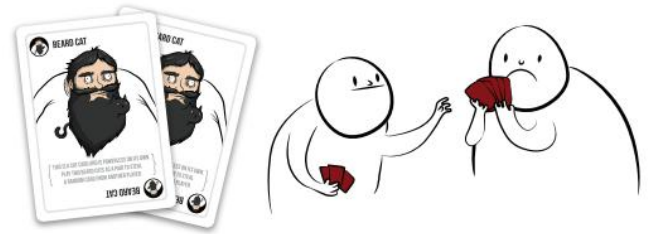




Estas cartas no tienen poder por sí solas, pero si reúnes 2 cartas de Gato iguales, puedes jugarlas como un par para robar una carta al azar de cualquier jugador.

También se pueden utilizar en combos especiales. (Ver las reglas para más detalles.)



GATO SALVAJE 6 cartas

Úsala como cualquier carta de gato (cualquier carta que no tenga poder por sí sola). Esta carta no se puede usar como una carta que no sea de gato (baraja, ataque, etc.).

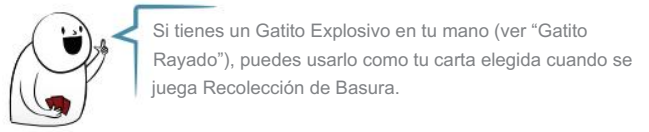


baraja 5 cartas

Baraja bien la pila de cartas. (Es útil cuando sabes que viene un gatito explosivo).

Recolección de basura 2 tarjetas

Cada jugador que tenga cartas (incluido el jugador que jugó esta carta) debe elegir 1 carta de su mano para insertarla en secreto en la pila de robo. A continuación baraja toda la pila de cartas.



intercambia las 3 cartas superiores e inferiores

Intercambia las cartas superiores e inferiores de la pila de robo sin mirar.

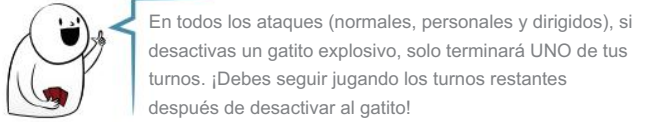
ROBAR DE LAS 3 cartas inferiores

Termina tu turno robando la carta inferior de la pila de robo.



ATAQUE (2X) 6 cartas

No saques ninguna carta, sino que obligas inmediatamente al siguiente jugador a jugar 2 turnos seguidos. Luego, el juego continúa desde ese jugador. La víctima de esta carta juega un turno de manera normal (juega o pasa, luego roba). Luego, cuando termina su primer turno, es su turno nuevamente.



Si la víctima de una Carta de Ataque juega una Carta de Ataque durante cualquiera de sus turnos, el nuevo objetivo debe tomar cualquier turno restante más el número de ataques en la Carta de Ataque que acaba de jugar (por ejemplo, 4 turnos, luego 6, y así sucesivamente).

ATAQUE PERSONAL (3X) 4 cartas

Este ataque se juega sobre ti mismo. Juega 3 turnos seguidos. Juega tu primer turno de forma normal (juega o pasa, luego roba). Luego, cuando termine tu turno, será tu turno 2 veces más.

Si juegas otra Carta de Ataque (Ataque Personal, Ataque Dirigido, etc.) durante cualquiera de tus turnos, tu objetivo debe tomar cualquiera de tus turnos restantes más el número de ataques de la Carta de Ataque que acabas de jugar.

ATAQUE DIRIGIDO (2X) 4 cartas

No saques ninguna carta. En su lugar, elige inmediatamente a cualquier jugador para jugar 2 turnos seguidos. Luego, el juego continúa desde ese jugador. La víctima de esta carta juega un turno de manera normal. (jugar o pasar, luego robar). Luego, cuando termina su turno, es su turno nuevamente.

Si la víctima de un Ataque juega cualquier tipo de Carta de Ataque durante cualquiera de sus turnos, el nuevo objetivo debe tomar cualquier turno restante más el número de ataques en la carta de Ataque que se acaba de jugar (por ejemplo, 4 turnos, luego 6, y así sucesivamente).



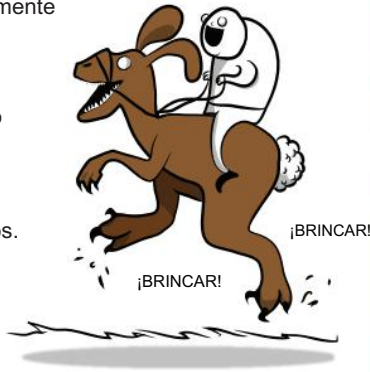
SALTAR 5 tarjetas

Termina tu turno inmediatamente sin robar ninguna carta.

Si juegas una carta de salto como defensa contra

una carta de ataque, solo finaliza 1 de los 2 turnos.

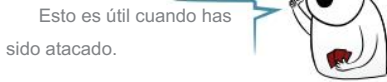
2 cartas de salto finalizarían ambos turnos.



SUPER SKIP 2 tarjetas

Termina tu turno sin robar ninguna carta.

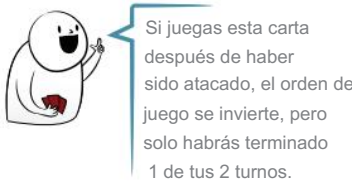
Si tienes que hacer varios turnos, térmalos todos.



REVERSE 5 cartas

Invierte el orden de juego y termina tu turno sin robar una carta.

Si solo hay 2 jugadores, esta carta actúa como una carta de salto.

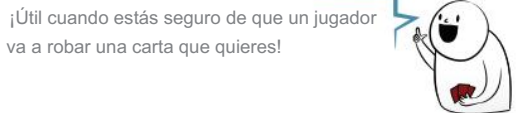


TOMARÉ ESAS 4 cartas

Juega esta carta boca arriba delante de otro jugador. La próxima vez que roben una carta, deberán verla y entregártela en secreto, y luego colocar la carta "Me quedo con esa" en la pila de descarte.

Si te dan un gatito explosivo, debes desactivarlo o explotará. El juego continúa como si ese jugador hubiera robado una carta y hubiera terminado su turno.

No puedes jugar esta carta frente a un jugador que ya tenga una frente a él.



BOMBA CATÓMICA 1 carta

Retira todos los gatitos explosivos de la pila para que todos puedan verlos. Luego baraja la pila de cartas y devuelve los gatitos explosivos boca abajo en la parte superior.

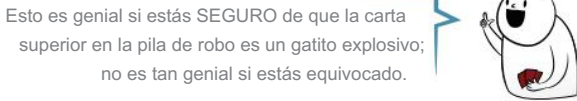
Luego, termina tu turno sin robar ninguna carta.

gatito implosionando

Si estás jugando con una carta de Gatitos Implosionantes, no retires el Gatito Implosionante cuando retires los Gatitos Explosivos.

Enterrar 4 cartas

Juega esta carta y termina tu turno robando una carta. Después de mirarla, vuelve a colocarla en la pila de robo en cualquier lugar que desees en secreto.



No puedes jugar esta carta si tienes una carta "Me quedo con esa" frente a ti.

gatito implosionando

Cuando se juega BURY sobre un Imploding Kitten, deja el Imploding Kitten en la orientación en la que lo dibujaste (boca arriba o boca abajo) cuando lo vuelvas a colocar en la pila de robo.

NOPE 8 cartas

Detiene cualquier acción excepto cualquier tipo de gatito (gatito explosivo, implosionante o ladrador) o una carta de desactivación. Imagina que ninguna carta debajo de una carta de no existió nunca.

También se puede jugar un No sobre otro No para negarlo y crear un Sí, y así sucesivamente.

Se puede jugar un No en cualquier momento antes de que comience una acción, incluso si no es tu turno. Cualquier tarjeta que haya sido marcada como Nope se pierde. Déjalos en la pila de descartes.

Puedes jugar un No en un COMBO ESPECIAL.

(Consulta las reglas para conocer las reglas combinadas).

