

⚙️ PABLO JIMÉNEZ / HELENA LOBO

BURNING galletitas



15'

3-6

+8



MARÍA EIRIZ



En **Burning Galletitas** participarás nun concurso internacional de repostería amateur na procura da mellor receita de galletas caseiras do mundo pero... coidado!

Alguén pode estar a boicotear algún dos teus ingredientes secretos ou subindo a temperatura do forno mentres non miras para que as túas deliciosas galletiñas se chamusquen e non poidas gaña-lo concurso.

COMPONENTES:

- 80 cartas de xogo (58x88 mm.)



OBXECTIVO:

Evita acumular 8 galletiñas queimadas custe o que custe ou expulsarante para sempre da Federación Internacional de Reposteiros Amadores e perdera-la partida.

Se es a persoa con menos galletiñas queimadas cando alguén perda entón gañarías. Así e todo vaste dar conta cedo de que neste xogo a vitoria é algo secundario.

PREPARACIÓN:

Baralla ben tódalas cartas e reparte 3 ao azar a cada persoa. O resto de cartas será o mazo de roubo; déixao cara a abaixo ao alcance de todo o mundo.

COMO SE XOGA:

1. A rolda:

- Na primeira rolda comezará quen teña visto a un ornitorrinco comendo unha galleta en directo e poida demostralo con probas.
- Se ninguén cumpre esta condición podedes inventa-la vosa propia condición absurda para decidir quen comeza.

- Nas seguintes roldas comezará a persoa que teña perdido a rolda previa.
- As roldas xóganse por quendas no sentido das agullas do reloxo.
- Ao longo da rolda iredes metendo galletiñas no forno. Como? Xogando unha carta por quenda e formando unha fila horizontal, ou descubrindo algunha carta sospeitosa na fila.
- Se alguén non pode xogar carta ou se alguén descobre unha carta da fila algunhas galletiñas inocentes chamuscaranse e isto desencadeará o remate da rolda.

2. A túa quenda:

Debes realizar unha de entre 4 accións posibles:

- **Xogar unha carta cara a arriba:**
 - Ó comezo da rolda: se comezas a rolda coloca calquera das túas cartas cara a arriba sobre a mesa.
 - Se a rolda xa está comezada e hai cartas sobre a mesa, a carta que xogues debe cumprir 2 condicións, sempre con respecto á última carta visible da fila: **o seu número ten que ser superior e a súa cor debe ser distinta*** aos desta carta.
 - Coloca a túa carta cara a arriba á beira da anterior carta xogada.

* Se tes daltonismo:

Guíate por estes símbolos nas esquinas das cartas:



Rosa



Laranxa



Verde



Violeta

• Superpoñer unha carta:

- Podes colocar unha carta cara a arriba sobre a derradeira carta da fila se esta está cara a arriba (**ver excepción en páx. 18**). A carta que coloques sobre outra deberá ser da mesma cor, pero o número non importa.
- Só pode haber unha carta superposta en cada posición, é dicir: non pode haber máis de dúas cartas no mesmo espazo da fila.

• Xogar unha carta cara a abaixo:

- Podes xogar calquera carta cara a abaixo a condición de que a última carta da fila estea cara a arriba.
- Se a última carta da fila está cara a abaixo podes descubri-la ou xoga-la seguinte carta cara a arriba, tomando como referencia para cumpri-las condicións a última carta visible da fila.

Sempre despois de xogar unha carta debes tomar outra do mazo de roubo para repoñe-la túa man. Aquí remata a túa quenda.

• Descubrir unha carta:

- Podes descubrir a última carta da fila se está cara a abaixo. Ao descubrir unha carta pode pasar unha destas dúas cousas:
- **A carta descuberta cumpre as condicións:** se o seu número é maior e a súa cor é distinta ó da carta anterior, a persoa que descubriuse esta carta perde a rolda.
- **A carta descuberta non cumpre as condicións:** se o seu número é menor ou a súa cor é igual ao da carta anterior (ou ámbalas dúas cousas), a persoa que xogase esta carta cara a abaixo perde a rolda.

! Lembra que **descubrir unha carta sempre desencadea o remate da rolda.**

3. Remate da rolda:

- Cando alguén non poida xogar carta na súa quenda ou cando alguén descubra unha carta desencadearase o remate da rolda.
- Descubride tódalas cartas que se xogaron cara a abaixo e comprobade a cor da primeira galletiña da fila.

- Tódalas galletiñas que coincidan en cor coa primeira galletiña da fila (incluída) queimáronse; quen perda a rolda terá que quedar con elas e colocalas cara a abaixo diante súa para que tódolos demais poidan velas.
- Cada galletiña queimada será un punto negativo e perde a primeira persoa que xunte 8. Non o esquezas, porque ademais quen perda deberá convidar a merendar ao resto.
- Se ninguén acumulou aínda 8 galletiñas queimadas teredes que seguir xogando.
- Descartade as cartas xa xogadas que non se converteron en galletiñas queimadas e comezade unha nova rolda. Comeza a persoa que perdesse a anterior.
- Se esgotades o mazo de roubo e aínda ninguén xuntou 8 galletiñas queimadas, barallade ben o mazo de descartes e colocádeo boca abaixo para formar un novo mazo de roubo.
- Podes ver un exemplo de rolda nas páxinas 10 e 11.



4. Acci3ns especiais:

As iconas nas cartas desencadean acci3ns especiais sempre que estas sexan posibles e que xogue-la carta cara a arriba.



Non podes superpoñer unha carta sobre outra carta que teña a icona da chamiña. Esta é a única excepción para a acción de superpoñer unha carta.



Regala unha das túas galletiñas queimadas a alguén que teña entre 0 e 6 galletiñas queimadas.



Regala 2 galletiñas queimadas a alguén ou ben repárteas entre 2 persoas. Esta(s) persoa(s) deben ter entre 0 e 6 galletiñas queimadas.



Quen xogue a continuación terá que rouba-la primeira carta do mazo e xogala como prefira. Non poderá intercambiala por unha das súas cartas.



Elixer esquerda ou dereita e este será o sentido no que deberedes pasa-las vosas galletiñas queimadas a quen teñades á vosa beira.

Ao comezo da partida podedes elixir entre a batidora clásica ou a **variante sen azucre**.

Variante sen azucre

Tras xoga-la carta de batedora, toma outra carta do mazo de roubo para completar a túa man. Logo elixe esquerda ou dereita e ese será o sentido no que deberedes pasa-la vosa man de cartas a quen teñades á vosa beira.



As persoas a esquerda e dereita de quen xogase esta carta terán que roubar cada unha 1 carta do mazo e colocala boca abaixo diante súa como galletiña queimada. Pero só o farán se teñen entre 0 e 6 galletiñas queimadas.

! Aínda que non poidas executar unha acción especial podes xoga-la carta. E, se só tes unha galletiña queimada cando che toque regalar dúas, regala só unha!

REMATE DA PARTIDA:

A primeira persoa que xunte 8 galletiñas queimadas perderá a partida e terá que convidar aos demais a galletiñas caseiras ou chocolate con churros ou o que máis vos guste.

Gañará quen menos galletiñas queimadas teña acumulado. Se hai algún empate... sempre podedes xogar outra partida para desempatar. E logo outra, e outra e... Ai, quéimanseme as galletiñas!



EJEMPLO DE RONDA



1ª carta

Tu mano de cartas / A túa man de cartas



- Te toca jugar. No puedes jugar carta bocabajo y la única carta que puedes jugar bocarriba es el 20 violeta.
- También podrías descubrir la última carta de la fila, pues es bastante sospechosa. Si está mal jugada quien la ha puesto perderá la ronda. Si está bien jugada la perderás tú.
- ¿Te arriesgarás a llevarte al menos 4 galletitas quemadas (amarillas) y perder la partida?

EXEMPLO DE ROLDA



Tus galletitas quemadas / As túas galletiñas quemadas



- Tócache xogar. Non podes xogar carta cara a abaixo e a única carta que podes xogar cara a arriba é o 20 violeta.
- Tamén poderías descubrir a última carta da fila: é bastante sospeitosa. Se está mal xogada quen a puxo perderá a rolda. Se está ben xogada perderala ti.
- Arriscaraste a levar polo menos 4 galletiñas quemadas (amarelas) e perder a partida?

¡HOLA! OLA!



Somos Buscalume, una pequeña editorial de juegos de mesa fundada en Ourense en 2021. Hacemos juegos de mesa familiares bonitos y divertidos y, ¿sabes? ¡Tenemos más!



Somos Buscalume, unha pequena editorial de xogos de mesa fundada en Ourense en 2021. Facemos xogos familiares curriños e divertidos e, sabes? Temos máis!

+INFO



www.buscalume.com



@buscalume



/Buscalume



@Buscalume