

 PABLO JIMÉNEZ / HELENA LOBO

# BURNING galletitas



15'



3-6



+8



MARÍA EIRIZ



Traducció: Marga Moreno

A **Burning Galletitas** participaràs en un concurs internacional de rebosteria amateur a la recerca de la millor recepta de galetes casolanes del món, però... compte!

Algú pot estar fent la guitza amb algun dels teus ingredients secrets o apujant la temperatura del forn mentre bades perquè les teves delicioses galetetes se socarrimin i no puguis guanyar el concurs.

## COMPONENTS:

- 80 cartes de joc (58x88)



2

Numerades de l'1 al 20 amb quatre colors

## OBJECTIU:

Evita de totes passades acumular 8 galetetes cremades o et faran fora per sempre de la Federació Internacional de Rebosters Amateur i perdràs la partida.

Si ets la persona amb menys galetetes cremades quan algú perdi, aleshores hauràs guanyat, però aviat descobriràs que en aquest joc la victòria és un tema secundari.

## PREPARACIÓ:

Barreja bé totes les cartes i reparteix-ne tres a l'atzar a cada persona. La resta de cartes serà la pila de robar; deixa-la de cap per avall a l'abast de tothom.

## COM S'HI JUGA:

### I. La ronda:

- A la primera ronda començarà qui hagi vist un ornitorrinc menjant una galeta en directe i pugui demostrar-ho amb proves.
- Si ningú compleix aquesta condició, us podeu empescar la vostra pròpia condició absurda per decidir qui comença.

- A les rondes següents començarà la persona que hagi perdut la ronda prèvia.
- Les rondes es juguen per torns en el sentit de les agulles del rellotge.
- Al llarg de la ronda, anireu ficant galetetes al forn. Com? Jugant una carta per torn i formant una filera horitzontal, o descobrint alguna carta sospitosa a la filera.
- Si algú no pot jugar carta o algú descobreix una carta de la filera, algunes galetetes innocents se socarrimaran i això desencadenarà la fi de la ronda.

## 2. El teu torn:

Has de triar-ne una entre 4 accions possibles.

- **Jugar-hi una carta de cap per amunt:**
  - Al principi d'una ronda: si comences la ronda, col·loca qualsevol de les teves cartes de cap per amunt sobre la taula.
  - Si la ronda ja ha començat, i hi ha cartes sobre la taula, la que tu juguis ha de complir 2 condicions, sempre respecte a l'última carta visible de la filera: **el seu número ha de ser superior i el seu color ha de ser diferent\*** al d'aquesta carta.
  - Col·loca la teva carta de cap per amunt al costat de l'anterior carta jugada.

## \* Si pateixes daltonisme

Guia't per aquests símbols als cantonets de les cartes:



Rosa



Carbassa



Verd



Violeta

### • Superposar una carta:

- Pots col·locar una carta de cap per amunt sobre la darrera carta de la filera si aquesta està de cap per amunt **(vegeu-ne l'excepció a la pàgina 8)**. La carta que col·loquis sobre una altra haurà de ser del mateix color. El número no és important.
- Només hi pot haver una carta sobreposada a cada posició. És a dir, no hi pot haver més de dues cartes al mateix espai de la filera.

### • Jugar una carta de cap per avall:

- Pots jugar qualsevol carta de cap per avall, sempre que l'última carta de la filera estigui de cap per amunt.
- Si l'última carta de la filera està de cap per avall la pots descobrir o jugar-ne la següent de cap per amunt, prenent com a referència per complir les condicions la darrera carta visible de la filera.

Després d'haver jugat una carta, pren-ne una altra de la pila de robar i acaba el teu torn.

- **d) Descobrir una carta:**

- Pots descobrir l'última carta de la filera si està de cap per avall. En descobrir una carta, poden passar dues coses:
- **La carta descoberta compleix les condicions:** si el seu nombre és més alt i el seu color és diferent al de la carta anterior, la persona que hagi descobert aquesta carta perd la ronda.
- **La carta descoberta no compleix les condicions:** si el seu nombre és inferior o el seu color és igual al de la carta anterior (o totes dues coses), la persona que hagi jugat aquesta carta de cap per avall perd la ronda.

**!** Recorda que **descobrir una carta sempre desencadena la fi de la ronda.**

### 3. Fi de ronda:

- Quan algú no pugui jugar carta durant el seu torn o quan algú descobreixi una carta es desencadenarà la fi de la ronda.
- Descobriu totes les cartes que s'haguessin jugat de cap per avall i comproveu el color de la primera galeteta de la filera.

- Totes les galetetes que coincideixin en color amb la primera de la filera (inclosa) s'hauran cremat; i qui hagi perdut la ronda se les haurà de quedar i col·locar-les de cap per avall davant seu perquè tots els altres les puguin veure.
- Cada galeteta cremada serà un punt negatiu i perd la primera persona que n'aplegui 8. No us n'oblideu, perquè, a més, qui perdi haurà de convidar a berenar la resta de jugadors.
- Si ningú ha acumulat 8 galetetes cremades haureu de continuar jugant.
- Descarteu les cartes jugades que no s'hagin convertit en galetetes cremades i inicieu una nova ronda. Comença la persona que n'hagi perdut l'anterior.
- Si exhauriu la pila de robar i ningú no ha acumulat 8 galetetes cremades, barregeu bé la pila de descarts i col·loqueu-la de cap per avall per formar una nova pila de robar.
- Pots veure un exemple de ronda a les pàgines 10 i 11.



## 4. Accions especials:

Les icones de les cartes desencadenen accions especials sempre que aquestes siguin possibles i juguis la carta de cap per amunt.



No pots sobreposar una carta sobre una altra que tingui la icona de la flama. Aquesta és l'única excepció per a l'acció de superposar una carta.



Regala una de les teves galetetes cremades a algú que en tingui entre 0 i 6.



Regala 2 galetetes cremades o bé reparteix-les entre 2 persones. Cadascuna d'aquestes dues persones ha de tenir entre 0 i 6 galetetes cremades.



Qui jugui a continuació haurà de robar la primera carta de la pila i jugar-la com s'estimi més. No la podrà bescanviar per cap de les seves cartes.



Tria esquerra o dreta i aquest serà el sentit en el qual tots passareu les vostres galetetes cremades a qui tingueu al costat.

En començar la partida podeu triar entre la batidora clàssica o la **variant sense sucre**.



## Variante sense sucre

Un cop jugada la carta de batedora, pren una altra carta de la pila de robar per completar la teva mà. Després tria esquerra o dreta i aquest serà el sentit en el qual tots heu de passar la vostra mà de cartes a qui tingueu al costat.



Les persones a l'esquerra i a la dreta de qui hagi jugat aquesta carta hauran de robar 1 carta de la pila i l'hauran de col·locar de cap per avall davant seu com a galeteta cremada. Però només ho podran fer si tenen entre 0 i 6 galetetes cremades.

**!** Si no pots executar una acció especial, pots jugar la carta igualment. I, si només tens una galeteta cremada i et toca regalar-ne dues, regala'n només una!

## FI DE PARTIDA:

La primera persona que aplegui 8 galetetes cremades haurà perdut la partida i haurà de convidar la resta a galetetes casolanes o xocolata amb melindros, o al que més us agradi.

Guanyarà qui menys galetetes cremades hagi aplegat. Si hi ha empat, sempre podreu jugar una altra partida per desempatar. I encara una altra, i una altra... I... Ep, que se'm cremen les galetetes!



## EXEMPLE DE RONDA



1<sup>a</sup> carta

I. Karta



La teva mà de cartes / Zure eskuko kartak



- Et toca jugar. No pots jugar una carta de cap per avall i l'única que en pots jugar de cap per amunt és el 20 violeta.
- També podries descobrir l'última carta de la filera, atès que és força sospitosa. Si està mal jugada, qui l'hi hagi posat perdrà la ronda. Si està ben jugada, la perdràs tu.
- ¿T'arriscaràs a endur-te almenys 4 galetetes cremades (grogues) i perdre la partida?

## ERRONDA BATEN ADIBIDEA



Última carta  
Azken karta

Les teves galetetes cremades / Zure galletatxo-erreak



- Zure txanda da. Ezin duzu karta ahoz behera jokatu eta ahoz gora joka dezakezun karta bakarria 20 bioleta da.
- Ilarako azken karta ere aurki zenezake, nahiko susmagarria baita. Karta hau gaizki jokatuta badago, jarri duenak erronda galduko du. Ondo jokatuta badago, zuk galduko duzu.
- Gutxienez 4 galletatxo-erre (hori) eraman eta partida galtzeko arriskua izango duzu?

# HOLA! KAIXO!



Som Buscalume, una petita editorial de jocs de taula fundada a Ourense el 2021. Fem jocs de taula familiars, bonics i divertits i, saps? en tenim més!



Buscalume gara, 2021ean Ourensean sortutako mahai jokoen argitaletxe txiki bat. Mahai-joko familiarrak, politak eta dibertigarriak egiten ditugu. Joko gehiago ditugu!

+INFO



[www.buscalume.com](http://www.buscalume.com)



@buscalume



/Buscalume



@Buscalume