

THROW BURRITO SPIELANLEITUNG



KOMM, LEG DIE ANLEITUNG WEG!
 EIN SPIEL LERNT MAN NICHT,
 INDEMAN MAN REGELN LIEST.
 SCHAU DIR LIEBER ONLINE
 DIESES VIDEO AN:
WWW.THROWBURRITO.COM/HOW

ACHTUNG

Das hier ist kein gewöhnliches Kartenspiel, denn ihr werdet eure Freunde und Familien mit knautschigen Burritos bewerfen. Macht also Platz, stellt eure Gläser beiseite und räumt das Essen und Porzellan weg ... Es wird chaotisch.

WARNUNG!
 WERT EUCH DIE BURRITOS NICHT IN DIE AUGEN, INS GESICHT ODER AUF DEN KOPF.

SPIELER: 2-6
SPIELMATERIAL: 120 KARTEN
 2 BURRITOS
 6 BURRITO-BEULEN
 1 „KNIET NIEDER“-ORDEN

ZIEL

Das Ziel des Spiels ist es, in zwei Runden die meisten Punkte zu sammeln. Ihr bekommt Punkte, indem ihr Karten weitergibt und so schnell wie möglich Karten-Drillings sammelt.

Manche Drillings lösen Kämpfe aus, in denen die Person einen Punkt verliert, die zuerst von einem Burrito getroffen wird.

SAMMELT DRILLINGE UND WEICHT UMHERFLIEGENDEN BURRITOS AUS, UM DIE WRAP-HERRSCHAFT AN EUCH ZU REISSEN.

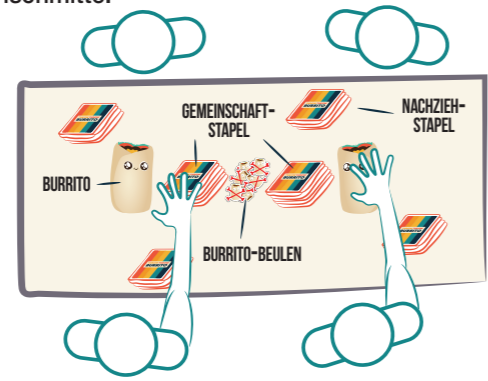
SPIELAUFBAU

Seid ihr nur zu zweit? Dann lest zuerst diese Seite und schaut euch dann die Variante für zwei Spieler auf der Rückseite an.

Mischt alle Karten und teilt danach etwa 15 Karten **verdeckt** an jeden Spieler aus. (Keine Sorge! Ihr müsst die Karten nicht zählen – solange es etwa 15 Karten sind, ist alles okay.) Dann legt jeder **seinen Nachziehstapel** rechts neben sich.

Teilt die übrigen Karten in zwei etwa gleich große Stapel auf und legt sie in die Tischmitte. Sie bilden die **Gemeinschaftsstapel**.

Legt außerdem die **Burritos** und die **Burrito-Beulen** in die Tischmitte.



Jeder von euch sollte an mindestens einen Burrito und einen Gemeinschaftsstapel kommen können.

Zuletzt zieht jeder die obersten 5 Karten seines Nachziehstapels und schaut sie sich an. Alle anderen Karten bleiben verdeckt.

SPIELABLAUF

Du musst so schnell wie möglich Drillings, also 3 gleiche Karten sammeln, indem du immer eine deiner Handkarten abwirfst und dafür eine neue ziehst.

Sobald du einen Drilling hast, legst du ihn offen vor dir auf einen Stapel (deinen **Punktstapel**) und ziehst 3 neue Karten von deinem Nachziehstapel.

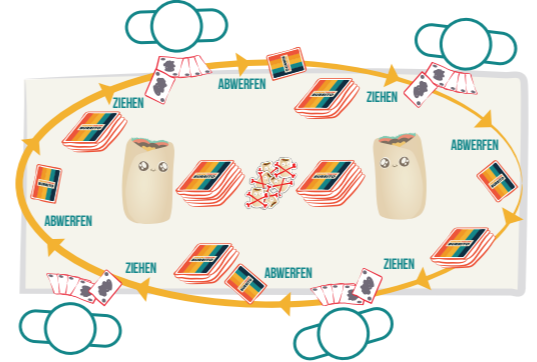
Du darfst **NIE** mehr als 5 Handkarten haben. Wirf erst eine Karte ab, bevor du eine neue ziehst.



SPIELZUG

In diesem Spiel gibt es keine Spielzüge! Ihr spielt alle gleichzeitig.

Du ziehst neue Karten von deinem Nachziehstapel, der rechts neben dir liegt, und wirfst Karten verdeckt auf den Nachziehstapel des Spielers links von dir.



Die Karten wandern während des Spiels ständig von Spieler zu Spieler.

Wenn dein Nachziehstapel leer ist, darfst du von einem der Gemeinschaftsstapel ziehen. Du musst aber sofort wieder von deinem Nachziehstapel ziehen, sobald dort wieder Karten liegen.

WAS EIN CHAOS!

Dein Nachziehstapel wird ganz schön unordentlich werden, weil der Spieler rechts von dir seine Karten darauf abwirft. Aber keine Sorge – schnapp dir einfach die erstbeste Karte und mach weiter!

PUNKTE

Jeder Drilling ist **1 Punkt** wert. Lege den Drilling vor dir auf deinen Punktstapel.

Jeder Burrito-Drilling (Beschuss, Schlacht oder Duell) ist **2 Punkte** wert – und löst einen Kampf aus.

NORMALER DRILLING: +1 PUNKT



BURRITO-DRILLING: +2 PUNKTE



BURRITO-BEULEN: -1 PUNKT



Die erklären wir euch gleich noch.

KÄMPFE

Wenn du einen Burrito-Drilling aus 3 gleichen Kampfarten hast, legst du ihn sofort auf deinen Punktstapel und rufst den Namen der Kampfart: Beschuss, Schlacht oder Duell. Sobald jemand einen Kampf anzettelt, wird der restliche Spielablauf unterbrochen.

BESCHUSS

Wenn du einen Beschuss-Drilling spielst, müssen sich der Spieler links und der Spieler rechts von dir sofort bekämpfen. Jeder der beiden versucht so schnell wie möglich, sich einen der Burritos zu schnappen und den anderen damit abzuwerfen. Wer von den beiden zuerst von einem Burrito getroffen wird, verliert den Beschuss.

ARTEN VON BESCHUSS-DRILLINGEN

Beschuss-Karten gibt es in zwei unterschiedlichen Farben. Ein Beschuss-Drilling darf nur aus einer dieser Farben bestehen.

SCHLACHT

Wenn du einen Schlacht-Drilling spielst, müssen sich alle Spieler außer dir sofort bekämpfen. Dafür versucht jeder, sich so schnell wie möglich einen Burrito zu schnappen und jemanden abzuwerfen (nicht dich). Wer zuerst von einem Burrito getroffen wird (nicht du!), verliert die Schlacht.

DUELL

Wenn du einen Duell-Drilling spielst, müssen sich zwei Spieler deiner Wahl bekämpfen (auch du, wenn du das möchtest). Dafür nehmen sich beide einen Burrito und stellen sich Rücken an Rücken. Dann sagen beide gleichzeitig „3, 2, 1, Burrito!“. Währenddessen gehen sie bei jeder Zahl einen Schritt in gerader Linie voneinander weg. Bei „Burrito!“ drehen sie sich um und bewerfen sich. Wer zuerst von einem Burrito getroffen wird, verliert das Duell.



DREI SCHRITTE, UMDREHEN, WERFEN

FEHLER MACHEN

Wenn du eine Kampfart anzettelt, aber einen falschen Drilling spielst, verlierst du den Kampf.

Wenn du dir aus Versehen einen Burrito schnappst, obwohl du nicht kämpfst, verlierst du den Kampf.

In beiden Fällen ist der Kampf sofort vorbei.

ENDE EINES KAMPFES

Wenn du einen Kampf verlierst, musst du eine **Burrito-Beule** nehmen und sie neben deinen Punktstapel legen. Für jede Burrito-Beule verlierst du 1 Punkt. Pro Kampf wird nur 1 Burrito-Beule ausgeteilt.

Legt die Burritos nach jedem Kampf zurück auf den Tisch und nehmt eure Karten wieder auf die Hand. Wer den Kampf angezettelt hat, zählt „3, 2, 1, Burrito!“ herunter und das Spiel geht weiter.

Der Sieger eines Kampfes bekommt nichts, er vermeidet nur Minuspunkte.

SPIELBEGINN

Bestimmt einen beliebigen Spieler. Dieser sagt „3, 2, 1, Burrito!“ und das Spiel geht los.

SPIELENDE

Das Spiel wird über zwei Runden gespielt. Die erste Runde ist vorbei, wenn die letzte Burrito-Beule ausgeteilt wurde. Wer dann die meisten Punkte hat, gewinnt diese Runde, erhält den „**Kniet nieder**“-Orden und darf ihn voller Stolz vor sich auslegen. Baut dann alles wie in der ersten Runde auf und beginnt die zweite Runde.

Wer die erste Runde gewonnen hat (also den „Kniet nieder“-Orden hat) und auch am Ende der zweiten Runde die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie. Wenn ein anderer Spieler die zweite Runde gewinnt, muss er sich ein Duell mit dem Gewinner der ersten Runde liefern. Wer dieses Duell gewinnt, gewinnt die Partie.

GLEICHSTAND

Wenn am Ende einer Runde 2 Spieler die meisten Punkte haben, wird durch ein Duell entschieden, wer die Runde gewinnt.

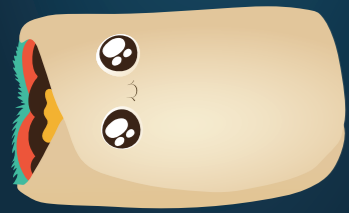
Wenn ein Gleichstand zwischen 3 oder mehr Spielern herrscht, mischt ihr alle Karten. Ein Spieler deckt so lange Karten auf, bis eine Schlacht gezogen wird. Es müssen sich sofort alle am Gleichstand beteiligten Spieler in einer Schlacht bekämpfen. Wer getroffen wird, ist raus und darf keinen Burrito mehr anfassen. Das geht so lange weiter, bis nur noch 1 Spieler übrig ist.

DAS WARS, LOS GEHTS!

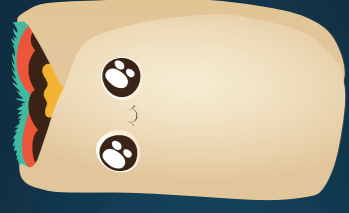


WENN IHR FRAGEN ZU KÄMPFEN HABT, SCHAUT EUCH DIE RÜCKSEITE AN.





THROW THROW BURRITO DIE KUNST DES KRIEGES



Ursprüngliches Spieldesign von Brian Spence
Spieldesign von **Matthew Inman** und **Elan Lee**
Entwickelt von **Exploding Kittens**

KAMPFREGLN

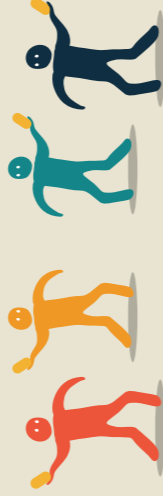
Wer in einem Kampf zuerst von einem Burrito getroffen wird, verliert den Kampf. Wer nicht kämpft, muss seine Karten verdeckt vor sich hinlegen und warten, bis der Kampf vorbei ist.



Einen Spieler zu treffen, der nicht kämpft, zählt als Fehlwurf.

GLEICHZEITIGE KÄMPFE

Wenn 2 oder mehr Kämpfe ungefähr zur gleichen Zeit angezettelt werden, beginnt sofort eine Schlacht zwischen **euch allen**. Jeder von euch kann versuchen, sich einen Burrito zu schnappen und einen beliebigen anderen Spieler abzuwerfen. Wer zuerst getroffen wird, muss 1 Burrito-Beule nehmen. Nur einer der Spieler erhält in dieser Schlacht eine Beule.



UNENTSCHIEDEN

Wenn ein Kampf unentschieden endet, weil 2 Spieler gleichzeitig getroffen wurden, müssen sich diese Spieler ein Duell liefern.



TREFFER

Immer wenn du einen Burrito wirfst und einen anderen kämpfenden Spieler triffst, zählt das als Treffer.

Wenn dich ein Burrito trifft und dann zu Boden oder woandershin fällt, zählt das als Treffer.

Nach einem erfolgreichen Treffer ist der Kampf sofort vorbei.

FEHLWÜRFE

Immer wenn du einen Burrito wirfst und keinen anderen kämpfenden Spieler triffst, zählt das als Fehlwurf.

Wenn du einen Spieler triffst, der gerade nicht kämpft, zählt das als Fehlwurf.

Wenn ein Burrito etwas anderes trifft (z. B. einen Tisch, Stuhl, einen anderen Spieler oder Burrito), bevor er dich trifft, zählt das als Fehlwurf.

Nach einem Fehlwurf kann sich jeder kämpfende Spieler den Burrito schnappen und ihn sofort wieder werfen.

TREFFER, FEHLWÜRFE UND FANGEN

FANGEN

Wenn du einen Burrito fängst, der auf dich geworfen wurde, verliert der Spieler, der ihn geworfen hat, den Kampf.

Du kannst versuchen einen Burrito zu fangen, selbst wenn du den anderen Burrito in der Hand hast. Jeder erfolgreiche Fang beendet den Kampf.

Wenn dir ein Burrito beim Fangen entgleitet, du ihn aber doch noch fangen kannst, bevor er etwas anderes berührt (z. B. einen Tisch, Stuhl oder die Wand), zählt das als Fang.

WAS DU DARFST

Ausweichen, dich ducken, Gegenstände oder andere Spieler als Schild verwenden.

Einen Burrito als Schild verwenden, um einen auf dich geworfenen Burrito abzuwehren.

In einem Duell weglaufen, dich verstecken und deinen Wurf verzögern.



WEITERE KAMPFREGLN

WAS DU NICHT DARFST

Mehr als 1 Burrito gleichzeitig in den Händen halten (außer du fängst einen Burrito, während du den anderen in der Hand hast).

Jemandem beim Aufheben eines Burritos den Weg versperren.

Jemandem einen auf dem Tisch liegenden Burrito zuschleudern. Du musst Burritos werfen.

Schummeln. Wenn es sich wie Schummeln anfühlt, ist es wahrscheinlich auch Schummeln. Wenn du schummelst, verlierst du den Kampf.



DAS SPIEL ZU ZWEIT

Wenn ihr zu zweit spielt, kämpft ihr immer gegeneinander, unabhängig von der Kampfart. Allerdings müsst ihr beide vor eurem ersten Wurf den Burrito hinter dem Rücken von einer Hand in die andere geben. (Dadurch verzögert sich der Wurf etwas und der Kampf wird für den Spieler, der ihn nicht angezettelt hat, fairer und lustiger.)

Duelle laufen, auch wenn ihr zu zweit spielt, genauso ab wie immer. (Ihr müsst den Burrito nicht von einer Hand in die andere geben.) Ihr zählt beide gleichzeitig „3, 2, 1, Burrito“ herunter, während ihr 3 Schritte geht, euch umdreht und loswerft.

Außerdem könnt ihr jederzeit von den Gemeinschaftsstapeln und euren eigenen Nachziehstapeln ziehen. (Ihr müsst damit nicht warten, bis eure Nachziehstapel leer sind.)

SPIELVARIANTEN

KLEINE RÄUME

Wenn der Raum, in dem ihr spielt, es nicht erlaubt, dass ihr euch richtig bekämpfen oder in Deckung gehen könnt, könnt ihr mit folgender Regel spielen: Vor seinem ersten Wurf muss jeder Spieler den Burrito hinter seinem Rücken von einer Hand in die andere geben. (Dadurch kann man sich etwas länger auf den Kampf vorbereiten oder Deckung suchen.)

Duelle laufen auch in kleinen Räumen genauso ab wie immer. (Ihr müsst den Burrito nicht von einer Hand in die andere geben.)

2 SPIELE MISCHEN

Wenn ihr 2 Exemplare von Throw Throw Burrito habt und mehr als 6 Spieler seid, könnt ihr die Spiele kombinieren und mit bis zu 12 Spielern spielen.

Mischt dafür alle Karten beider Spiele zusammen, wendet alle 12 Burrito-Beulen und alle 4 Burritos, aber nur EINEN „Kniel nieder“-Orden.