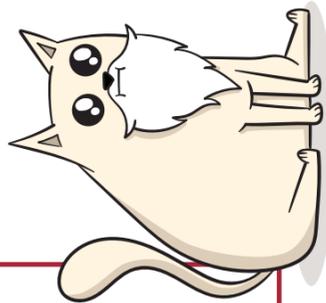
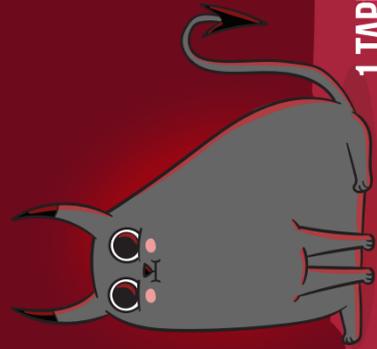


EXPLODING KITTENS EL BIEN CONTRA EL MAL

REGLAS

DE 2 A 5 JUGADORES
CONTENIDO: 53 CARTAS
1 CARTA DE EL GATÍSIMO
1 CARTA DE EL MININO DE
LAS TINIEBLAS
1 TAPETE DEL BIEN CONTRA EL MAL

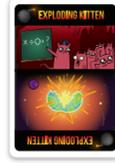


OYE, ¡NO LEAS ESTAS REGLAS!
LEER ES LA PEOR FORMA
DE APRENDER A JUGAR.
MEJOR MÍRATE NUESTRO VÍDEO
INSTRUCTIVO EN LÍNEA.
WWW.EKGOODVSEVIL.COM/HOW

© EXPLODING KITTENS 2023

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 se muere y queda eliminado de la partida.



¡Las demás 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 **Revelar el futuro** para echar un vistazo a las tres siguientes cartas del Montón de cartas para robar. Si ves un Exploding Kitten, puedes usar una carta de **Barajar** para barajar el Montón de cartas para robar con la esperanza de dejar otra carta en la parte superior del Montón.



PREPARACIÓN

1 Para empezar, pon el tapete de El bien contra el mal a un lado y coloca las cartas de El Gatísimo y de El Minino de las Tinieblas bocarrriba en los recuadros correspondientes del tapete.

NOTA: Estas cartas son fáciles de encontrar, ya que son únicas cartas con dorsos diferentes.



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



3 Quita todas las cartas de Desactivación (6) de la baraja y reparte 1 a cada jugador.

NOTA: En función de la cantidad de jugadores, sobrarán más o menos cartas de Desactivación.



Introduce en la baraja 2 cartas de Desactivación adicionales de las restantes y retira el resto; en caso de que la partida sea de 5 jugadores, solo tendrás 1 carta de Desactivación adicional que introducir en la baraja.

CARTAS DE DESACTIVACIÓN

Las cartas de Desactivación son muy poderosas, 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 1 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.

4 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.



5 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.



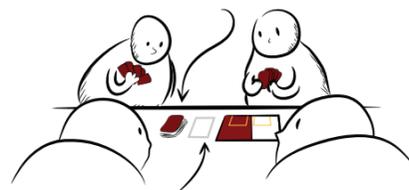
VARIANTE DE PARTIDAS RÁPIDAS -RECOMENDADO PARA PARTIDAS DE 2 O 3 JUGADORES-

Antes de añadir cualquier Exploding Kitten a la baraja, retira de la partida, y al azar, más o menos un tercio de la baraja. Así jugarás con aproximadamente dos tercios de las cartas, pero no sabrás cuáles se han retirado de la partida.

A continuación, introduce y baraja la cantidad correspondiente de Exploding Kittens en el Montón de cartas para robar (consulta el Paso 5) y comenzad la partida.

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 empiece la partida. Puedes usar criterios de selección como la barba más impresionante, el olor más apabullante, el que más confunda los conceptos del bien y del mal...

TU TURNO

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

JUGAR UNA CARTA

Juega una carta de tu mano y colócala BOCARRIBA sobre el Montón de cartas descartadas y sigue sus instrucciones.



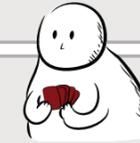
Para saber qué hacer con una carta, solo tienes que leer el texto.

Después de seguir las instrucciones de una carta, puedes jugar más cartas. 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. A diferencia de la mayoría de los juegos, en este TERMINAS TU TURNO robando una carta.



El juego continúa y el turno pasa al siguiente jugador en el sentido horario.

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

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 menos 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 o 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.

¿QUÉ PASA CON EL TAPETE?

El tapete (y el Gatísimo y el Minino de las Tinieblas que se encuentran sobre él) son para jugar al **Apocalipsis**: una batalla del bien contra el mal entre 2 jugadores. Esto se desencadena cuando alguien juega la carta de Apocalipsis, y las apuestas son:



El Gatísimo: La carta más poderosa que hemos creado jamás. Puede ser casi cualquier cosa que quieras que sea.

El Minino de las Tinieblas: Esta carta provoca que un jugador explote de inmediato. Ese jugador debe poner una carta de Desactivación en el Montón de cartas descartadas o muere.



Consulta la Guía práctica al otro lado de esta hoja para saber más sobre las cartas Apocalipsis, el Gatísimo y el Minino de las Tinieblas.

CUANDO JUEGUES LA CARTA APOCALIPSIS:

1 Toma las cartas de El Gatísimo y de El Minino de las Tinieblas del tapete.



2 Baraja y mira las dos cartas sin que nadie más las vea; luego, coloca una boca abajo frente a ti y una frente a cualquier otro jugador, de forma que solo tú sepas cuál es cuál.



3 Sin mirar las cartas, el otro jugador debe decidir si quedarse la carta que tiene frente a sí o si intercambiarla con la carta que tú tienes delante.



4 Una vez que haya tomado una decisión, dadle la vuelta a ambas cartas. El jugador con la carta de El Gatísimo puede añadirla a su mano. El jugador con la carta de El Minino de las Tinieblas explota de inmediato y debe jugar una carta de Desactivación o morir.



5 Sea como sea (tanto si ese jugador explota como si juega una carta de Desactivación para salvarse), la carta de El Minino de las Tinieblas se devuelve a su lugar en el tapete. El jugador que se quedara con la carta de El Gatísimo puede conservarla.

6 Tu turno ha terminado. No es necesario que robes una carta del Montón de cartas para robar.

¡DEJA DE LEER! ¡PONTE A JUGAR!

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

LEE ESTO SOLO SI TIENES DUDAS SOBRE CARTAS CONCRETAS

EXPLODING KITTENS EL BIEN CONTRA EL MAL

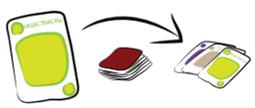
GUÍA PRÁCTICA

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 mirar 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 al jugar esta carta.

¿Quieres sabotear con alevosía 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 pueda ver dónde lo colocas.

APOCALIPSIS 3 CARTAS

Esta carta desencadena el Apocalipsis, que se juega con las dos cartas del tapete. Si quieres saber más, consulta «Cuando juegas la carta de Apocalipsis» al otro lado de las instrucciones.

Una carta de Apocalipsis solo puede jugarse si tanto el Gatísimo como el Minino de las Tinieblas están en el tapete, es decir, si nadie tiene en ese momento el Gatísimo en la mano. Después del Apocalipsis, tu turno termina y no es necesario que robes ninguna carta.

No puedes jugar la carta de Va a ser que no contra la carta de Apocalipsis, pero ¡tienes que jugar tu carta de Va a ser que no antes de que la persona que jugó la carta de Apocalipsis tome las dos cartas del tapete!

Si juegas una carta de Apocalipsis después de que alguien juegue contra ti una carta de Ataque, esta solo termina 1 de tus 2 turnos.



EL GATÍSIMO 1 CARTA

Si consigues la carta de El Gatísimo en el Apocalipsis, añádela a tu mano. El Gatísimo se puede jugar en tu turno como CUALQUIER carta del mazo, **excepto si es un Va a ser que no**. ¡Esto significa que puedes jugarlo como carta de Desactivación, de Ataque o de lo que tú quieras!

Después de jugar la carta de El Gatísimo, colócala junto a la carta de El Minino de las Tinieblas en el tapete. **NO pongas la carta de El Gatísimo en el Montón de cartas descartadas.**

NOTA: El dorso de la carta de El Gatísimo es diferente al del resto de las cartas de tu mano, por lo que es fácil que otros jugadores te la roben, incluso cuando pones las cartas en abanico y te roban una carta «al azar».

La razón por la que no puedes usar la carta de El Gatísimo como un Va a ser que no es que, cada vez que alguien intente robártela, la usarías como un Va a ser que no y ¡la partida no tendría gracia!



EL MININO DE LAS TINIEBLAS 1 CARTA

El Minino de las Tinieblas explota si lo tienes frente a ti al final del Apocalipsis, y debes jugar una carta de Desactivación para evitar morir. Después del Apocalipsis, devuelve al Minino de las Tinieblas al tapete.

NOTA: Si juegas una carta de Desactivación para evitar morir a manos del Minino de las Tinieblas, no devuelves ninguna carta al Montón de cartas para robar; tan solo deja la carta de Desactivación en el Montón de cartas descartadas. Funciona distinto a la forma habitual en la que funciona una carta de Desactivación porque no hay Exploding Kitten que desactivar.

Nunca coloques al Minino de las Tinieblas en el Montón de cartas para robar: devuélvelo siempre al tapete.

ATAQUE (X2) 2 CARTAS

No robes ninguna carta y obliga al siguiente jugador a jugar 2 turnos seguidos. El juego continúa entonces a partir de ese jugador. 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 de Ataque (dirigido o normal) juega una carta de Ataque en cualquiera de sus turnos, la siguiente víctima tendrá que jugar los turnos que queden y, además, los que le correspondan por culpa de la carta de Ataque que se acaba de jugar. Por ejemplo: 4 turnos, luego 6 y así sucesivamente.

ATAQUE DIRIGIDO (X2) 2 CARTAS

No robes ninguna carta; en su lugar, elige de inmediato a CUALQUIER OTRO JUGADOR para que juegue dos turnos consecutivos. La víctima de esta carta juega su turno de la forma normal (pasa o juega y después roba), pero, al terminar, vuelve a jugar otro turno.

En todos los Ataques (normales y dirigidos), si desactivas a un Exploding Kitten, solo termina UNO de tus turnos. ¡Aún debes jugar cualquier turno restante que te quede tras desactivar al Exploding Kitten!



FAVOR 4 CARTAS

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

ARMAR JALEO 2 CARTAS

Saca la última carta de la parte inferior del Montón de cartas para robar; luego decide si quieres añadirla a tu mano o ponerla encima del Montón de cartas para robar. Independientemente de tu decisión, tu turno termina.

REVELAR EL FUTURO (X3) 3 CARTAS

Revela las tres primeras cartas del Montón de cartas para robar a TODOS los jugadores. Luego vuelve a ponerlas bocabajo sin cambiar el orden.

BARAJAR 2 CARTAS

Baraja el Montón de cartas para robar hasta que el siguiente jugador te diga que pares.

Esto muy útil cuando ves venir un Exploding Kitten.



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.

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.

Para tomar una carta al azar, el jugador objetivo puede barajar sus cartas y luego ponerlas en abanico con el dorso hacia ti para que elijas uno. «Al azar» solo significa que no puedes mirar la cara de las cartas. Si alguno tiene la carta de El Gatísimo en su mano, ¡puedes quitársela buscando el dorso diferente!



GATO SALVAJE 4 CARTAS

Usa esta carta como cualquier otra carta de Gato (cualquier carta que no tenga efecto por sí misma).

Esta carta no puede utilizarse como una carta que no sea de Gato (Barajar, Ataque, etc.).

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 Ataque, etc.). Ignora las indicaciones de las cartas cuando juegues combinaciones especiales.



TRES CARTAS IGUALES

Funciona exactamente igual que la combinación de dos cartas iguales, pero 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 indicaciones de las cartas cuando juegues combinaciones especiales.

