







Derechos de autor Exploding Kittens 2022



#### Gatito explosivo 6 cartas

Debes mostrar esta carta inmediatamente. A menos que tengas una carta desactivada, estás muerto. Descarta todas tus cartas, incluido el gatito explosivo.



#### **DESACTIVAR 8 cartas**

Si robaste un gatito explosivo, puedes jugar esta carta en lugar de morir. Coloca tu carta desactivada en la pila de



Luego toma el Gatito Explosivo y, sin reordenar ni mirar las otras cartas, vuelve a colocarlo en secreto en la pila de robo en cualquier lugar que desees.



Tu turno termina después de jugar esta carta.

¿Quieres lastimar al jugador que está justo detrás de ti? Coloca el gatito justo encima del mazo. Si lo deseas, sujeta el mazo debajo de la mesa para que nadie más pueda ver dónde lo colocaste.



#### 4 cartas de Imploding Kitten

Cuando saques esta carta, colócala de nuevo en la pila de robo BOCA ARRIBA en



cualquier lugar que desees en secreto. No uses una carta desactiv La tarjeta tiene un borde blanco, por lo que cuando está boca arriba todos pueden verla venir.

Cuando no tienes más opción que robar esta carta boca arriba, implosionas inmediatamente y quedas fuera del juego. Esta carta no puede ser desactivada ni tampoco puede ser atacada con un no.

Cuando el Gatito Implosionante implosiona y mata a un jugador, debe colocarse en la pila de descarte tal como se haría con un Gatito Explosivo.



Si hay un Imploding Kitten boca arriba en la parte superior del mazo y juegas una carta barajada, baraja el mazo debajo de la mesa para que tengas la oportunidad de barajar el Imploding Kitten nuevamente en la parte superior del mazo sin darte cuenta.

## gatito rayado

El Streaking Kitten no te permite sostener un Imploding Kitten en tu mano.



#### gatito ladrando 2 cartas

Coloca esta carta boca arriba frente a ti y pide el otro gatito ladrador. Si algún jugador la tiene, será tu objetivo v deberá jugar una carta de desactivación o explotará. Descarta ambos gatitos ladradores al final del turno.

Si nadie tiene el otro gatito ladrador, deja la carta boca arriba frente a ti. (No puedes volver a jugarla y no forma parte de tu mano).

Cuando alguien juega al otro Kitten Ladrador, eres su objetivo y debes jugar una Carta de Desactivación o explotarás.

Si consigues ambos Barking Kittens (incluso si ya tienes uno frente a ti), juega con ellos juntos y elige a cualquier jugador como tu objetivo.

Aún es tu turno después de jugar esta carta.

Al igual que todos los gatitos, a los gatitos que ladran no se les puede decir que sigan

IMPORTANTE: A diferencia de un evento de Desactivación normal, cuando el objetivo de un Kitten ladrador juega una Carta de Desactivación, no puede devolver una carta a la Pila de Robo.



Estas dos cartas son como el juego de la gallina. Si tienes una y crees que alguien más tiene la otra, juega rápido para que exploten.

Pero si estás equivocado y nadie tiene el otro todavía, ¡te estás convirtiendo en un objetivo!



#### Gatito rayado 1 tarjeta

Mientras esta carta esté en tu mano, también puedes sostener en secreto 1 Gatito Explosivo sin explotar.



Si el Streaking Kitten abandona tu mano por cualquier motivo, el Exploding Kitten en tu mano explotará.

Si otro jugador roba o recibe un gatito explosivo de tu mano, explotará. Deberá desactivarlo o perderá el juego.

Si realizas cualquier acción que te haga jugar un gatito explosivo de tu mano en la pila de descartes, explotarás. Debes desactivarlo o perderás el

#### gatito implosionando

El Streaking Kitten no te permite sostener un Imploding Kitten en tu mano.



# ver el futuro (3X) 6 cartas

Mira en privado las 3 primeras cartas de la pila de robo y vuelve a colocarlas en el mismo orden. No muestres las cartas a los demás jugadores.



# ver el futuro (5X) 3 cartas

Mira en privado las 5 primeras cartas de la pila de robo y vuelve a colocarlas en el mismo orden. No muestres las cartas a los demás jugadores.



# ALTERAR el futuro (3X)3 cartas

Observa en privado las 3 primeras cartas de la pila de robo y reorganízalas en el orden que desees. Devuélvelas a la parte superior de la pila de robo boca abajo y continúa con tu turno.



# ALTERAR el futuro (3X) AHDRA 2 cartas

Observa en privado las 3 primeras cartas de la pila de robo y reorganízalas en el orden que desees. No muestres las cartas a los demás jugadores. Luego devuélvelas a la parte superior de la pila de robo boca abajo.

Puedes jugar esta carta en cualquier momento. No afecta a quién le toca el turno.



"AHORA" significa que puedes jugar esta carta incluso cuando no sea tu turno. ¿Alguien está a punto de robar una carta? Altera el Futuro Ahora. ¿Acaban de ver el Futuro? Altera el Futuro Ahora, antes de robar una carta.

El único momento en el que no puedes jugar esta carta es en medio de una acción (por ejemplo, MIENTRAS alguien está barajando el mazo).



## COMPARTE el futuro (3X) 4 cartas

Observa en privado las 3 primeras cartas de la pila de robo y reorganízalas en el orden que desees. Muéstrale estas cartas al siguiente jugador antes de devolverlas a la parte superior de la pila de robo boca abajo. Luego continúa con tu turno.



### MARCA 4 tarjetas

Elige un jugador objetivo. Elige al azar una de sus cartas y "Márcala" devolviéndola a su mano mirando hacia los demás jugadores. La carta sigue siendo parte de su mano (y pueden mirarla), pero debe permanecer marcada hasta que la jueguen o la roben.

Si una carta marcada es robada, no permanece marcada.

#### Machine Translated by Google









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.



Si tienes un Gatito Explosivo en tu mano (ver "Gatito Rayado"), puedes usarlo como tu carta elegida cuando se juega Recolección de Basura.



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.



En todos los ataques (normales, personales y dirigidos), si desactivas un gatito explosivo, solo terminará UNO de tus turnos. ¡Debes seguir jugando los turnos restantes después de desactivar al gatito!

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

tomar cualquier turno restante más el número de ataques en

nuevo objetivo debe

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, termínalos 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.



spués de haber sido atacado, el orden de juego se invierte, pero solo habrás terminado 1 de tus 2 turnos.





#### 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.

> ¡Útil cuando estás seguro de que un jugador va a robar una carta que quieres!



#### **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.

Esto es genial si estás SEGURO de que la carta superior en la pila de robo es un gatito explosivo no es tan genial si estás equivocado.



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 abaio) 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).