

# BLOCK BLOCK BURRITO REGLAS

**JUGADORES:** 2-6  
**CONTENIDO:** 72 CARTAS  
2 ESCUDOS DE TORTILLA  
2 PARCHES DE REPARACIÓN



**⚠ CUIDADO**  
Esto es una expansión y requiere *Throw Burrito* o *Throw Avocado*. Tendrás que tirar Burritos o Aguacates de espuma blandita a tus amigos y familiares. Así que despeja la zona, recoge la mesa y todo lo que se pueda romper y, si tienes, quítate las gatas, porque esto va a ser una locura.

**ESTO ES UNA EXPANSIÓN  
PARA JUGAR NECESITAS UNA COPIA DE *THROW BURRITO* O *THROW AVOCADO*.**

**SI NO TE ACUERDAS MUY BIEN  
DE CÓMO SE JUEGA, VISITA:**

**[WWW.THROWBURRITO.COM/HOW](http://WWW.THROWBURRITO.COM/HOW) O  
[WWW.THROWAVOCADO.COM/HOW](http://WWW.THROWAVOCADO.COM/HOW)**

## ¿QUÉ ES ESTO?

**BLOCK BLOCK BURRITO** es una expansión para **THROW THROW BURRITO** o **THROW THROW AVOCADO**. No necesitas tener ambos juegos, puedes utilizar esta expansión con cualquiera de los dos.



Quando juegues con esta expansión tendrás que seguir las mismas reglas de **THROW THROW BURRITO** o **THROW THROW AVOCADO** y añadirle estas nuevas que se indican a continuación.

## PREPARACIÓN DEL MAZO

### THROW THROW BURRITO

Si vas a utilizar la expansión con tu copia de **THROW THROW BURRITO**, descarta las 36 cartas de Batalla (18 Peleas de Burritos, 9 Guerras de Burritos y 9 Duelos de Burritos) del mazo de **THROW THROW BURRITO**. No las vas a necesitar.



**¡QUITA ESTAS CARTAS!**  
Toma las 36 cartas con esta parte trasera que incluye esta expansión y barájalas junto con el resto de las cartas del mazo de **THROW THROW BURRITO**.



### THROW THROW AVOCADO

Si vas a utilizar la expansión con tu copia de **THROW THROW AVOCADO**, descarta las 36 cartas de Batalla (18 Peleas Dobles, 9 Guerras Frías y 9 Duelos de Piernas) del mazo de **THROW THROW AVOCADO**. No las vas a necesitar.

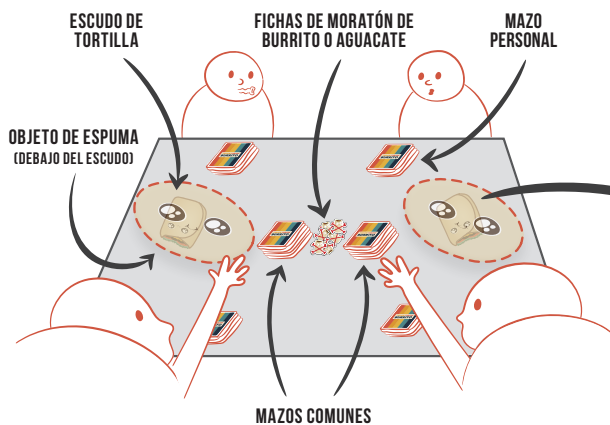


**¡QUITA ESTAS CARTAS!**  
Toma las 36 cartas con esta parte trasera que incluye esta expansión y barájalas junto con el resto de las cartas del mazo de **THROW THROW AVOCADO**.



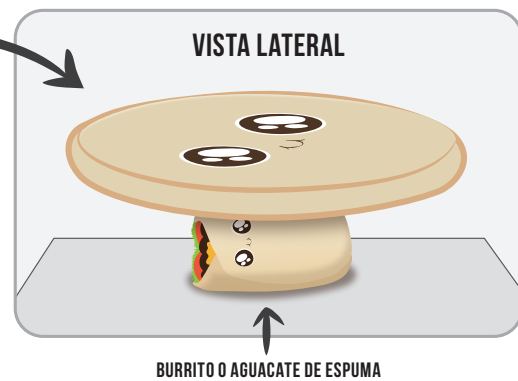
(Cada conjunto de 3 cartas de Batalla iguales sigue valiendo 2 puntos al final de cada ronda).

## PREPARACIÓN DE LA MESA DE JUEGO



Cada jugador debe ser capaz de alcanzar 1 Tortilla y 1 Mazo común como mínimo.

Prepara la mesa como lo harías para jugar con tu juego base. Después hincha los Escudos de Tortilla y colócalos encima de los Burritos o de los Aguacates.



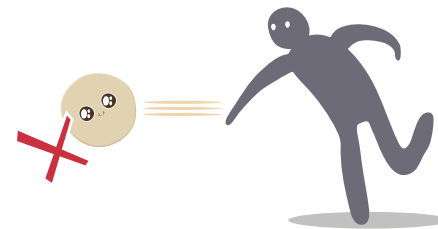
## CÓMO UTILIZAR LAS TORTILLAS

Durante las batallas puedes utilizar un Escudo de Tortilla para bloquear y desviar los Burritos o Aguacates que te tiren.

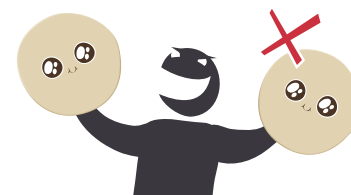
- Si desvías un Burrito o un Aguacate y este cae al suelo o golpea otro objeto (una mesa, una silla, etc.), cuenta como **FALLO**.
- Si desvías un Burrito o un Aguacate y este golpea a otro jugador (incluido tú), cuenta como **IMPACTO**.

### NO PUEDES

- Lanzar una Tortilla a otro jugador.



- Agarrar más de una Tortilla a la vez.



### EMPATES

Si una batalla termina en empate debido a que 2 jugadores han sido golpeados al mismo tiempo o 2 jugadores están empatados al final de una ronda, estos deberán resolver el empate mediante un Duelo.

Para resolver empates entre 3 o más jugadores, sigue las instrucciones de tu juego base.

**SI QUIERES SABER MÁS SOBRE LOS NUEVOS TIPOS DE BATALLA Y CÓMO UTILIZAR LOS ESCUDOS DE TORTILLA EN LAS BATALLAS CLÁSICAS, CONSULTA EL OTRO LADO.**



## NUEVOS TIPOS DE BATALLA

### PELEA: PILLA LA TORTILLA

Cuando juegues 3 cartas iguales de **PILLA LA TORTILLA**, agarra ambos Escudos de Tortilla y lánzalos lejos de la mesa (no tienes que tirar los dos en la misma dirección). En cuanto hayas lanzado las Tortillas, el jugador sentado a tu derecha y el jugador sentado a tu izquierda comenzarán una Pelea. Cada uno deberá intentar agarrar un Burrito o un Aguacate y conseguir una de las Tortillas, ya que hasta que no tengan una en sus manos, no podrán lanzar el objeto de espuma. El primero de los dos que reciba el impacto de un Burrito o un Aguacate perderá la Pelea.



### GUERRILLA CON TORTILLA

Cuando juegues 3 cartas de **GUERRILLA CON TORTILLA**, todos los jugadores de la mesa (menos tú) entran en Guerra y deberán intentar agarrar un Burrito, un Aguacate o una Tortilla lo más rápido que puedan. **EN ESTE TIPO DE BATALLA, SI BLOQUEAS EL BURRITO O EL AGUACATE DE OTRO JUGADOR CON UNA TORTILLA, ESE JUGADOR PIERDE LA GUERRA INMEDIATAMENTE.** El primer jugador que reciba el impacto de un Burrito o un Aguacate o cuyo lanzamiento sea bloqueado perderá la Guerra.



### DUELO 2x1

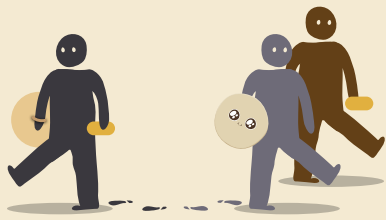
Cuando juegues 3 cartas de **DUELO 2x1**, elige a 3 jugadores para que se enfrenten en un Duelo. Dos de ellos formarán una pareja y se enfrentarán al tercer jugador, que irá solo (si quieres tú puedes ser uno de ellos, en cualquiera de los dos bandos). El jugador que va solo toma un Burrito o un Aguacate y una Tortilla, mientras que la pareja tendrá que repartirse lo que queda: uno tomará el Burrito o el Aguacate y el otro la Tortilla.



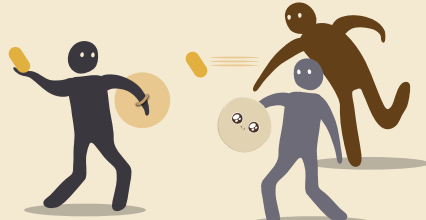
Los jugadores de la pareja se colocan uno al lado del otro y a su vez se ponen espalda contra espalda con el tercer jugador. Después empiezan a decir: «3... 2... 1, ¡Duelo!». Al decir cada uno de los números, los jugadores deberán alejarse un paso en línea recta de su(s) adversario(s), y cuando se diga «¡Duelo!» se girarán y lanzarán los Burritos o los Aguacates.

En un Duelo 2x1, el jugador que va solo puede agarrar el Burrito o el Aguacate **Y** la Tortilla a la vez, mientras que los otros dos jugadores solo pueden agarrar el Burrito o el Aguacate **O** la Tortilla, como si fueran solo una persona (¡2x1!). Si el jugador individual es el primero en recibir un impacto, pierde el Duelo y toma 1 ficha de Moratón de Burrito o de Aguacate. Si por el contrario, uno de los jugadores de la pareja es el primero en recibir un impacto, ambos jugadores pierden el Duelo y toman 1 ficha de Moratón de Burrito o de Aguacate cada uno.

3... 2... 1



¡DUELO 2x1!



DA 3 PASOS, GÍRATE Y ¡LUCHA!

#### ¿SOLO SOIS DOS?

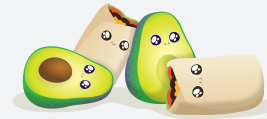
Reemplaza las cartas de Duelo 2x1 por las cartas de Duelo de tu juego base.

#### ¿NO QUEDAN SUFICIENTES FICHAS DE MORATÓN DE BURRITO O DE AGUACATE?

Si esto ocurre al final de la partida, cuando solo queda 1 ficha de Moratón de Burrito o de Aguacate, el jugador que reciba el impacto será quien se quede la ficha.

## SOLO TORTILLAS

¿Que solo quieres añadir los Escudos de Tortilla a tu copia de **THROW THROW BURRITO** o **THROW THROW AVOCADO**?



Entonces prepara la partida como harías normalmente, sin reemplazar ninguna carta. Una vez hecho esto, coloca las Tortillas hinchables bocarriba sobre los objetos de espuma. Durante las Peleas y las Guerras, cualquier jugador involucrado puede agarrar una Tortilla y utilizarla para protegerse y bloquear los impactos. En los Duelos, cada jugador tendrá un objeto de espuma y una Tortilla.

## JUEGO COMBINADO

Si tienes *Throw Throw Burrito* **Y** *Throw Throw Avocado*, sigue leyendo:

En tu copia de *Throw Throw Avocado* vienen unas reglas adicionales para el juego combinado, al que ahora también puedes añadirle esta expansión.

Toma las 36 cartas con esta parte trasera que incluye esta expansión y mézclalas con las cartas del juego combinado para formar un mazo de 156 cartas.



Coloca los cuatro objetos de espuma (2 Burritos y 2 Aguacates) sobre la mesa y las Tortillas hinchables encima de dos de los cuatro objetos.

Si hay más de 6 jugadores, añade fichas de Moratón de Aguacate a las fichas de Moratón de Burrito hasta que el número de fichas sea igual al número de jugadores.

Puedes agarrar y usar las Tortillas durante cualquier batalla del juego combinado.

#### AÑADE ESTA REGLA A LOS DUELOS 2 CONTRA 1:

Además de los objetos de espuma, el jugador individual empieza el Duelo con una Tortilla y la pareja con otra Tortilla, que tendrán que compartir.

Traducción: Laura Castro Trullén  
Revisión: Marina Temprano Benítez

¡ESO ES TODO! ¡A JUGAR! SI NECESITAS REFRESCAR UN POCO CÓMO SE JUEGA, VISITA:



[WWW.THROWTHROWBURRITO.COM/HOW](http://WWW.THROWTHROWBURRITO.COM/HOW) O [WWW.THROWTHROWAVOCADO.COM/HOW](http://WWW.THROWTHROWAVOCADO.COM/HOW)

