

GATOS EXPLOSIVOS LAS REGLAS

JUGADORES: 2-5
(HASTA 9 CUANDO SE COMBINAN 2 MAZOS)
CONTENIDO: 56 CARTAS

EDICION ORIGINAL



HEY! DON'T READ THESE RULES!

READING IS THE WORST WAY TO

LEARN HOW TO PLAY A GAME.

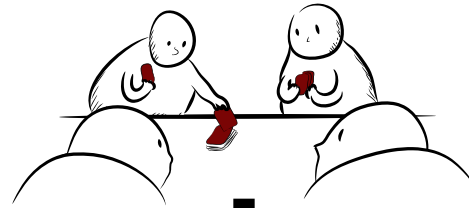
INSTEAD, GO ONLINE AND WATCH

OUR INSTRUCTIONAL VIDEO:

WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/HOW

COMO FUNCIONA

El mazo de cartas contiene algunos Gatos Explosivos. Se comienza con el mazo boca abajo y se juega en turnos, recogiendo cartas hasta que alguien recoge un Gato Explosivo.



Cuando esto sucede, esa persona explota: pierde y está fuera de juego.



Este proceso continúa hasta que sólo queda un jugador vivo, que es el ganador.

BASICAMENTE

SI EXPLOTAS, PIERDES.

Y ERES EXPLOSIVAMENTE PATETICO

SI NO EXPLOTAS, GANAS.

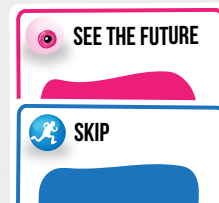
Y ERES IMPRESIONANTE. BUEN TRABAJO, CAMPEON.

TODAS LAS OTRAS CARTAS

DISMINUYEN TUS CHANCES DE RECOGER
UN GATO EXPLOSIVO Y EXPLOTAR.

POR EJEMPLO

Puedes usar una carta de **Ver el Futuro** para espiar las primeras cartas del mazo. Si hay un Gato Explosivo, puedes usar una carta de **Saltar** para acabar con tu turno y evitar recoger.



PREPARACION

- 1 Remueve todas los Gatos Explosivos (4) y las cartas de Desactivar (6) del mazo.



- 2 Mezcla el mazo restante y reparte 4 cartas boca abajo a cada jugador.

- 3 Reparte una carta de Desactivar a cada jugador. Todos deberían tener 5 cartas. Mantenlas en secreto.



DESACTIVAR

Son las únicas cartas que pueden salvarte de un Gato Explosivo. Si juegas una carta de Desactivar tras recoger un Gato Explosivo, en lugar de explotar, tienes que devolver el Gato al mazo principal, en cualquier lugar que desees. **Intenta tener la mayor cantidad de cartas de Desactivar posible.**

4

POR EJEMPLO

Para un juego de 4, incluye 3 Gatos
Para un juego de 3, incluye 2 Gatos

Esto garantiza que todos los jugadores exploten, menos uno.



5

Incluye las carta de Desactivar restantes.



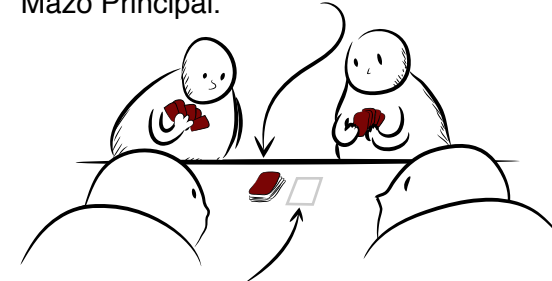
SI HAY 2 JUGADORES

Agrega sólo 2 cartas de Desactivar extras en el mazo. Elimina las 2 restantes del juego.



6

Mezcla el mazo y ubícalo boca abajo en el centro de la mesa. Éste es el Mazo Principal.



(Asegúrate de dejar espacio para la pila de descarte)

7

Elige a un jugador para comenzar el juego. Algunas ideas: el jugador con la barba más grande, el más oloroso, etc...

TURNOS

- 1 Juega una carta de tu mano colocándola BOCA ARRIBA en la pila de descarte, y siguiendo las instrucciones en la carta. O no juegues ninguna carta, no hay problema.



CARTAS SIN INSTRUCCIONES

Algunas cartas no tienen instrucciones. Estas cartas son para juntar y jugar de a **pares**.



Si juegas **un par** de estas cartas, puedes robar una carta al azar de la mano de otro jugador.



2

Luego de seguir las instrucciones de una carta o jugar **un par**, puedes jugar más cartas. Puedes jugar tantas cartas como quieras.



3

Finalmente, termina tu mano recogiendo una carta del mazo principal, y cruzando los dedos que no sea un Gato Explosivo.

(Este paso es diferente a otros juegos: sólo juntas una carta AL FINAL DE TU TURNO)



El juego continúa en ronda.

TRES DETALLES MAS

- ✓ Puedes contar las cartas restantes del mazo principal
- ✓ Nunca se acaban las cartas del mazo principal, por lo cual no es necesario mezclar y volver a repartir
- ✓ No hay un número mínimo o máximo de cartas por jugador. Si te quedas sin cartas, no hay nada que hacer. Sigue jugando. Recogerás al menos 1 carta en tu próximo turno.

EXPLODING KITTENS

GUIA DE JUEGO

TURNO DE EJEMPLO

DECIDES JUGAR UNA CARTA DE VER EL FUTURO



AL VER LAS TRES PRIMERAS CARTAS, VES QUE LA CARTA QUE ESTAS POR RECOGER ES UN GATO EXPLOSIVO



JUEGAS UNA CARTA DE ATACAR PARA ACABAR TU TURNO Y FORZAR AL SIGUIENTE JUGADOR A JUGAR 2 TURNOS



PERO OTRO JUGADOR JUEGA UNA CARTA DE NOP, LA CUAL CANCELA TU ATAQUE, POR LO CUAL TODAVIA ES TU TURNO



COMO NO QUIERES RECOGER LA SIGUIENTE CARTA Y EXPLOTAR, JUEGAS UNA CARTA DE MEZCLAR Y MEZCLAS EL MAZO PRINCIPAL



CON EL MAZO PRINCIPAL RECIEN MEZCLADO, RECOGES LA SIGUIENTE CARTA PARA ACABAR TU TURNO, ESPERANDO QUE NO SEA UN GATO EXPLOSIVO

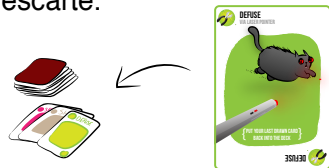
- 0 -

EN LUGAR DE JUGAR UNA CARTA DE TU MANO, SOLO RECOGES UNA CARTA PARA ACABAR TU TURNO

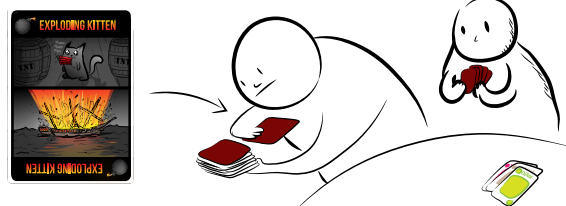


DESACTIVAR 6 CARTAS

Si recogiste un Gato Explosivo, puedes jugar esta carta para evitar explotar. Deposita la carta en la pila de descarte.



Acto seguido, devuelve el Gato Explosivo al mazo principal sin mezclar o ver otras cartas. Puedes ubicarlo en cualquier lugar del mazo.

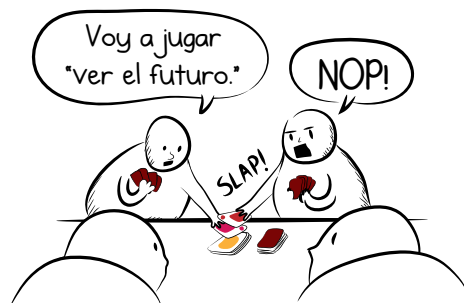


¿Quieres arruinar a otro jugador? Coloca el Gato Explosivo al principio del mazo. Puedes esconder el mazo para que otros no vean en dónde colocas la carta. Ahora es el turno del siguiente jugador (a menos que tengas que jugar dos turnos).

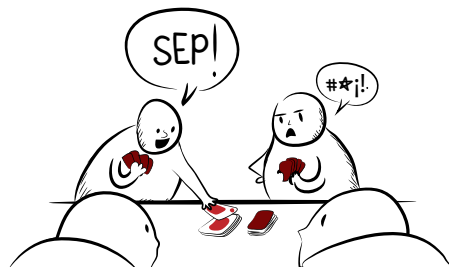


NOP 5 CARTAS

Detén cualquier acción, excepto un Gato Explosivo o una carta de Desactivar. Cualquier carta o combos debajo de Nop básicamente no existen.



También puedes jugar un Nop encima de otro Nop, negándolo y creando un Sep, y así sucesivamente.



Puedes jugar un Nop en cualquier momento antes de que una acción haya comenzado, aún cuando no es tu turno.



GATO EXPLOSIVO 4 CARTAS

Debes mostrar esta carta inmediatamente. Si no tienes una carta de Desactivar, has perdido. Descarta tu mano, incluyendo el Gato Explosivo.



ATACAR 4 CARTAS

Termina tu turno(s) sin recoger cartas y fuerza al siguiente jugador a jugar 2 turnos seguidos. La víctima juega un turno normal (juega cartas, recoge). Cuando el primer turno se ha acabado, es su turno nuevamente. (Si la víctima de un Atacar juega otro Atacar, sus turnos se acaban inmediatamente, y el siguiente jugador tiene que jugar 2 turnos).



SALTAR 4 CARTAS

Acaba tu turno inmediatamente sin recoger ninguna carta. (Si juegas un Saltar como defensa a un Atacar, sólo se acaba uno de tus dos turnos. Dos Saltar acabarían con ambos turnos).



FAVOR 4 CARTAS

Fuerza a cualquier jugador a darte una carta de su mano, a elección de dicho jugador.



MEZCLAR 4 CARTAS

Mezcla el mazo principal al azar y sin mirar las cartas. (Útil cuando sabes que la primera carta del mazo es un Gato Explosivo).



VER EL FUTURO 5 CARTAS

Espía las tres primeras cartas del mazo principal, y devuélvelas en el mismo orden. No muestras las cartas a ningún otro jugador.



4 DE CADA UNA

Estas cartas no tienen habilidades en sí mismas, pero pueden ser jugadas en pares o combos especiales.

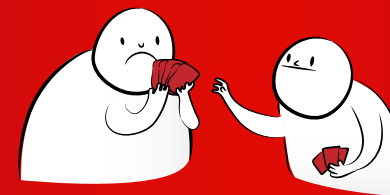
COMBOS ESPECIALES

(PARA JUGADORES AVANZADOS)

Combos son cualquier grupo de cartas jugadas al mismo tiempo. Cuando juegues combos, ignora las instrucciones en las cartas y haz lo siguiente:

2 IDENTICAS

Jugar pares (cuando robas una carta al azar de la mano de otro jugador) ya no sólo es para cartas sin instrucciones, sino para TODAS las cartas del mazo que tengan el mismo ícono en la esquina superior.



3 IDENTICAS

Igual a Dos Idénticas, sólo que puedes nombrar qué carta quieres del otro jugador. Si la tiene, está obligado a entregártela. Si no la tiene, mala suerte.



5 CARTAS DIFERENTES

Si juegas cinco cartas con íconos diferentes (con instrucciones, sin instrucciones o cualquier combinación), elige una carta de la pila de descarte.

(Recoge la pila de descarte rápido, antes de que nadie pueda cancelar tu jugada con un Nop).

