

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 RECIGER LA
SIGUIENTE CARTA Y EXPLOTAR,
JUEGAS UNA CARTA DE MEZCLAR
Y MEZCLAS EL MAZO PRINCIPAL



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

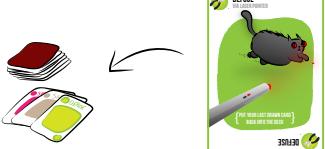
- 0 -

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

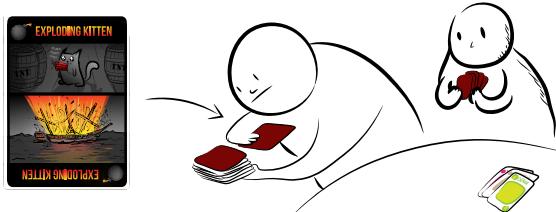


DESACTIVAR 6 CARTAS

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).

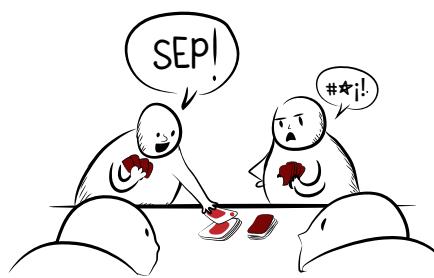


NOP 5 CARTAS

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).

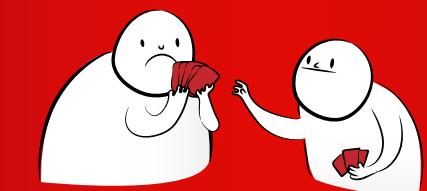
COMBOS ESPECIALES

(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 quieras 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).



4 DE CADA UNA

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

