

 PABLO JIMÉNEZ / HELENA LOBO

BURNING galletitas



15'



3-6



+8



MARÍA EIRIZ



Itzulpena: Adrián Alba (@meffygames)

Burning Galletitas jokoan, gozogintza amateurraren nazioarteko lehiaketa batean parte hartuko duzu. Aurkitu munduko etxeko galletatxoen errezetarik onena, baina... kontuz ibili!

Begiratzen ez duzun bitartean, norbaitek zure osagai sekreturen bat boikotatu, edo labearen tenperatura igo dezake, zure galletatxo goxoak erre zaitzakete lehiaketa irabazi ez dezazun.

OSAGAIAK:

- 80 joko-kartak (58x88 mm.)



HELBURUA:

Saihestu, kosta ahala kosta, 8 galletaxo-erreak pilotzea, edo betiko botako zaituzte Gozogile Amateurren Nazioarteko Federaziotik, eta jolasa galduko duzu.

Galletaxo-erreak gutxien duen pertsona bazara norbaitek jokoa galtzen duenean, orduan jokoa irabaziko duzu, baina laster jakingo duzu joko honetan garaipena bigarren mailakoa dela.

ANTOLAKETA:

Karta guztiak ondo nahastu eta banatu 3 ausaz pertsona bakoitzari. Gainerako kartak lapurreta-piloa izango dira; utzi ahoz behera guztien eskura.

NOLA JOLASTU:

I. Erronda:

- Ornitorrinko bat galleta bat jaten ikusi duena eta proben bidez froga dezakeena, lehenengo txanda jokatzen hasiko da.
- Baldintza hori inork betetzen ez badu, zeuen izaera tentela asma dezakezue nor hasiko den erabakitzeko.

- Hurrengo errondetan, aurreko erronda galdu duen pertsona hasiko da.
- Errondak txandaka jokatzeko dira, erloju-orratzen noranzkoan.
- Errondan zehar galletatxoak labean sartuko dituzue. Nola? Txandaka karta bat jokatu eta ilara horizontal bat osatu, edo lerroan karta susmagarriren bat iraultzen.
- Norbaitek ezin badu kartarik jokatu, edo norbaitek ilarako karta bat iraultzen badu, galletatxo errugabe batzuk erre egingo dira eta erronda amaitzea eragingo du.

2. Zure txanda:

4 ekintza posibleren artean bat egin behar duzu:

- **Zure eskuko karta bat ahoz gora jokatu:**
 - Errondaren hasieran: erronda hasten baduzu, jarri zure kartetako bat ahoz gora mahai gainean.
 - Erronda hasita badago eta mahai gainean kartak badaude: jokatzeko duzun kartak 2 baldintza bete behar ditu, betiere errenkadan jokatu behar azken karta kontuan hartuta: **bere zenbakia handiagoa izan behar da eta bere koloreak desberdina*** izan behar du.
 - Jarri zure karta ahoz gora aurreko karta jokatuaren ondoan.

* Daltonismoa baduzu:

Karten izkinetan dauden simbolo hauetan zehar gida zaitezke:



• Zure eskuko karta bat gainjartu:

- Karta bat ahoz gora joka dezakezu errenkadako azken kartaren gainean, hau ahoz gora badago (**ikusitako salbuespena 8. orrian**). Beste baten gainean jokatzen duzun kartak kolore berekoa izan behar du, zenbakiak ez du axola.
- Ilararén posizio bakoitzean karta bakarra egon daiteke gainjarrita, hau da, ezin dira bi karta baino gehiago egon espazio bakoitzean.

• Zure eskuko karta bat buruz behera jokatu:

- Edozein karta ahoz behera joka dezakezu, baldin eta errenkadako azken karta ahoz gora badago.
- Errenkadako azken karta ahozpeztik badago, karta hau irauli dezakezu edo hurrengo karta joka ahoz gora dezakezu, baldintzak betetzeko errenkadako azken karta ikusgai kontuan izan behar duzu.

Karta bat jokatu ondoren, hartu beste bat lapurreta-pilotik, eta amaitu zure txanda.

• **Karta bat irauli:**

- Ilarako azken karta irauli dezakezu, buruz behera badago. Karta bat iraultzean, bi gauza hauetako bat gerta daiteke:
- **Iraili den karta baldintza hauek betetzen ditu:** bere zenbakia handiagoa bada eta bere kolorea aurreko kartarena ez bezalakoa bada; karta hau iraili duen pertsonak erronda galduko du.
- **Irailitako kartak ez ditu baldintzak betetzen:** bere zenbakia txikiagoa bada edo bere kolorea aurreko kartaren berdina bada (edo biak); karta hau ahoz behera jokatu duen pertsonak erronda galduko du.

 Gogoratu karta bat iraultzeak erronda amaitzen duela beti.

3. Errondaren amaiera:

- Norbaitek bere txandan kartarik jokatu ezin duenean edo norbaitek karta bat iraultzen duenean, errondaren amaiera hasiko da.
- Ilaran ahoz behera jokatutako karta guztiak iraili eta ilarako lehen galletatxoaren kolorea begiratu.

- Ilarako lehen galletatxoarekin koloretan bat datozen galletatxo guztiak erre egingo dira, erronda galdu duenak bere aurrean eta buruz bera gordeko ditu karta hauek, beste guztiak ikus ditzaten.
- Galletatxo-erre bakoitza puntu negatibo bat izango da, eta 8 biltzen dituen lehen pertsona jokoak galduko du. Ez ahaztu, galtzen duenak gainontzekoak askaltzera gonbidatu beharko dituela.
- 8 galletaxo-erreak oraindik inork pilatu ez baditu, jokoan jarraitu beharko duzue.
- Baztertu galletatxo-erreak bihurtu ez diren ilarako kartak, eta hasi beste erronda bat. Aurreko erronda galdu duen pertsona hasiko da.
- Lapurreta-piloa agortzen baduzue eta oraindik inork ez baditu 8 galletatxo-erreak, nahastu bazterkin-piloa eta jarri ahoz behera beste lapurreta-pilo bat osatzeko
- Erronda adibide bat ikus dezakezu 10. eta 11. orrialdeetan.



4. Ekintza bereziak:

Kartetako ikonoek ekintza bereziak eragiten dituzte, ekintza eragin ahal denean eta karta ahoz gora jokatzen duzunean.



Ezin duzu karta bat gainjarri sugarraren ikonoa duen beste karta baten gainean. Hori da karta bat gainjartzeko ekintzaren salbuespen bakarra.



Zure galletatxo-erre bat oparitu 0 eta 6 galletaxo-erre artean dituen norbaiti.



Oparitu 2 galletatxo-erre norbaiti edo banatu 2 pertsonen artean. Pertsona horrek/horiek 0 eta 6 galletatxo-erre artean behar dituzte.



Jarraian jokatzen duenak lapurreta-piloko lehen karta lapurtu eta nahi duen bezala jokatu beharko du. Ezin izango du bere eskuko karta batekin trukatu.



Aukeratu ezkerra edo eskuina, zentzu horretan denok pasatuko dituzue zuen galletatxo-erre guztiak ondoan duzenari.

Partida hastean, irabiagailu klasikoaren edo azukrerik gabeko aldaeraren artean aukera dezakezue.

Azukrerik gabeko aldaera

Irabiagailu-karta jokaturakoan, har ezazu beste karta bat lapurreta-pilotik zure eskua osatzeko. Ondoren, aukeratu ezkerra edo eskuina, eta zentzu horretan denok pasatu beharko diozue zuen eskuko karta gustiak ondoan duzuenari.



Karta hau jokatu duenaren ezkerretara eta eskuinetara dauden pertsonak lapurreta-piloko karta bat lapurtu beharko dute, eta ahoz behera jarri, galletatxo-erreta bezala. Hau bakarrik egingo dute 0 eta 6 galletatxo-erre artean badituzte.

! Ekintza berezirik egin ezin baduzu, karta ere joka dezakezu. Galletatxo bat erreta baduzu eta bi oparitu behar badituzu, galletaxo baka bat oparitu!

ADIBIDEAK:

8 galletatxo-erre biltzen dituen lehen pertsonak partida galduko du, eta besteak gonbidatuko ditu etxeko galletatxoak, txokolatea txurroekin edo gehien gustatzen zaizunarekin askaltzera.

Galletatxo-erre gutxien pilatu duenak irabaziko du. Berdinketaren bat badago... beti beste partida bat joka dezakezue berdinketa hausteko. Eta gero beste bat, eta beste bat, eta... Ai! galletatxoak erretzen zaizkidala!



EXEMPLE DE RONDA



1^a 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



@buscalume



/Buscalume



@Buscalume