

Questo non è un normale gioco di carte, consiste nel tirare degli enormi Burrito gonfiabili ai vostri amici e familiari. Quindi fate spazio, togliete gli occhiali e rimuovete cibo e oggetti fragili... Le cose stanno per movimentarsi un bel po'.

OBIETTIVO

L'obiettivo del gioco è vincere 2 round guadagnando il maggior numero di punti. Guadagnate dei punti passando le carte attorno al tavolo e collezionando dei set di 3 carte uguali il più velocemente possibile.

Alcuni set speciali attivano dei combattimenti dove la prima persona a essere colpita da un Burrito perde 1 punto.

**COLLEZIONATE I SET ED
EVITATE I BURRITO VOLANTI
PER OTTENERE IL PREDOMINIO GONFIABILE!**



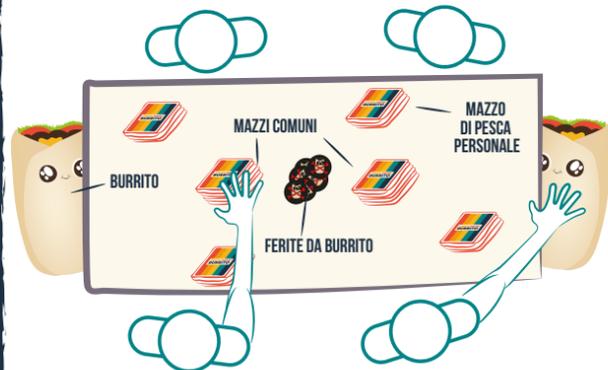
PREPARAZIONE

Siete solo in 2? Leggete prima questo lato, poi andate a vedere la sezione della variante di gioco per 2 giocatori sull'altro lato di questo foglio.

Mescolate il mazzo di carte e distribuite circa 15 carte a **faccia in giù** a ogni giocatore (non disturbatevi a contarne esattamente 15, qualsiasi quantità vicina a 15 va bene). Mettete questo **Mazzo di Pesca Personale** alla vostra destra.

Dividete le carte rimanenti in 2 mazzi uguali (più o meno) e collocateli a faccia in giù al centro del tavolo per formare i **Mazzi Comuni**.

Collocate i **Burrito** accanto o sotto al tavolo e le **Ferite da Burrito** al centro del tavolo.



Ogni giocatore deve essere in grado di raggiungere almeno 1 Burrito e 1 Mazza Comune.

Ogni giocatore prende le prime 5 carte in cima al proprio Mazza di Pesca Personale e le guarda. Lascia il resto del mazzo a faccia in giù.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Cercate di ottenere 3 carte uguali il più velocemente possibile scartando le carte dalla vostra mano (1 alla volta) e pescandone di nuove dal vostro Mazza di Pesca Personale.

Quando ottenete un set di 3 carte uguali, collocatelo a faccia in su di fronte a voi in un singolo mazzo (il vostro **Mazzo Punteggio**) e pescate altre 3 nuove carte dal vostro Mazza di Pesca Personale.

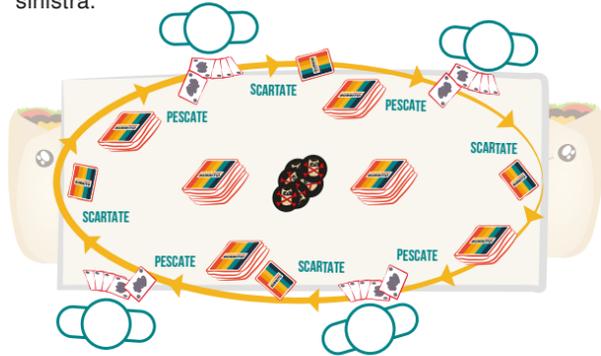
Non potete MAI avere più di 5 carte nella vostra mano, quindi scartate sempre prima di pescare.



SVOLGIMENTO DI UN TURNO

Non ci sono turni! Tutti i giocatori giocano nello stesso momento.

Pescate le carte dal vostro Mazza di Pesca Personale alla vostra destra e scartate le carte a faccia in giù sul Mazza di Pesca Personale del giocatore alla vostra sinistra.



Le carte si muoveranno di giocatore in giocatore intorno al tavolo.

Se esaurite le carte nel vostro Mazza di Pesca Personale, potete pescare da uno dei due Mazzi Comuni. Dovete riprendere a pescare dal vostro Mazza di Pesca Personale non appena questo possiede di nuovo delle carte.

CHE CONFUSIONE!

Il vostro Mazza di Pesca Personale diventerà molto confusionario a mano a mano che il giocatore accanto a voi scarterà le sue carte su di esso. Non vi preoccupate: afferrate quello che potete e continuate!



PUNTEGGIO

Se ottenete un set di 3 carte uguali, vale **1 punto**. Mettete il set di fronte a voi nel vostro Mazza Punteggio.

Se ottenete un set di 3 Carte Burrito (Rissa, Guerra o Duello) vale **2 punti** e fa ANCHE iniziare un combattimento.

SET CARTE NORMALI: +1 PUNTO



SET CARTE BURRITO: +2 PUNTI



FERITE DA BURRITO: -1 PUNTO



Ve le spiegheremo tra un attimo.

COMBATTIMENTI

Quando collezionate 3 Carte Burrito uguali, mettetele nel vostro Mazza Punteggio e urlate il nome del combattimento: Rissa, Guerra o Duello. Quando viene dichiarato un combattimento, il gioco si ferma.

RISSA

Quando giocate 3 Carte Rissa uguali, il giocatore alla vostra destra e quello alla vostra sinistra sono immediatamente coinvolti in una Rissa. Ognuno di loro deve cercare di afferrare un Burrito il più velocemente possibile e tirarlo all'altro giocatore. Il primo dei 2 giocatori a venire colpito da un Burrito perde la Rissa.



SET DI CARTE RISSA

Ci sono 2 tipi di Carte Rissa. Non potete comporre 1 set contenente entrambi i colori di Carte Rissa.



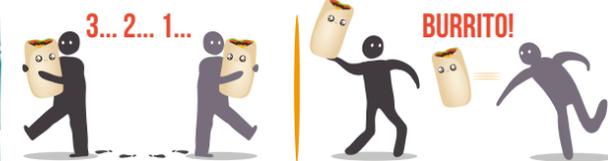
GUERRA

Quando giocate 3 Carte Guerra uguali, tutti i giocatori al tavolo (esclusi voi) sono immediatamente coinvolti in una Guerra e devono cercare di afferrare un Burrito il più velocemente possibile e tirarlo a un qualsiasi altro giocatore. Il primo giocatore a venire colpito da un Burrito (esclusi voi) perde la Guerra.



DUELLO

Quando giocate 3 Carte Duello uguali, scegliete 2 giocatori qualsiasi (anche voi stessi, se lo desiderate). Quei giocatori afferrano ciascuno un Burrito e si posizionano schiena contro schiena. Entrambi i giocatori pronunceranno contemporaneamente "3, 2, 1, Burrito!". A ogni numero pronunciato, entrambi i giocatori faranno un passo allontanandosi l'uno dall'altro in linea retta. Quando pronunceranno "Burrito!" si gireranno e tireranno il Burrito. Il primo giocatore a venire colpito da un Burrito perde il Duello.



TRE PASSI, GIRARSI, TIRARE!

COMMETTERE ERRORI

Se non possedete il set corretto di 3 carte per il combattimento che avete dichiarato, perdete il combattimento.

Se afferrate per sbaglio un Burrito quando non siete coinvolti in un combattimento, perdete il combattimento.

In entrambi i casi, il combattimento termina immediatamente.

TERMINARE UN COMBATTIMENTO

Se perdete un combattimento, prendete 1 **Ferita da Burrito** e mettetela nel vostro Mazza Punteggio. Le Ferite da Burrito valgono -1 punto. Viene assegnata solo 1 Ferita da Burrito per combattimento.



Dopo un combattimento, **rimettete i Burrito accanto o sotto al tavolo** e prendete le vostre carte. Il giocatore che ha attivato il combattimento pronuncia "3, 2, 1, Burrito!" per far riprendere la partita.

Il vincitore di un combattimento non riceve nulla, ma evita dei punti negativi.

PER INIZIARE

Scegliete semplicemente un giocatore che pronunci "3, 2, 1, Burrito!" per iniziare a giocare.

PER VINCERE

La partita viene giocata in 2 round.

Il primo round termina quando l'ultima Ferita da Burrito viene assegnata. Il giocatore con il maggior numero di punti vince quel round. Il vincitore del round ottiene il **Distintivo** e lo mostra orgogliosamente davanti a sé sul tavolo. Successivamente, riportate il tavolo alla sua condizione originaria e giocate un secondo round.



Alla fine del secondo round, se la persona con il Distintivo vince ancora, vince la partita. Se qualcun altro vince il secondo round, quel giocatore deve fare un Duello con il giocatore con il Distintivo per determinare il vincitore della partita.

PAREGGIO

Se 2 giocatori sono in parità alla fine di uno qualsiasi dei round, risolvete il pareggio con un Duello.

Se 3 o più giocatori sono in parità, mescolate nuovamente l'intero mazzo e un giocatore pesca carte fino a che non appare una Carta Guerra (in questo modo tutti i giocatori in parità iniziano il combattimento nello stesso momento). Questo fa scoppiare una Guerra tra i giocatori in parità! Se venite eliminati, non potete più toccare i Burrito. Continuate fino a che non rimane 1 solo giocatore.

TUTTO QUI! ANDATE A GIOCARE!



**SE AVETE DELLE
DOMANDE SUI
COMBATTIMENTI,
GIRATE QUESTO FOGLIO.**





THROW THROW BURRITO

EXTREME OUTDOOR EDITION



STILI DI COMBATTIMENTO

Design del gioco originale di **Brian Spence**
Design del gioco di **Matthew Inman e Elan Lee**
Sviluppato da **Exploding Kittens**

REGOLE DI COMBATTIMENTO

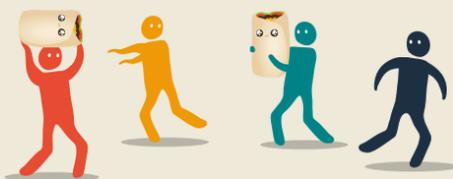
Durante un combattimento, il primo giocatore a venire colpito perde il combattimento. Qualsiasi giocatore che non è coinvolto in un combattimento deve mettere sul tavolo le sue carte e smettere di giocare fino a quando il combattimento non è risolto.



Colpire un giocatore che non si trova in un combattimento conta come un tiro mancato.

PIÙ COMBATTIMENTI INSIEME

Se 2 o più combattimenti di qualsiasi tipo vengono dichiarati più o meno nello stesso momento, **tutti i giocatori** iniziano immediatamente una Guerra al tavolo. Un qualsiasi giocatore può afferrare un Burrito e colpire un qualsiasi altro giocatore. Il primo giocatore a venire colpito deve prendere 1 Ferita da Burrito. Solo 1 Ferita da Burrito viene assegnata alla fine della Guerra.



PARITÀ IN COMBATTIMENTO

Se un qualsiasi combattimento finisce in parità perché 2 giocatori vengono colpiti contemporaneamente, i giocatori in parità devono risolvere la parità con un Duello.



COLPIRE, MANCARE E ACCHIAPPARE

COLPIRE

- Ogni volta che un giocatore combattente tira un Burrito e colpisce un altro giocatore combattente, si considera come un tiro andato a segno.
- Se un Burrito prima colpisce un giocatore combattente e poi rimbalza sul pavimento o contro un oggetto, si considera come un tiro andato a segno.
- Dopo un qualsiasi tiro andato a segno, il combattimento termina immediatamente.

MANCARE

- Ogni volta che un giocatore combattente tira un Burrito e non colpisce un altro giocatore combattente, si considera come un tiro mancato.
- Colpire un giocatore non combattente si considera come un tiro mancato.
- Se un Burrito colpisce un oggetto (tavolo, sedia, un altro giocatore, un altro Burrito ecc.) prima di colpire un altro giocatore combattente, si considera come un tiro mancato.
- Dopo un qualsiasi tiro mancato, un qualsiasi giocatore combattente può raccogliere velocemente il Burrito e tirarlo di nuovo.

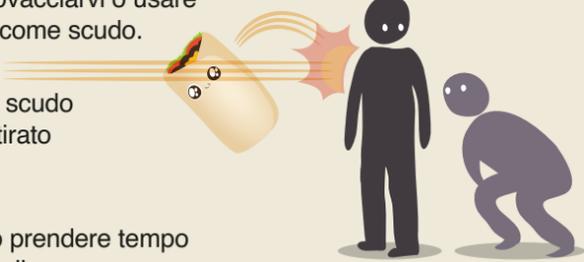
ACCHIAPPARE

- Se un giocatore combattente acchiappa al volo un Burrito che è stato tirato contro di lui, il giocatore che ha tirato il Burrito perde il combattimento.
- Un giocatore combattente può afferrare al volo un Burrito anche se tiene in mano un altro Burrito; se lo acchiappa al volo, il giocatore che ha tirato il Burrito perde il combattimento.
- Se nel cercare di acchiappare al volo un Burrito un giocatore combattente se lo fa sfuggire di mano ma riesce a riprenderlo prima che tocchi altri oggetti (tavolo, sedia, muro ecc.), il Burrito si considera come acchiappato al volo.

COSE CHE POTETE E NON POTETE FARE

POTETE

- Correre, schivare, accovacciarvi o usare oggetti o altri giocatori come scudo.
- Usare un Burrito come scudo per deviare un Burrito tirato verso di voi.
- Correre, nascondervi o prendere tempo prima di tirare in un Duello.
- Usare un Burrito per togliere un Burrito dalle mani di un altro giocatore.



NON POTETE

- Tenere in mano più di 1 Burrito alla volta (a meno che non ne acchiappiate al volo uno mentre ne state tenendo già uno in mano).
- Impedire a un altro giocatore di raccogliere un Burrito.
- Colpire un Burrito in direzione di un giocatore. Dovete afferrare e tirare il Burrito.
- Usare un Burrito come una mazza per colpire un altro giocatore. Dovete tirare il Burrito.
- Barare. Se sembra che qualcuno stia barando, probabilmente sta barando. Se barate, perdete il combattimento.



ALTRE COSE IMPORTANTI

GONFIARE E COLLOCARE I VOSTRI BURRITO

Gonfiate i vostri Burrito nuovi di zecca con un compressore ad aria o strumenti simili, altrimenti vi toccherà usare i vostri polmoni come degli scemi, dei VERI SCEMI. Avrete bisogno di tutta la vostra capacità polmonare possibile per cercare di sopravvivere all'incombente massacro di Burrito.

Collocate gli enormi Burrito gonfiati sul tavolo, sotto al tavolo o in qualsiasi altro posto dove i giocatori possano afferrarne almeno uno. Se per un qualsiasi motivo non riuscite a sistemarli da nessuna parte, cercate di metterli in un'area comune vicino a voi. La cosa importante è che nessun "baro" possa arrivarci prima di chiunque altro.

VARIANTE PER DUE GIOCATORI

In una partita a 2 giocatori, tutti i combattimenti sono tra i 2 giocatori a prescindere dal tipo di combattimento.

I Duelli in una partita a 2 giocatori funzionano esattamente come di norma, ma entrambi i giocatori devono esclamare contemporaneamente "3, 2, 1, Burrito!" mentre fanno i passi, si girano e tirano.

In aggiunta, potete pescare sia dai Mazzi Comuni che dal vostro Mazzo di Pesca Personale in qualsiasi momento (non dovete attendere che il vostro Mazzo di Pesca Personale sia vuoto).

2 MAZZI

Se possedete 2 copie di Throw Throw Burrito Extreme Outdoor Edition e siete più di 6 giocatori, potete combinare assieme le due scatole per arrivare fino a 12 giocatori.

Mescolate insieme i 2 mazzi, usate tutte le 12 Ferite da Burrito, i 4 Burrito gonfiabili, ma solo 1 Distintivo.