

🔧 PABLO JIMÉNEZ / HELENA LOBO

# BURNING galletitas



15'

3-6

+8



MARÍA EIRIZ



En **Burning Galletitas** participarás en un concurso internacional de repostería amateur en busca de la mejor receta de galletas caseras del mundo pero... ¡cuidado!

Alguien puede estar boicoteando tus ingredientes secretos o subiendo la temperatura del horno mientras no miras para que tus deliciosas galletitas se chamusquen y así no puedas ganar el concurso.

## COMPONENTES:

- 80 cartas de juego (58x88 mm.)



2

Numeradas del 1 al 20 en cuatro colores.

## OBJETIVO:

Evita a toda costa acumular 8 galletitas quemadas o te expulsarán para siempre de la Federación Internacional de Reposteros Amateur y perderás la partida.

Si eres la persona con menos galletitas quemadas cuando alguien pierda ganarás la partida, pero pronto descubrirás que en este juego la victoria es algo secundario.

## PREPARACIÓN:

Baraja bien todas las cartas y reparte 3 al azar a cada persona. El resto de cartas será el mazo de robo; déjalo bocabajo al alcance de los demás.

## CÓMO SE JUEGA:

### I. La ronda:

- En la primera ronda empezará quien haya visto a un ornitorrinco comiéndose una galleta en directo y pueda demostrarlo con pruebas.
- Si nadie cumple esta condición podéis inventar vuestra propia condición absurda para decidir quién empieza.

- En las siguientes rondas empezará la persona que haya perdido la ronda previa.
- Las rondas se juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj.
- A lo largo de la ronda iréis metiendo galletitas en el horno. ¿Cómo? Jugando una carta por turno y formando una fila horizontal, o descubriendo alguna carta sospechosa en la fila.
- Si alguien no puede jugar carta o si alguien descubre una carta de la fila algunas galletitas inocentes se chamuscarán y esto desencadenará el final de la ronda.

## 2. Tu turno:

Debes realizar una de entre 4 acciones posibles:

- **Jugar una carta bocarriba:**
  - A principio de ronda: si comienzas la ronda coloca cualquiera de tus cartas bocarriba sobre la mesa.
  - Si la ronda ya está empezada y hay cartas sobre la mesa la carta que juegues debe cumplir 2 condiciones, siempre con respecto a la última carta visible de la fila: **su número tiene que ser superior y su color debe ser distinto\*** a los de esta carta.
  - Coloca tu carta bocarriba al lado de la anterior carta jugada.

## \* Si tienes daltonismo:

Guíate por estos símbolos en las esquinas de las cartas:



Rosa



Naranja



Verde



Violeta

### • Superponer una carta:

- Puedes colocar una carta bocarrriba sobre la última carta de la fila si esta está bocarrriba, (**ver excepción en pág. 8**). La carta que coloques sobre otra deberá ser del mismo color, el número no importa.
- Solo puede haber una carta superpuesta en cada posición, es decir: no puede haber más de dos cartas en el mismo espacio de la fila.

### • Jugar una carta bocabajo:

- Puedes jugar cualquier carta bocabajo siempre que la última carta de la fila esté bocarrriba.
- Si la última carta de la fila está bocabajo puedes descubrirla o jugar la siguiente bocarrriba, tomando como referencia para cumplir las condiciones la última carta visible de la fila.

Siempre después de haber jugado una carta debes tomar otra del mazo de robo para reponer tu mano. Aquí termina tu turno.

### • Descubrir una carta:

- Puedes descubrir la última carta de la fila si esta está bocabajo. Al descubrir una carta puede pasar una de estas dos cosas:
- **La carta descubierta cumple las condiciones.** Si su número es mayor y su color es distinto al de la carta anterior, la persona que haya descubierto esta carta pierde la ronda.
- **La carta descubierta no cumple las condiciones.** Si su número es menor o su color es igual al de la carta anterior (o ambas cosas), la persona que haya jugado esta carta bocabajo pierde la ronda.

**!** Recuerda que **descubrir una carta siempre desencadena el final de la ronda.**

### 3. Final de ronda:

- Cuando alguien no pueda jugar carta en su turno o cuando alguien descubra una carta se desencadenará el final de la ronda.
- Descubrid todas las cartas de la fila que estén bocabajo y comprobad el color de la primera galletita de la fila.

- Todas las galletitas que coincidan en color con la primera galletita de la fila (incluida) se habrán quemado; quien haya perdido la ronda tendrá que quedárselas y colocarlas bocabajo ante sí para que todos los demás puedan verlas.
- Cada galletita quemada será un punto negativo y pierde la primera persona que junte 8. No lo olvides, porque además quien pierda deberá invitar a merendar al resto.
- Si nadie ha acumulado 8 galletitas quemadas tendréis que seguir jugando.
- Descartad las cartas ya jugadas que no se hayan vuelto galletitas quemadas y comenzad una nueva ronda. Empieza la persona que haya perdido la ronda anterior.
- Si agotáis el mazo de robo y todavía nadie ha acumulado 8 galletitas quemadas, barajad bien el mazo de descartes y colocadlo bocabajo para formar un nuevo mazo de robo.
- Puedes ver un ejemplo de ronda en las páginas 10 y 11.



## 4. Acciones especiales:

Los iconos en las cartas desencadenan acciones especiales siempre que estas sean posibles y juegues la carta bocarriba.



No puedes superponer una carta sobre otra carta que tenga el icono de la llanita. Es la única excepción para la acción de superponer carta.



Regala una de tus galletitas quemadas a alguien que tenga entre 0 y 6 galletitas quemadas.



Regala 2 galletitas quemadas a alguien o bien repártelas entre 2 personas. Esta(s) persona(s) deben tener entre 0 y 6 galletitas quemadas.



Quien juegue a continuación tendrá que robar la primera carta del mazo y jugarla como prefiera. No podrá intercambiarla por una de sus cartas.



Elige izquierda o derecha y ese será el sentido en el que todos pasaréis vuestras galletitas quemadas a quien tengáis al lado.

Al empezar la partida podéis elegir entre la batidora clásica o la **variante sin azúcar**.

## Variante sin azúcar

Tras jugar la carta de batidora, toma otra carta del mazo de robo para completar tu mano. Luego elige izquierda o derecha y ese será el sentido en el que todos deberéis pasar vuestra mano de cartas a quien tengáis al lado.



Las personas a izquierda y derecha de quien haya jugado esta carta deberán robar cada una 1 carta del mazo y colocarla bocabajo ante sí como galletita quemada. Pero sólo si tienen entre 0 y 6 galletitas quemadas.

**!** Si no puedes ejecutar una acción especial puedes jugar la carta igualmente. Ejemplo: si solo tienes una galletita quemada y te toca regalar dos ¡Regala solo una!

## FIN DE PARTIDA:

La primera persona que reúna 8 galletitas quemadas perderá la partida y tendrá que invitar a los demás a galletitas caseras o chocolate con churros o lo que más os guste.

Ganará quien menos galletitas quemadas haya acumulado. Si hay algún empate siempre podéis jugar otra partida para desempatar. Y luego otra, y otra y ¡Ay, que se me queman las galletitas!



## 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



Última carta  
Derradeira carta

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



@buscalume



/Buscalume



@Buscalume