJAR EL MONTÓN
DE CARTAS PARA ROBAR.



CON LAS CARTAS RECIÉN
BARAJADAS, COGES LA
CARTA DE ARRIBA PARA
TERMINAR TU TURNO
Y REZAS POR QUE NO SEA
UN EXPLODING KITTEN.

EXPLODING KITTENS

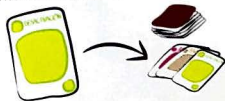
LEE ESTO SÓLO SI TIENES DUDAS SOBRE CARTAS CONCRETAS

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 coge el Exploding Kitten y sin reordenar ni ver las otras cartas, ponlo de vuelta secretamente en el Montón de cartas para robar, en el lugar que quieras.



¿Quieres darle por saco al jugador que va después de ti? Pon al Exploding Kitten 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.

VA A SER QUE NO 5 CARTAS

Esta carta detiene cualquier acción excepto un Exploding Kitten o una carta de Desactivación. Imagina que cualquier carta (o par de cartas de Gato o combinación especial) debajo de una carta Va a ser que no ya no existe.

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 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 una acción, incluso si no es tu turno. Las cartas afectadas por una carta Va a ser que no se pierden y se dejan en el Montón de cartas descartadas.



ATAQUE 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 juega su turno de forma normal, pero, al terminarlo, vuelve a jugar otro turno. (Si la víctima de una carta de Ataque juega una carta de Ataque, sus turnos se dan por terminados de inmediato, y el siguiente jugador tendrá que jugar dos turnos.)

PASAR 4 CARTAS

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

FAVOR 4 CARTAS

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

BARAJAR 4 CARTAS

Baraja el Montón de cartas para robar sin ver las cartas hasta que te pidan que pares. Es muy útil cuando ves venir un Exploding Kitten.

VER EL FUTURO 5 CARTAS

Echa un vistazo a las tres siguientes cartas del Montón de cartas para robar y vuévelas a poner en la baraja 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 si reúnes dos cartas de Gato iguales, puedes jugarlas como una pareja para robar una carta al azar de la mano de otro jugador.

También pueden usarse en combinaciones especiales (a la derecha).



GUÍA PRÁCTICA

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 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.).



TRES 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 cinco cartas diferentes (5 cartas cualesquiera con nombres diferentes), revisa el Montón de cartas descartadas y coge una carta a tu elección. (Coge rápido el Montón de cartas descartadas para evitar que cualquier otro jugador use la carta Va a ser que no.)



Cuando juegues combinaciones especiales, ignora las indicaciones de las cartas.