

# THROW THROW BURRITO REGOLAMENTO

**GIOCATORI: 2-6**  
**CONTENUTO: 120 CARTE**  
**2 BURRITO**  
**6 FERITE DA BURRITO**  
**1 DISTINTIVO FATTI SOTTO**

## AVVERTENZA

Questo non è un normale gioco di carte, consiste nel tirare dei morbidi burrito 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'.



**EHI! NON LEGGETE QUESTO REGOLAMENTO!**  
LEGERE È IL MODO PEGGIORE  
PER IMPARARE A GIOCARE.  
ANDATE ONLINE E GUARDATE  
IL NOSTRO VIDEO DIMOSTRATIVO:  
[WWW.THROWTHROWBURRITO.COM/HOW](http://WWW.THROWTHROWBURRITO.COM/HOW)

**ATTENZIONE!**  
NON TIRARE IL BURRITO VERSO GLI OCCHI,  
IL VISO O LA TESTA.

## 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 MORBIDOSO!**



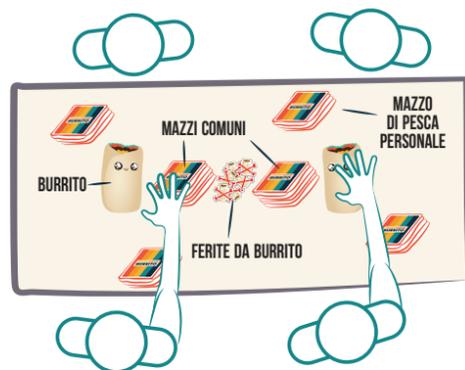
## PREPARAZIONE

Siete solo in 2? Leggete prima questo lato, poi andate a vedere la sezione delle varianti di gioco 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 contarle 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** 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 Mazzo 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 Mazzo 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 Mazzo di Pesca Personale.

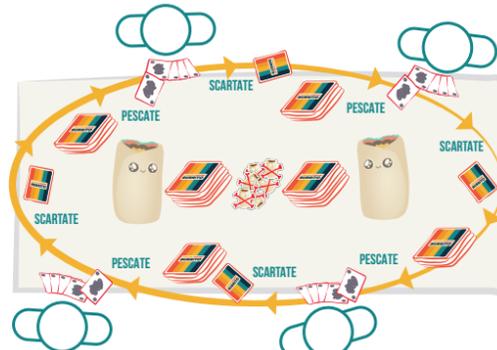
Non potete MAI avere più di 5 carte nella vostra mano, quindi scartate sempre prima di pescare.



## SVOLGIMENTO DI UN TURNO

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

Pescate le carte dal vostro Mazzo di Pesca Personale alla vostra destra e scartate le carte a faccia in giù sul Mazzo 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 Mazzo di Pesca Personale, potete pescare da uno dei due Mazzi Comuni. Dovete riprendere a pescare dal vostro Mazzo di Pesca Personale non appena questo possiede di nuovo delle carte.

## CHE CONFUSIONE!

Il vostro Mazzo 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 Mazzo 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 Mazzo 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 i 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, perdetevi il combattimento.

Se afferrate per sbaglio un Burrito quando non siete coinvolti in un combattimento, perdetevi 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 Mazzo Punteggio. Le Ferite da Burrito valgono -1 punto. Viene assegnata solo 1 Ferita da Burrito per combattimento.



Dopo un combattimento, **rimettete i Burrito sul 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 Fatti Sotto** 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 Fatti Sotto vince ancora, vince la partita. Se qualcun altro vince il secondo round, quel giocatore deve fare un Duello con il giocatore con il Distintivo Fatti Sotto per determinare il vincitore della partita.

## PAREGGIO

Se 2 giocatori sono in parità alla fine di un 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 QUA! ANDATE A GIOCARE!

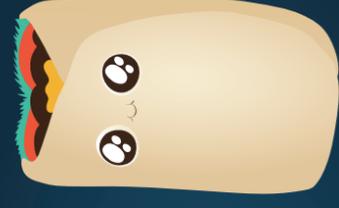


**SE AVETE DELLE  
DOMANDE SUI  
COMBATTIMENTI,  
GIRATE QUESTO FOGLIO.**





# THROW THROW BURRITO STILI DI COMBATTIMENTO



Design del gioco originale di Brian Spence  
Design del gioco di Matthew Inman e Eian 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, 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.

## ALTRE REGOLE DI COMBATTIMENTO

### POTETE

Correre, schivare, evitare 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.



### 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 dal tavolo in direzione di un giocatore. Dovete afferrare e tirare il Burrito.

Barare. Se sembra che qualcuno stia barando, probabilmente sta barando. Se barate, perdetevi il combattimento.



## VARIANTI DI GIOCO

### VARIANTE PER DUE GIOCATORI

In una partita a 2 giocatori, tutti i combattimenti sono tra i 2 giocatori a prescindere dal tipo di combattimento. Tuttavia, ogni volta che un giocatore gioca un tris di Carte Burrito egli deve passare il Burrito da una mano all'altra dietro alla propria schiena (questo aggiunge un lieve ritardo per rendere il combattimento più equo/divertente per il giocatore che non ha attivato il combattimento).

I Duelli in una partita a 2 giocatori funzionano esattamente come di norma (non dovete passare il Burrito dietro la vostra schiena), 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).

### VARIANTE STANZA PICCOLA

Se la vostra area di gioco non ha abbastanza spazio per dei combattimenti o non ci sono posti per ripararsi, aggiungete la regola seguente: ogni volta che un giocatore gioca un tris di Carte Burrito egli deve passare il Burrito da una mano all'altra dietro alla propria schiena (questo dà a tutti un po' più tempo per prepararsi per il combattimento o per trovare riparo). I Duelli in una stanza piccola funzionano esattamente come di norma (non dovete passarvi il Burrito dietro la schiena).

### 2 MAZZI

Se possedete 2 copie di Throw Throw Burrito 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, ma solo 1 Distintivo Fatti Sotto.