

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Ceci n'est pas un jeu de cartes classique - cela implique de lancer des burritos mous à vos amis et à votre famille. Donc faites de la place, retirez les lunettes, éliminez la nourriture et ce qui casse... Ça va être dingue.



HÉ ! NE LISEZ PAS CES RÈGLES !

LIRE EST LA PIÈRE FAÇON
D'APPRENDRE À JOUER À UN JEU.
ALLEZ PLUTÔT EN LIGNE REGARDER
NOTRE INTRODUCTION VIDÉO :

WWW.THROWTHROWBURRITO.COM/HOW

OBJECTIF

Le but du jeu est de remporter deux manches en gagnant le plus de points. Vous gagnez des points en passant des cartes autour de la table et en collectionnant des séries de « 3 du même type » aussi vite que possible.

Certaines séries déclenchent des batailles de lancers où la première personne touchée par un Burrito perd un point.

COLLECTIONNEZ LES COMBINAISONS ET ÉVITEZ LES BURRITOS VOLANTS POUR ÉTABLIR VOTRE MOLLE DOMINATION !



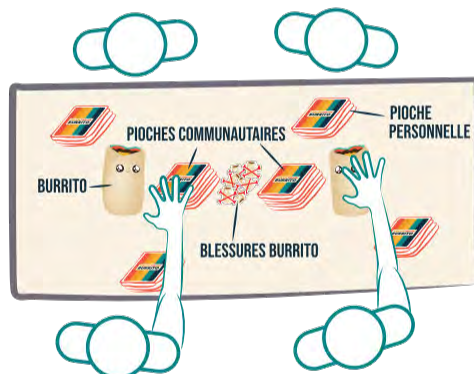
MISE EN PLACE

Rien que vous deux ? Lisez ce côté en premier, puis allez voir la section variantes de l'autre côté de cette feuille.

Mélangez la pile de cartes et distribuez approximativement 15 cartes **face cachée** à chaque joueur (ne vous embêtez pas à compter les cartes précisément - n'importe quel nombre proche de 15 est très bien). Placez votre **Pioche Personnelle** à votre droite.

Divisez les cartes restantes en deux piles (les plus égales et placez-les face cachée au milieu de la table pour créer les **Pioches Communautaires**).

Placez les **Burritos** et les **Blessures Burrito** au milieu de la table.



Chaque joueur doit pouvoir atteindre au moins 1 Burrito et 1 Pioche Communautaire.

Chaque joueur doit prendre les 5 cartes du dessus de sa Pioche Personnelle et les regarder. Laissez le reste de la pioche face cachée.

PRINCIPE

Essayez d'obtenir 3 cartes identiques aussi vite que vous pouvez en défaussant des cartes de votre main (une à la fois) et en tirant de nouvelles de votre Pioche Personnelle.

Quand vous obtenez une série de 3 cartes identiques, posez-les face visible en une pile face à vous (votre **Pile de Score**), et tirez 3 cartes supplémentaires de votre Pioche Personnelle.

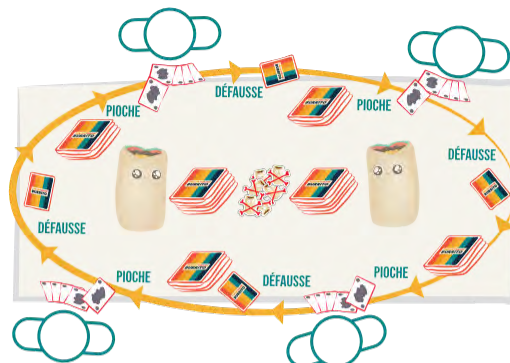
Vous ne pouvez JAMAIS avoir plus de 5 cartes en main, donc défaussez toujours avant de piocher.



TOUR DE JEU

Il n'y a pas de tours ! Tous les joueurs vont piocher et défausser en même temps.

Piochez les cartes de votre Pioche Personnelle à votre droite et défaussez les cartes face cachée sur la Pioche Personnelle du joueur à votre gauche.



Les cartes sont passées de joueur en joueur autour de la table.

Si vous êtes à court de cartes dans votre Pioche Personnelle, vous pouvez piocher dans l'une ou l'autre des Pioches Communautaires. Vous devez reprendre la pioche à partir de votre Pioche Personnelle dès qu'elle contient à nouveau des cartes.

QUEL BAZAR !

Votre Pioche Personnelle va être particulièrement en désordre au fur et à mesure que votre voisin y défausse ses cartes. Pas d'inquiétude - attrapez ce que vous pouvez et continuez !



POINTS

Si vous avez une série de 3 cartes identiques, elle vaut 1 point. Posez-la devant vous sur votre Pile de Score.

Si vous avez une série de 3 cartes Burrito (Brawl, War ou Duel), elle vaut 2 points et elle démarre AUSSI un combat.

SÉRIES DE CARTES NORMALES : +1 POINT



SÉRIES DE CARTES COMBAT : +2 POINTS



BLESSURES BURRITO : -1 POINT



Nous allons les expliquer dans 1 minute.

COMBATS

Quand vous rassemblez une série de 3 cartes Combat identiques, placez-les sur votre Pile de Score et criez le nom du combat : Brawl, War ou Duel. Quand un combat est annoncé, toutes les autres phases de jeu s'arrêtent.

BRAWL / BAGARRE

Quand vous jouez 3 cartes Brawl identiques, les joueurs à votre droite et à votre gauche entrent immédiatement en Brawl. Chacun d'entre eux doit essayer d'attraper un Burrito aussi vite que possible et se le lancer. Le premier des deux à être touché par un Burrito perd le Brawl.



SÉRIES DE CARTES BRAWL

Il y a 2 types de cartes Brawl. Vous ne pouvez pas constituer une série contenant les deux couleurs de cartes Brawl.



WAR / GUERRE

Quand vous jouez 3 cartes War identiques, tous les joueurs à la table (sauf vous) entrent immédiatement en guerre et doivent essayer d'attraper un Burrito aussi vite que possible et le lancer sur n'importe quel autre joueur. Le premier joueur à être touché par un Burrito (sauf vous) perd la Guerre.



DUEL

Quand vous jouez 3 cartes Duel identiques, choisissez 2 joueurs (vous compris si vous voulez). Ces joueurs attrapent chacun un Burrito et se mettent debout, dos à dos. Les deux joueurs énoncent simultanément « 3, 2, 1, Burrito ! ». A chaque annonce d'un chiffre, les deux joueurs s'éloignent d'un pas l'un de l'autre en ligne droite, et à « Burrito ! » se retournent et lancent. Le premier joueur à être touché par un Burrito perd le Duel.



TROIS TEMPS, SE RETOURNER ET LANCER.

FAIRE DES ERREURS

Si vous n'avez pas une série de 3 cartes correcte pour le combat déclaré, vous perdez le combat.

Si vous prenez un Burrito par erreur et que vous ne participez pas à un combat, vous perdez le combat.

Dans les deux cas, le combat est immédiatement terminé.

FIN D'UN COMBAT

Si vous perdez un combat, prenez une **Blessure Burrito** et placez-la dans votre Pile de Score. Les Blessures Burrito valent -1 point. Seule 1 Blessure Burrito est distribuée par combat



Après un combat, **remettez les Burritos sur la table** et prenez vos cartes. Le joueur qui a déclenché le combat compte « 3, 2, 1, Burrito ! » pour la reprise de la partie.

Le vainqueur d'un combat ne reçoit rien d'autre qu'éviter des points négatifs.

COMMENCER

Choisissez juste un joueur pour dire « 3, 2, 1, Burrito ! » pour commencer la partie.

GAGNER

La partie se déroule en deux manches. La première manche s'achève quand la dernière Blessure Burrito est distribuée.

Le joueur avec le plus de points gagne cette manche. Le vainqueur de la manche remporte le **badge « Craignez-moi »** et l'affiche fièrement sur la table devant lui. Ensuite, refaites la mise en place et jouez une seconde manche.



A la fin de la manche 2, si la personne avec le badge « Craignez-moi » gagne à nouveau, elle gagne la partie.

Si quelqu'un d'autre remporte la seconde manche, ce dernier doit affronter en Duel le joueur avec le badge « Craignez-moi » pour déterminer le vainqueur de la partie.

ÉGALITÉS

Si 2 joueurs sont à égalité à la fin d'une manche, résolvez l'égalité avec un Duel.

Si 3 joueurs ou plus sont à égalité, remélangez toute la pile et tirez des cartes jusqu'à ce qu'une carte War sorte. C'est maintenant une Guerre entre tous les joueurs à égalité. Une fois éliminé, vous ne pouvez pas toucher un Burrito. Continuez jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur.

C'EST TOUT ! ALLEZ JOUER



SI VOUS AVEZ DES QUESTIONS
SUR LES COMBATS,
REGARDEZ DE L'AUTRE CÔTÉ.





THROW THROW BURRITO

NUANCES DE COMBAT



Concept de jeu original par [Brian Spence](#)
Design par [Matthew Inman](#) and [Elan Lee](#)
Développé par [Exploding Kittens](#)

RÈGLES DE COMBAT

Pendant un combat, le premier joueur à être touché perd le combat. Tous les joueurs qui ne participent pas à un combat doivent poser leurs cartes et arrêter de jouer jusqu'à ce que le combat soit terminé.



Toucher un joueur qui ne participe pas au combat compte comme un raté.

PLUSIEURS COMBATS À LA FOIS

Si 2 combats ou plus de n'importe quel type sont déclarés presque au même instant, **tous les joueurs** débutent une Guerre à la table. N'importe quel joueur peut attraper un Burrito et toucher un autre joueur. Le premier joueur touché doit prendre une Blessure Burrito. Seule 1 Blessure Burrito est distribuée à la fin de la Guerre.



ÉGALITÉS AU COMBAT

Si un combat s'achève sur une égalité parce que 2 joueurs ont été touchés simultanément, ceux-ci doivent résoudre l'égalité par un Duel.



TOUCHER, RATER ET ATTRAPER

TOUCHER

- À chaque fois que vous lancez un Burrito et touchez un autre combattant, cela compte comme une touche.
- Si un Burrito vous touche en premier et rebondit ensuite sur le sol ou un objet, cela compte comme une touche.
- Après toute touche réussie, le combat s'arrête immédiatement.

RATER

- À chaque fois que vous lancez un Burrito et que vous ne touchez pas un autre combattant, cela compte comme un raté.
- Si vous touchez un joueur qui ne participe pas au combat, cela compte comme un raté.
- Si un Burrito touche un autre objet (table, chaise, autre joueur, autre burrito, etc) avant de vous toucher, le lancer compte comme un raté.
- Après un raté, n'importe quel combattant peut ramasser le Burrito et le lancer immédiatement à nouveau.

ATTRAPER

- Si vous arrivez à attraper un Burrito qui vous a été lancé, le joueur qui a lancé le Burrito perd le combat.
- Si vous essayez d'attraper un Burrito et que vous jonglez pour l'attraper, tant qu'il ne touche pas un autre objet (table, chaise, mur, etc) pendant le jongle, cela compte comme un rattrapage.

PLUS DE RÈGLES DE COMBAT

VOUS POUVEZ

- Éviter, plonger ou utiliser des objets ou d'autres joueurs comme boucliers.
- Utiliser un Burrito comme bouclier pour dévier un Burrito qui vous est lancé.
- Courir, vous cacher ou attendre pour commencer un Duel.



VOUS NE POUVEZ PAS

- Avoir plus d'un Burrito en main à la fois.
- Empêcher un autre joueur de prendre un Burrito.
- Frapper un Burrito de la table vers un autre joueur. Vous le lancer.
- Tricher. Si ça ressemble à de la triche, c'est certainement de la triche. Si vous trichez, vous perdez le combat.



VARIANTES

VARIANTE DEUX JOUEURS

Dans une partie à 2 joueurs, tous les combats sont réalisés entre les 2 joueurs, quel que soit le type de combat. Cependant, au premier lancer de chaque joueur, ils doivent se le passer d'une main à l'autre derrière leur dos (cela ajoute un léger délai pour rendre le combat plus juste/drôle pour le joueur qui ne l'a pas déclenché).

Les Duels, dans une partie à 2 joueurs, se jouent normalement (vous n'avez pas à passer le Burrito derrière votre dos), mais les deux joueurs doivent simultanément compter « 3, 2, 1, Burrito ! » en prenant leurs temps, se retourner et lancer.

De plus, vous pouvez tirer des cartes soit à partir des Pioches Communautaires soit de votre Pioche Personnelle à n'importe quel moment (vous n'avez pas à attendre que votre Pioche Personnelle soit vide).

VARIANTE PETITE PIÈCE

Si votre espace de jeu ne propose pas assez de place pour des combats réguliers ou qu'il n'y a pas d'endroit pour se mettre à l'abri, ajoutez la règle suivante : au premier lancer de chaque joueur, ils doivent se le passer d'une main à l'autre derrière leur dos (cela offre à tout le monde un peu plus de temps pour se préparer au combat ou trouver un abri).

Les Duels dans une petite pièce se jouent normalement (vous n'avez pas à passer le Burrito derrière votre dos).

2 DECKS

Si vous avez 2 copies de Throw Throw Burrito et plus de 6 joueurs, vous pouvez les combiner pour des parties jusqu'à 12 joueurs.

Mélangez les decks ensemble, utilisez les 12 blessures de Burrito et les 4 projectiles mais seulement UN badge « Craignez-moi ».