THROW THROW BURRITO

EDICIÓN EXTREMA PARA EXTERIORES

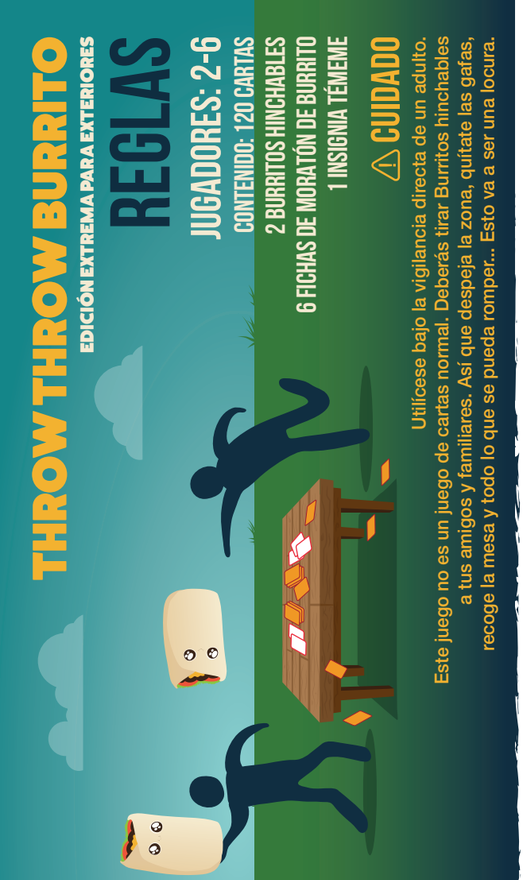
REGLAS

JUGADORES: 2-6

CONTENIDO: 120 CARTAS
2 BURRITOS HINCHABLES
6 FICHAS DE MORATÓN DE BURRITO
1 INSIGNIA TÉMEME

⚠ CUIDADO

Utilícese bajo la vigilancia directa de un adulto.
Este juego no es un juego de cartas normal. Deberás tirar Burritos hinchables a tus amigos y familiares. Así que despeja la zona, quítate las gafas, recoge la mesa y todo lo que se pueda romper... Esto va a ser una locura.



¡EH! ¡NO LEAS ESTAS REGLAS!

LEER ES LA PEOR MANERA DE APRENDER A JUGAR.

MEJOR VISITA LA SIGUIENTE DIRECCIÓN Y MIRA NUESTRO VIDEO TUTORIAL:

WWW.THROWTHROWBURRITO.COM/HOW

— EDICIÓN EXTREMA PARA EXTERIORES —

COPYRIGHT EXPLODING KITTENS 2022

OBJETIVO

El objetivo del juego es ganar 2 rondas consiguiendo más puntos que nadie. Ganas puntos pasando cartas alrededor de la mesa hasta conseguir conjuntos de 3 cartas iguales lo más rápido que puedas.

Algunos conjuntos de cartas desencadenan batallas en las que pierde un punto el primer jugador que reciba el impacto de un Burrito.

CONSIGUE CONJUNTOS DE CARTAS Y EVITA QUE TE ATICEN CON UN BURRITO. ¡SOLO ASÍ SERÁS MERECEDOR DEL RESPETO DE LOS BURRITOS!

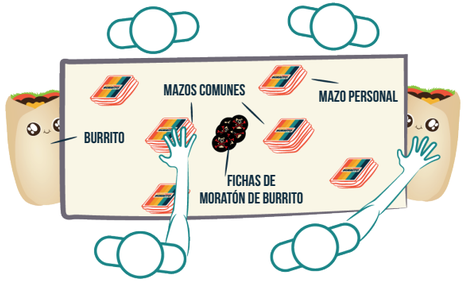
PREPARACIÓN

¿Que solo sois dos? Lee este lado del reglamento y luego consulta la Variante para 2 jugadores que encontrarás al otro lado.

Baraja el mazo de cartas y reparte, más o menos, 15 cartas **bocabajo** a cada jugador. No te preocupes por contar las cartas: con que haya más o menos 15 por jugador es suficiente. Esas cartas son el Mazo personal de cada jugador. Pon el tuyo a tu derecha.

Separa las cartas restantes en 2 mazos, también más o menos iguales, y déjalos bocabajo en el centro de la mesa. Esas cartas son los Mazos comunes.

Pon los Burritos cerca y las fichas de Moratón de Burrito en el centro de la mesa.



Todos los jugadores deberían poder alcanzar fácilmente al menos uno de los Burritos y un Mazo común.

Cada jugador roba las 5 cartas superiores de su Mazo personal y las mira, manteniendo siempre su mazo bocabajo.

CÓMO JUGAR

Trata de reunir 3 cartas iguales lo más rápido que puedas, descartando cartas de tu mano (una a una) y robando cartas de tu Mazo personal.

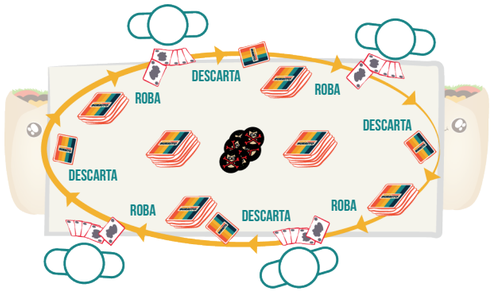
Cuando consigas 3 cartas iguales, ponlas bocarriba frente a ti formando una pila (tu Mazo de puntuación) y luego roba 3 cartas de tu Mazo personal.

NUNCA puedes tener más de 5 cartas en tu mano, así que descarta primero y roba después.

UN TURNO DE JUEGO

¡En este juego no hay turnos! Todos jugáis a la vez.

Roba cartas de tu Mazo personal, que se encuentra a tu derecha, y descarta cartas bocabajo en el Mazo personal del jugador de tu izquierda.



Las cartas irán pasando de jugador a jugador.

Si tu Mazo personal se agota, puedes robar cartas de uno de los Mazos comunes. Puedes seguir robando de tu Mazo personal una vez vuelva a contener cartas.

¡QUÉ FOLLÓN!

Llegará un punto en el que tu Mazo personal estará totalmente desordenado debido a las cartas que te pasa el jugador de tu derecha. No te preocupes, ¡roba la carta que puedas y no te detengas!

LOS PUNTOS

Por cada conjunto de 3 cartas iguales ganarás 1 punto. Pon esas cartas frente a ti, formando tu Mazo de puntuación.

Por cada conjunto de 3 cartas de Burrito iguales (Pelea, Guerra o Duelo) ganarás 2 puntos, y TAMBIÉN se iniciará una batalla.

CONJUNTO DE CARTAS NORMALES: +1 PUNTO

CONJUNTO DE CARTAS BURRITO: +2 PUNTOS

MORATONES DE BURRITO: -1 PUNTO

En un par de minutos te explicamos esto.

BATALLAS

Cuando consigas 3 cartas de Burrito iguales, ponlas en tu Mazo de puntuación y grita el tipo de batalla: Pelea, Guerra o Duelo. Cuando se anuncia una batalla, la partida se detiene.

PELEA

Cuando juegues 3 cartas de Pelea de Burritos, el jugador sentado a tu izquierda y el jugador sentado a tu derecha comenzarán una Pelea y deberán intentar agarrar un Burrito lo más rápido que puedan para lanzarlo contra su oponente. El primero de los 2 que reciba el impacto de un Burrito perderá la Pelea.

CONJUNTOS DE CARTAS DE PELEA

Existen 2 tipos de cartas de Pelea de Burritos. Un conjunto válido de cartas de Pelea de Burritos debe contener cartas del mismo color.

GUERRA

Cuando juegues 3 cartas de Guerra de Burritos, todos los jugadores (menos tú) entran en Guerra y deberán intentar agarrar un Burrito lo más rápido que puedan para lanzarlo contra cualquier jugador. El primer jugador (menos tú) que reciba el impacto de un Burrito perderá la Guerra.

DUELO

Cuando juegues 3 cartas de Duelo de Burritos, elige a 2 jugadores (si quieres tú puedes ser uno de ellos). Cada uno de los jugadores elegidos toma un Burrito y se pone espalda contra espalda con el otro jugador. Después empiezan a decir: 3, 2, 1, ¡Burrito! Con cada uno de los números, los jugadores elegidos deberán alejarse un paso en línea recta de su adversario, y cuando se diga «¡Burrito!» se girarán y lanzarán los Burritos. El primer jugador que reciba el impacto de un Burrito perderá el Duelo.

COMETER ERRORES

Si te confundes y juegas un conjunto de 3 cartas diferentes para el tipo de Batalla que has anunciado, eres tú quien pierde la batalla.

Si agarras por error uno de los Burritos cuando no debes, eres tú quien pierde la batalla.

En ambos casos, la batalla termina de inmediato.

FINAL DE LA BATALLA

Si pierdes una batalla, toma 1 ficha de **Moratón de Burrito** y ponla en tu Mazo de puntuación. Los Moratones de Burrito valen -1 punto. Solo se puede dar 1 ficha de Moratón de Burrito por batalla.

Tras una batalla, **pon los Burritos cerca de la mesa** y toma de nuevo tus cartas. El jugador que haya anunciado la batalla deberá decir «3, 2, 1, ¡Burrito!» para continuar con la partida.

El ganador de una batalla no consigue otra cosa que evitar los puntos negativos.

COMIENZA LA PARTIDA

Elige a un jugador. La partida comenzará cuando ese jugador diga «3, 2, 1, ¡Burrito!».

CÓMO GANAR

La partida se juega a 2 rondas. La primera ronda termina cuando se entrega la última ficha de Moratón de Burrito. El jugador con más puntos gana esa ronda y recibe la Insignia Témeme, que deberá dejar con orgullo sobre la mesa. A continuación, prepáralo todo de nuevo para jugar la segunda ronda.

Al final de la segunda ronda, si vuelve a ganar el jugador con la Insignia Témeme, será declarado campeón absoluto de la partida. Si cualquier otro jugador gana la segunda ronda, deberá enfrentarse a un Duelo de Burritos con el jugador poseedor de la Insignia Témeme. El resultado del Duelo determinará quién es el campeón absoluto de la partida.

EMPATES

Si al final de una ronda hay un empate entre 2 jugadores, el desempate se resuelve con un Duelo de Burritos entre ellos.

Si al final de una ronda hay un empate entre 3 o más jugadores, baraja de nuevo todas las cartas para que, a continuación, un jugador vaya robando una a una la carta superior del mazo hasta que aparezca una carta de Guerra de Burritos. De esta manera, todos los jugadores empatados podrán participar en una batalla al mismo tiempo. Una vez iniciada la Guerra de Burritos entre los jugadores empatados, si uno de ellos recibe el impacto de un Burrito, habrá perdido la batalla. El resto de los jugadores empatados seguirán en Guerra hasta que solo quede uno.

¡ESO ES TODO! ¡A JUGAR!

SI TIENES PREGUNTAS SOBRE LAS BATALLAS, CONSULTA EL OTRO LADO.

THROW THROW BURRITO

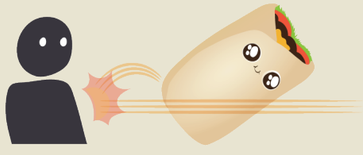
EDICIÓN EXTREMA PARA EXTERIORES

LAS SUTILEZAS DE LA BATALLA

Diseño original del juego: Brian Spence
Diseño: Matthew Inman y Elan Lee
Desarrollo: Exploding Kittens
Traducción: Moisés Busanya
Revisión: Natalia Martínez Villarán

REGLAS DE BATALLA

El primer jugador en recibir el impacto de un Burrito será el perdedor de la batalla. Todos aquellos jugadores que no participen en una batalla deben dejar sus cartas sobre la mesa y dejar de jugar hasta que esta finalice.



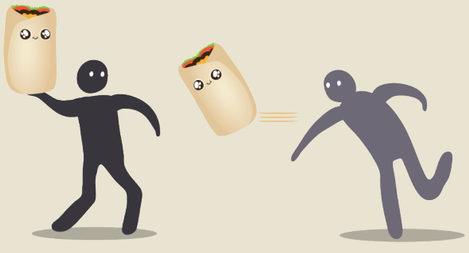
Un impacto de Burrito a un jugador que no participa en la batalla cuenta como un fallo.

VARIAS BATALLAS A LA VEZ

Si se declaran 2 o más batallas a la vez, estalla una Guerra y **todos los jugadores** pueden agarrar un Burrito y tirárselo a otro jugador. El primer jugador en recibir el impacto de un Burrito obtiene un Moratón de Burrito. Al final de la Guerra solo se reparte 1 ficha de Moratón de Burrito.

EMPATES EN LA BATALLA

Si una batalla termina en empate debido a que 2 jugadores han recibido el impacto de un Burrito al mismo tiempo, deberán resolver el desempate mediante un Duelo de Burritos.



IMPACTOS, FALLOS Y ATRAPAR BURRITOS AL VUELO

IMPACTOS

- Cada vez que lanzas un Burrito y golpea a otro jugador involucrado en la batalla, cuenta como un impacto.
- Si un Burrito te golpea en primer lugar y luego cae al suelo o sobre un objeto, cuenta como un impacto.
- Las batallas terminan después de cualquier impacto.

FALLOS

- Cada vez que lanzas un Burrito y no golpeas a otro jugador involucrado en la batalla, cuenta como fallo.
- Si golpeas con el Burrito a un jugador que nada tiene que ver con la batalla, cuenta como fallo.
- Si un Burrito golpea otro objeto como una mesa, una silla, a otro jugador que nada tiene que ver con la batalla, a otro Burrito, etc., antes de golpear a su objetivo, cuenta como fallo.
- Tras un fallo, cualquier jugador involucrado en la batalla puede agarrar el Burrito y volverlo a lanzar inmediatamente.

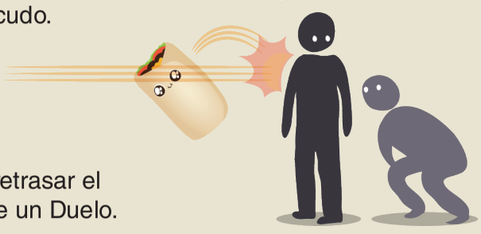
ATRAPAR BURRITOS AL VUELO

- Si atrapas un Burrito que te hayan lanzado, el jugador que tiró el Burrito pierde la batalla.
- Puedes atrapar un Burrito que te hayan lanzado mientras estás agarrando otro Burrito, pero eso también hace que la batalla termine.
- Si tratas de atrapar un Burrito, se te escapa y vuelves a atraparlo, siempre y cuando no golpee ningún otro objeto (mesa, silla, pared, etc.) mientras tratas de atraparlo, cuenta como que lo has atrapado correctamente.

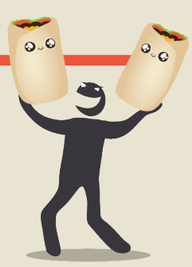
QUÉ PUEDES Y QUÉ NO PUEDES HACER

PUEDES

- Correr, esquivar, agacharte, incluso utilizar objetos u otros jugadores como escudo.
- Usar un Burrito como escudo para desviar otro Burrito que te lancen.
- Huir, esconderte o retrasar el lanzamiento durante un Duelo.



NO PUEDES



- Agarrar más de un Burrito a la vez a no ser que hayas atrapado uno al vuelo.
- Impedir que otro jugador agarre un Burrito.
- Empujar un Burrito para que impacte en un jugador. Debes lanzar el Burrito.
- Usar un Burrito como si fuese un bate para golpear a otro jugador. Debes lanzar el Burrito.
- Hacer trampas. Si parece que es trampa, entonces es trampa. Si haces trampas pierdes la batalla.

MÁS COSILLAS

HINCHAR Y COLOCAR LOS BURRITOS

Hincha los Burritos con un compresor de aire o un hinchador. De lo contrario, te vas a hinchar (qué ocurrente) a soplar usando tus pulmones y eso es UNA LOCURA. Vas a necesitar tener una buena capacidad pulmonar para sobrevivir a la carnicería de Burritos que se avecina.

Pon los 2 Burritos enormes y blanditos sobre la mesa, debajo de la mesa o donde te dé la gana, pero de manera que todos los jugadores puedan agarrar uno de ellos en un momento dado. Si, por algún motivo, nada de lo anterior es posible, pon los Burritos en una zona común que esté cerca de todos los participantes. Lo esencial es que nadie pueda hacer trampas y pueda agarrar un Burrito más fácilmente que el resto de los participantes.

VARIANTE PARA 2 JUGADORES

En una partida de 2 jugadores, todas las batallas se suceden entre esos 2 jugadores, independientemente del tipo de batalla declarada.

Los Duelos en partidas de 2 jugadores funcionan exactamente igual que en una partida normal, pero ambos jugadores deben contar a la vez «3, 2, 1, ¡Burrito!» mientras dan pasos, se giran y abren fuego.

Además, puedes robar cartas de los Mazos comunes o de tu Mazo personal en cualquier momento y no tienes que esperar a que tu Mazo personal se agote para hacerlo.

2 MAZOS

Si tienes 2 copias de *Throw Throw Burrito* y hay más de 6 jugadores en la partida, puedes combinar ambas copias para conseguir jugar partidas de hasta 12 jugadores.

Baraja juntos ambos mazos, utiliza las 12 fichas de Moratón de Burrito, los 4 Burritos hinchables, pero solo 1 Insignia Témeme.