

IMPLODING KITTENS

THIS IS THE FIRST EXPANSION
OF EXPLODING KITTENS

THE RULES

CONTENTS: 20 CARDS, BOX DIVIDER,
& CONE OF SHAME



DON'T KNOW HOW TO PLAY?

YOU CAN FIND THE INSTRUCTIONS
TO THE FULL GAME AT:

WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/HOW

PREPARACIÓN

- 1** Retira el **Gatito Implosivo (1)** de el mazo de la expansión, y todas las cartas de **Gatitos Explosivos (4)** y **Desactiva (6)** del mazo del juego principal.



- 2** Combina las 19 cartas restantes de la expansión con el resto de cartas de el mazo principal del juego.



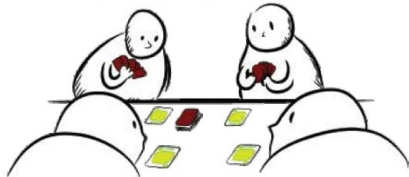
NOTA

No tienes que jugar con todas las cartas de la expansión. Puedes introducir tus cartas de expansión favoritas en cualquier mazo de Gatitos Explosivos.

- 3** Reparte 6 cartas boca abajo a cada jugador. (2 más que en una partida normal porque estás jugando con más cartas.)



- 4** Reparte 1 carta "Desactiva" a cada jugador, para una mano total de 7 cartas por jugador. Mantén tu mano en secreto.



- 5** Inserta el **Gatito Implosivo** y suficientes Gatitos Explosivos en el mazo, de modo que el número total de Gatitos (Explosivos e Implosivo) sea uno menos que el número de jugadores en la partida.



- 6** Retira cualquier Gatito Explosivo adicional de la partida.

VARIANTE 2 JUGADORES

Juega la partida con 1 Gatito Explosivo y el Gatito Implosivo del mazo de la expansión. Ahora hay 2 jugadores y 2 formas de morir. Quien muere primero, pierde la partida.



- 7** Añade cualquier carta "Desactiva" adicional en el mazo.



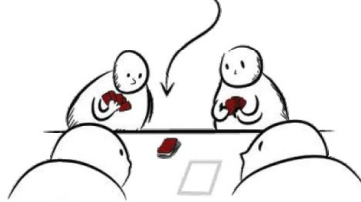
VARIANTE 2 JUGADORES

Coloca solo 2 de las 4 cartas "Desactiva" en el mazo. Retira las otras 2 cartas "Desactiva" de la partida.

VARIANTE 3 JUGADORES

Coloca solo 3 de las 4 cartas "Desactiva" en el mazo. Retira la carta "Desactiva" restante de la partida.

- 8** Baraja el mazo y colócalo boca abajo en el centro de la mesa. Éste es el Mazo de Robo.



(Asegúrate de dejar algún espacio para el Mazo de Descartes.)

- 9** Elige un jugador para ser el primero, y comienza la partida como es habitual.

VARIANTE RÁPIDA

Antes de añadir cualquier Gatito en el mazo, retira aleatoriamente del, sobre un tercio del mazo. (Jugarás con dos tercios del mazo, pero no sabrás que cartas son retiradas). Entonces baraja el Gatito Implosivo y cualquier Gatito Explosivo(s) adicional(es) en el Mazo de Robo y comienza la partida).



GATITO IMPLOSIVO 1 CARTA

Cuando esta carta es robada, insértala en el Mazo de Robo **BOCA ARRIBA** en cualquier lugar del mazo que quieras, en secreto. No uses una carta "Desactiva".



Cuando no tienes otra opción que coger esta carta boca arriba, inmediatamente implosionas y quedas fuera de la partida. Esta carta no puede ser "Desactivada" ni puede ser "NOPeada".

Cuando el Gatito Implosivo implosiona y mata a un jugador, está debe ser colocada en el Mazo de Descartes como si fuera un Gatito Explosivo.

Si hay un Gatito Implosivo boca arriba en la parte superior del mazo y juegas una carta "Baraja" el mazo debajo de la mesa, de manera que aún tengas la oportunidad de arrastrar el Gatito Implosivo de vuelta a la cima del mazo sin darte cuenta.

NOTA

La carta de Gatito Implosivo te permite jugar hasta con 6 jugadores, o usarlo como sustitución de uno de los Gatitos Explosivo en el juego principal.



GATO SALVAJE 4 CARTAS

Úsala como cualquier Carta de Gato (cualquiera de las cartas sin ninguna instrucción en ella).



Esta carta no puede ser usada como una Carta No-Gato (Baraja, Ataca, etc...).



ATAQUE DIRIGIDO 3 CARTAS

Finaliza tu turno sin robar una carta. Elige cualquier jugador para atacar. Este jugador debe realizar 2 turnos seguidos. La víctima de esta carta realiza un turno normal (jugar cartas, después robar). Entonces, cuando su primer turno finaliza, es su turno otra vez. El juego continúa después desde el jugador atacado.

Si has sido golpeado con un Ataque Dirigido y tú mismo juegas cualquier tipo de carta de Ataque (Ataque Dirigido o Ataque normal) el jugador al que tú atacaste debe realizar los 2 turnos en tu lugar.



ALTERA EL FUTURO 4 CARTAS

En secreto mira las 3 cartas superiores del Mazo de Robo y reordenalas en el orden que tu quieras. Devuélvelas a la cima del mazo y continúa con tu turno.



ROBA DEL FONDO 4 CARTAS

Finaliza tu turno robando la carta inferior del Mazo de Robo.



INVIERTE 4 CARTAS

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

Si solo hay 2 jugadores esta carta actúa como una carta Salta.



Si juegas esta carta después de que hayas sido atacado, el orden de juego se reserva, pero tú solo has finalizado uno de tus 2 turnos.

EL CONO DE LA VERGÜENZA

El primer jugador en olvidar el turno que viene a continuación se convertirá en un indicador de dirección humana y debe usar el Cono de la Vergüenza durante el resto de la partida.

Gira el Cono en torno a la cabeza de manera que la flecha indique la dirección correcta de juego, hacia afuera, para que los jugadores puedan verla. Cuando se juega una carta "Invierte", gira el Cono alrededor de tu cabeza para indicar la nueva dirección.

Si te crees particularmente impresionante, llevando el Cono de la Vergüenza, comparte tus imágenes con nosotros @gameofkittens.

