

COOKIES BATTLE

ES

¿A quién no le gustan unas cookies con chocolate? Elige con cuidado las galletas más apetitosas para ganar puntos, pero ¡ojo!, ten cuidado con aquellas que ocultan sus características, podrías llevarte una sorpresa...

COMPONENTES

33 galletas.

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser la persona que consiga más galletas.

PREPARACIÓN

Agita bien la caja, ábrela y... ¡ya está todo listo para empezar a jugar!

CÓMO SE JUEGA

Empieza la persona que haya sido la última en comerse una galleta, cogiendo una cookie de la caja y cumpliendo la acción indicada por el icono inmediatamente (las acciones que provocan los iconos están detalladas detrás de estas instrucciones). Si te toca una galleta "normal" (sin iconos), no realizarás ninguna acción y, al final del juego, valdrá un punto. Después, el participante de su izquierda hará lo mismo, y así sucesivamente.

Pero ¿qué galletas puedo coger? No importa si la galleta está bocarriba, mostrando su icono, o si está bocabajo y solo ves las pepitas de chocolate, lo importante es que la galleta que escojas **NO PUEDE TENER NINGUNA OTRA GALLETA**

ENCIMA, ni total, ni parcialmente; es decir:

solo se pueden coger galletas
cuya superficie esté



totalmente despejada (si hubiera dudas sobre si una galleta está cubierta o no, la galleta se considerará cubierta y no se podrá coger).

Tras cogerla, es obligatorio mostrar si la galleta tiene algún icono en una de sus caras.

Las galletas que hayan quedado en vertical, atrapadas entre dos galletas o contra el lateral de la caja, no podrán cogerse hasta que caigan y queden más o menos horizontales. Si se diera la situación de que no se pudiera coger ninguna galleta, se vuelve a agitar la caja.

Las galletas que consiga cada participante se acumulan delante de su posición, preferiblemente bocabajo para ocultar su acción, ya que en determinados momentos las acciones de las galletas pueden volver a activarse (acciones de las galletas).

En caso de que la acción que indique una galleta no se pueda cumplir, se ignorará dicha acción.

Versión avanzada (ladrón de galletas): No quites ojo a tus galletas porque, si te despistas, otro jugador podrá robártelas. Eso sí, si le pillas haciéndolo, puedes reclamarla en ese momento y es obligatorio que te la devuelva. Si se pasa la ronda durante la que sucedió el robo y no te habías percatado del mismo, mala suerte, esa galleta pasa a ser suya.

FINAL DE LA PARTIDA

El juego termina cuando ya no quedan galletas en la caja. El jugador con más galletas se proclama vencedor y los demás tendréis que invitarle a un vaso de leche con galletas de chocolate. En caso de empate, gana el jugador que tenga más galletas sin iconos.

ES



DOBLE. Coge otra galleta de la caja y realiza la acción que indique. (4 unidades)



ANSIAS. Qítale al jugador que elijas una galleta al azar y realiza la acción que indique (4 unidades)



GENEROSA. Entrega una de tus galletas, que NO sea «Generosa» a otro jugador, que deberá cumplir su acción. (4 unidades)



BUENA FORTUNA. Galleta con punto extra. ¡Vale por dos galletas para la puntuación final! (6 unidades)



¡GALLETA RANCIA! El resto de los jugadores escogen la mitad de tus galletas al azar (ponlas todas bocabajo y revuélvela, incluida esta), redondeando a la baja si son impares, ¡y las tiran a la basura! Esas galletas quedan fuera de la partida. (3 unidades)



MALA FORTUNA. No solo no puntúa, sino que anula uno de los puntos que hayas conseguido. (2 unidades)



CARADURA. Cambia TODAS tus galletas por TODAS las galletas de otro jugador a tu elección. (4 unidades)



GALLETA DE ORO. Otorga 3 puntos en lugar de 1. (¡solo hay una!)



GALLETA NORMAL. Vale 1 punto al final de la partida. No tiene acción. (5 unidades)

cayro

COOKIES BATTLE

EN

Who doesn't love chocolate cookies? Carefully choose the most appetising cookies to earn points but watch out! Be careful with any whose features are hidden, you might just get a big surprise...

COMPONENTS

33 cookies



PURPOSE OF THE GAME

To be the person that gets the most cookies.

PREPARATION

Give the box a good shake, open it and... Everything is now ready to start playing!

HOW TO PLAY

The person who was the last to eat a cookie starts by picking a cookie from the box and immediately carrying out the action indicated by the icon (the actions corresponding to the icons are detailed behind these instructions). If you get a "normal" cookie (without any icons), you do not need to do anything, and it will be worth one point at the end of the game. Afterwards, the player on your left will do the same, and so on.

But what cookies can I pick? It doesn't matter if the cookie is face up showing its icon, or if it is face down and you only see the chocolate chips, what is important is for the cookie you choose **NOT**

TO HAVE ANY OTHER COOKIE ON IT, not even a little bit, in other words: Only cookies whose surface is completely clear can be picked up (just in case you are wondering whether a cookie is covered or

not, the
cookie will be considered
covered and cannot be picked up).

Once you pick it up, you must show if the cookie
has an icon on one of its sides.

Cookies that have remained vertical, trapped between two
cookies or against the side of the box, cannot be picked up until
they fall and are more or less horizontal. If it happens that you cannot
pick up any cookies, shake the box again.

The cookies that each player picks are stacked in front of their position,
preferably face down to hide their actions, since the cookie actions can be
activated again at certain times (cookie actions).

If the action indicated by a cookie cannot be carried out, this action will be
ignored.

Advanced version (cookie thief): Don't take your eye off your cookies
because they could be snatched by another player if you take your eye off
the ball. You can claim it back at that moment if you notice them doing it
of course, and they must return it to you. If the round finishes before you
realise what happened, bad luck, that cookie is now theirs.

END OF THE GAME

The game ends whenever there are no more cookies left in the box. The
player with the most cookies is declared the winner, and the others will
have to buy them a glass of milk with chocolate cookies. In case of a tie,
the player with the most cookies without icons wins.

EN



DOUBLE. Pick up another cookie from the box and carry out the action it indicates. (4 units)



YEARNING. Take one random cookie from the player of your choice and carry out the action it indicates. (4 units)



GENEROUS. Give one of your cookies that IS NOT "Generous" to another player who must do what it says. (4 units)



GOOD FORTUNE. Cookie with an extra point. Worth two cookies for the final score! (6 units)



RANCID COOKIE!! The rest of the players pick half of your cookies at random (turn them all face down and shuffle, including this one), rounding downwards if they are odd, and throw them in the bin! These cookies are out of the game. (3 units)



BAD FORTUNE. Not only do they not give any points, they cancel out one of the points you have already gotten. (2 units)



CHEEKY. Exchange ALL your cookies with ALL the cookies belonging to the player of your choice. (4 units)



GOLDEN COOKIE. Awards 3 points instead of 1. (There is only one of these!)



NORMAL COOKIE. Worth 1 point at the end of the game. It has no action. (5 units)

cayro

COOKIES BATTLE

FR

Qui n'aime pas les cookies au chocolat ? Choisissez bien les biscuits les plus appétissants pour remporter des points, mais attention ! Prenez garde à ceux qui cachent leurs caractéristiques, vous pourriez être surpris...

CONTENU

33 biscuits.



BUT DU JEU

Rassembler le plus de biscuits.

PRÉPARATION

Secouez bien la boîte, ouvrez-la et... tout est prêt pour commencer à jouer !

COMMENT JOUER

La dernière personne à avoir mangé un biscuit commence la partie : elle prend un cookie dans la boîte et effectue aussitôt l'action indiquée par l'icône (les actions déclenchées par les icônes sont détaillées au dos des présentes règles du jeu). Si vous tombez sur un biscuit « normal » (sans icônes), vous n'avez aucune action à effectuer et, en fin de partie, il vous rapportera un point. Ensuite, le joueur se trouvant à sa gauche fera de même, et ainsi de suite.

Mais, quels biscuits puis-je prendre ? Peu importe si le biscuit se trouve face visible et dévoile son icône, ou s'il est face cachée et que seules les pépites de chocolat sont visibles, ce qui compte c'est que le biscuit choisi **NE DOIT PAS**

SE TROUVER EN DESSOUS D'UN AUTRE

BISCUIT, ni entièrement, ni en partie ; c'est-à-dire :

seuls
les biscuits n'étant
absolument pas couverts par d'autres
biscuits peuvent être pris (en cas de doute, le
biscuit sera considéré comme couvert et ne pourra
donc pas être pris).

Après avoir pris le biscuit, il est impératif de montrer si le biscuit présente une icône sur l'une de ses faces.

Les biscuits se trouvant en position verticale, coincés entre deux biscuits ou contre la paroi de la boîte ne peuvent pas être choisis, à moins que ceux-ci ne retombent en position plus ou moins horizontale. Si aucun biscuit ne peut être pris, il est alors nécessaire de secouer de nouveau la boîte.

Chaque participant place les biscuits récoltés devant lui, de préférence face cachée pour ne pas dévoiler les actions, puisqu'à certains moments, les actions des biscuits peuvent de nouveau être activées (actions des biscuits).

Si l'action indiquée sur le biscuit ne peut être réalisée, alors l'action est annulée.

Version avancée (voleur de biscuits) : Ne quittez pas vos biscuits des yeux car, en cas d'inattention, un autre joueur pourra vous les voler. Si vous le prenez sur le fait, vous pouvez lui demander de vous les rendre et il sera tenu de le faire. Si le tour au cours duquel le vol a eu lieu est passé, pas de chance, le biscuit lui revient.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu prend fin lorsqu'il n'y a plus de biscuits dans la boîte. Le joueur ayant rassemblé le plus de biscuits remporte le jeu et les autres joueurs devront lui offrir des biscuits au chocolat et un verre de lait. En cas d'égalité, le joueur possédant le plus de biscuits sans icônes est déclaré vainqueur.

FR



DOUBLE. Prenez un autre biscuit dans la boîte et effectuez l'action indiquée. (4 pièces)



RADIN. Prenez un biscuit au hasard au joueur de votre choix et effectuez l'action indiquée. (4 pièces)



GÉNÉREUX. Donnez un de vos biscuits, à l'exception des biscuits « Généreux », à un autre joueur qui devra effectuer son action. (4 pièces)



CHANCE. Biscuit offrant un point supplémentaire. Il en vaut deux pour le score final ! (6 pièces)



BISCUIT RASSIS ! Le reste des joueurs choisissent la moitié de vos biscuits au hasard (placez-les tous face cachée et mélangez-les, y compris celui-ci), en arrondissant au chiffre pair inférieur s'ils sont en nombre impair. Ils les jettent ensuite à la poubelle ! Ces biscuits sont retirés de la partie. (3 pièces)



MALCHANCE. Non seulement vous ne marquez pas de point, mais il vous fait perdre l'un des points remportés. (2 pièces)



EFFRONTÉ. Échangez TOUS vos biscuits contre TOUS les biscuits du joueur de votre choix. (4 pièces)



BISCUIT EN OR. Il rapporte 3 points au lieu de 1. (Il n'y en a qu'un !)



BISCUIT NORMAL. Il vaut 1 point en fin de partie. Il ne possède pas d'action. (5 pièces)

cayro

COOKIES BATTLE

DE

Cookies mit Schokolade - wer liebt sie nicht? Wähle behutsam die leckersten Kekse aus, um Punkte zu sammeln. Doch aufgepasst! Gib acht, denn einige Kekse verbergen ihre wahren Eigenschaften. Du könntest eine Überraschung erleben...

SPIELMATERIAL

33 Kekse



ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, die meisten Kekse zu sammeln.

VORBEREITUNG

Die Schachtel gut schütteln, öffnen und... das Spiel kann beginnen!

WIE DAS SPIEL GESPIELT WIRD

Der Spieler, der als letzter einen Keks gegessen hat, nimmt sich einen Keks aus der Schachtel und führt sofort die Aktion aus, die durch das Bildsymbol angezeigt wird (die Aktionen, die durch die Bildsymbole ausgelöst werden, sind am Ende dieser Spielanleitung beschrieben). Erhältst du einen „normalen“ Keks (ohne Bildsymbole), brauchst du keine Aktion auszuführen und erhältst am Ende des Spiels einen Punkt. Dann ist der Spieler links von dir an der Reihe und nimmt sich ebenfalls einen Keks. Und so immer weiter.

Doch welche Kekse dürfen genommen werden? Es ist egal, ob die Kekse mit dem Bildsymbol nach oben oder verdeckt nach unten liegen, so dass nur die Schokoladenstückchen zu sehen sind. Wichtig ist nur, dass auf dem Keks, den du auswählst, **KEIN ANDERER KEKS LIEGEN ODER TEILWEISE LIEGEN DARF**; gemeint ist: Es dürfen

nur Kekse
genommen werden, die
an der Oberseite nicht berührt werden
(bei Zweifel, ob ein Keks bedeckt ist oder nicht,
gilt er als bedeckt und darf nicht genommen werden).

Wer einen Keks genommen hat, zeigt ihn den anderen, damit
alle sehen können, ob der Keks auf einer Seite ein Bildsymbol hat.
Kekse, die aufrecht stehen, zwischen zwei Keksen eingeklemmt
sind oder an der Seite der Schachtel anliegen, dürfen erst genommen
werden, wenn sie kippen und mehr oder weniger waagrecht liegen.

Wenn die Situation eintritt, dass kein Keks genommen werden kann, wird
die Schachtel erneut geschüttelt.

Jeder Spieler legt die von ihm gesammelten Kekse vor sich ab,
vorzugsweise mit der Vorderseite nach unten, um die jeweilige Aktion zu
verbergen, da die Aktionen der Kekse zu bestimmten Zeitpunkten wieder
aktiviert werden können (Keksaktionen).

Wenn die Aktion eines Kekses nicht ausgeführt werden kann, wird diese
Aktion übersprungen.

Weitere Spielvariante (Keksdieb): Lass deine Kekse nicht aus den Augen,
denn wenn du nicht aufpasst, kann sie ein anderer Spieler stehlen.

Wenn du ihn jedoch dabei erwischt, dann kannst du deine Kekse sofort
zurückverlangen, und der Spieler muss sie wieder abgeben. Geht die
Runde vorbei und du hast nicht bemerkt, dass dir ein Keks gestohlen
wurde, dann hast du Pech gehabt: Der Keks gehört dem anderen
Spieler.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn keine Kekse mehr in der Schachtel sind.
Der Spieler mit den meisten Keksen gewinnt das Spiel, und
die anderen Spieler müssen ihn auf ein Glas Milch mit
Schokoladenkeksen einladen. Bei Gleichstand
gewinnt der Spieler mit den meisten
Keksen ohne Bildsymbole.

DE



DOPPEL. Nimm dir einen weiteren Keks aus der Schachtel und führe die angegebene Aktion aus. (4 Stück)



UNERSÄTTLICH. Nimm dir einen beliebigen Keks von einem Mitspieler deiner Wahl und führe die angegebene Aktion aus. (4 Stück)



GROSSZÜGIG. Gib einen deiner Kekse, der NICHT „großzügig“ ist, einem anderen Spieler, der die entsprechende Aktion ausführen muss. (4 Stück)



GROSSES GLÜCK. Keks mit Extrapunkt. Zählt wie zwei Kekse für die Schlusswertung! (6 Stück)



ALTER KEKS! Die anderen Spieler dürfen sich die Hälfte deiner Kekse, die sie nach Belieben auswählen dürfen, nehmen (du kannst sie alle umdrehen und mischen, auch diesen Keks hier). Bei einer ungeraden Anzahl wird abgerundet - und werfe sie dann weg! Diese Kekse werden aus dem Spiel genommen. (3 Stück)



PECH. Dieser Keks wird nicht nur nicht gewertet, sondern es wird obendrein noch ein Punkt abgezogen. (2 Stück)



DREIST. Tausche ALLE deine Kekse gegen ALLE Kekse eines Mitspielers deiner Wahl. (4 Stück)



GOLDKEKS. Gibt 3 Punkte statt 1 Punkt. (Es gibt nur einen!).



NORMALER KEKS. Gibt am Ende des Spiels 1 Punkt. Er hat keine Aktion. (5 Stück)

cayro

COOKIES BATTLE

IT

A chi non piacciono i cookie al cioccolato? Scegli con attenzione i biscotti più appetitosi per guadagnare punti, ma fai attenzione: alcuni di essi celano caratteristiche nascoste che potranno coglierti di sorpresa!

COMPONENTI

33 biscotti.

SCOPO DEL GIOCO

Ottenere il maggior numero di biscotti.

PREPARATIVI

Agita bene la scatola, aprila e... tutto è pronto per cominciare a giocare!

COME SI GIOCA

Comincia la partita la persona che per ultima ha mangiato un biscotto. Questi prenderà un biscotto dalla scatola e realizzerà immediatamente l'azione indicata dall'icona (consultare i dettagli delle azioni corrispondenti alle icone sul retro di queste istruzioni). Se peschi un biscotto "normale" (senza icone), non realizzerai nessuna azione e conterà come un punto a fine gioco. Il giocatore alla sinistra prosegue il gioco e così via.

Quali biscotti posso scegliere? Non importa se il biscotto si trova rivolto verso l'alto con l'icona in vista, o rivolto verso il basso con solo le pepite di cioccolato visibili. È solo necessario osservare la regola per cui il biscotto scelto **NON PUÒ TROVARSI SOTTO**

ALTRI BISCOTTI, né interamente, né parzialmente. In altre parole, puoi scegliere unicamente i biscotti la cui superficie è completamente libera. Nel caso sorgano



dubbi sul fatto che un biscotto sia o meno libero, questo sarà considerato coperto e non potrà essere scelto.

Una volta scelto il biscotto, il giocatore dovrà mostrare se questo contiene icone su una delle facce.

I biscotti che rimangono in verticale, incastrati tra due biscotti o contro le pareti della scatola non potranno essere pescati finché non cadranno e rimarranno adagiati all'incirca in orizzontale. Nel caso in cui non sia possibile scegliere alcun biscotto, si procede nuovamente ad agitare la scatola.

Ogni giocatore ripone dinnanzi a sé i biscotti guadagnati, preferibilmente rivolti verso il basso in modo da nascondere l'azione, in quanto in alcuni momenti del gioco le azioni dei biscotti possono tornare ad attivarsi (azioni dei biscotti).

Nel caso in cui l'azione indicata da un biscotto non possa essere realizzata, questa verrà ignorata.

Versione avanzata (ladro di biscotti): Non perdere d'occhio i tuoi biscotti in quanto in un attimo di disattenzione un altro giocatore potrà rubarli. Se, però, cogli in flagrante il ladro, potrai immediatamente richiamarlo e questi dovrà restituirti il maltolto. Se una volta terminato il giro di gioco durante il quale il furto è avvenuto la vittima non si è accorta dell'accaduto, i biscotti passano in possesso del ladro.

FINE DELLA PARTITA

Il gioco si conclude una volta esauriti i biscotti nella scatola. Il giocatore in possesso del maggior numero di biscotti sarà il vincitore e gli altri dovranno invitarlo a gustare un bicchiere di latte con biscotti al cioccolato. In caso di parità, vince il giocatore con il maggior numero di biscotti senza icone.

IT



DOPPIO. Scegli un altro biscotto dalla scatola e realizza l'azione indicata. (4 unità)



ANSIOSO. Sottrai a un giocatore a tua scelta un biscotto a caso e realizza l'azione indicata. (4 unità)



GENEROSO. Consegna uno dei tuoi biscotti, che NON sia «Generoso» a un altro giocatore, che dovrà realizzare l'azione corrispondente. (4 unità)



FORTUNA. Biscotto con un punto extra. Vale come due biscotti nel punteggio finale! (6 unità)



BISCOTTO RAFFERMO! Gli altri giocatori scelgono a caso metà dei tuoi biscotti (disponili tutti rivolti verso il basso e mescolali, questo incluso), arrotondando per difetto se sono dispari, e li gettano nella spazzatura! Questi biscotti rimangono fuori partita. (3 unità)



SFORTUNA. Non solo non dà punti, ma annulla uno dei punti già conseguiti. (2 unità)



FACCIA TOSTA. Cambia TUTTI i tuoi biscotti con TUTTI quelli di un altro giocatore a tua scelta. (4 unità)



BISCOTTO D'ORO. Conferisce 3 punti anziché 1. (ce n'è uno solo in gioco)



BISCOTTO NORMALE. Vale 1 punto a fine partita. Non presenta azioni. (5 unità)

cayro

COOKIES BATTLE

PT

Quem não gosta de bolachas com chocolate? Escolhe cuidadosamente as bolachas mais deliciosas para ganhares pontos, mas atenção: cuidado com as bolachas que escondem as suas características, podes ter uma surpresa...

COMPONENTES

33 bolachas.

OBJETIVO DO JOGO

Ser a pessoa a conseguir mais bolachas.

PREPARAÇÃO

Agita bem a caixa, abre-a e... já está tudo pronto para começar a jogar!

COMO SE JOGA

Começa a jogar a última pessoa que comeu uma bolacha, tirando uma bolacha da caixa e realizando imediatamente a ação indicada pelo ícone (as ações que dão lugar aos ícones estão detalhadas no verso destas instruções). Se te tocar uma bolacha "normal" (sem ícones), não realizas nenhuma ação e no fim do jogo valerá um ponto. Depois o participante à esquerda fará o mesmo e assim sucessivamente.

Mas que bolachas posso tirar? Não importa se a bolacha estiver virada para cima, exibindo o seu ícone, ou se estiver virada para baixo e apenas vires as pepitas de chocolate; o importante é que a bolacha que escolhes **NÃO TENHA NENHUMA OUTRA BOLACHA EM**

CIMA, nem total, nem parcialmente; ou seja: só podem ser tiradas bolachas cuja superfície esteja totalmente livre

(se existirem dúvidas sobre se uma bolacha está coberta ou não, a bolacha será considerada coberta e não

poderá



ser tirada).

Após a recolha é obrigatório mostrar se a bolacha tem algum ícone numa das faces.

As bolachas que tiverem ficado na vertical, presas entre duas bolachas ou contra a lateral da caixa, não podem ser tiradas até que caiam e fiquem mais ou menos horizontais. No caso de não ser possível tirar nenhuma bolacha, volta-se a agitar a caixa.

As bolachas que cada participante consegue são acumuladas à frente da sua posição, de preferência viradas para baixo para esconder a sua ação, já que em determinados momentos as ações das bolachas podem voltar a ser ativadas (ações das bolachas).

No caso de não ser possível realizar a ação indicada por uma bolacha, esta ação será ignorada.

Versão avançada (ladrão de bolachas): Não tires os olhos das tuas bolachas porque, se te distraíres, outro jogador poderá roubá-las. Se o apanhares a fazê-lo, podes reclamar a bolacha nesse momento e é obrigatório que te devolva a bolacha. Se passar a ronda na qual ocorreu o roubo e não te tiveres apercebido do mesmo, pouca sorte, essa bolacha passa a ser desse jogador.

FINAL DA PARTIDA

O jogo termina quando já não restarem bolachas na caixa. O jogador com mais bolachas é declarado vencedor e os restantes terão de convidá-lo para tomar um copo de leite com bolachas de chocolate. Em caso de empate, ganha o jogador que tiver mais bolachas sem ícones.



JUGUETES CAYRO S.L.

Pol. Ind. Juyarco 54-55

03700 Dénia (Alicante) España

www.cayro.es

PT



DOBRO. Tira outra bolacha da caixa e realiza a ação que indica. (4 unidades)



ÂNSIA. Sai ao jogador a escolha de uma bolacha à sorte e realiza a ação que indica. (4 unidades)



GENEROSA. Entrega uma das tuas bolachas (que NÃO seja «Generosa») a outro jogador, que deverá realizar a respetiva ação. (4 unidades)



BOA SORTE. Bolacha com ponto extra. Vale por duas bolachas para a pontuação final! (6 unidades)



BOLACHA RANÇOSA! Os restantes jogadores escolhem metade das tuas bolachas à sorte (coloca-as todas viradas para baixo e baralha, incluindo esta), arredondando para baixo se forem ímpares e deitando-as no lixo! Essas bolachas ficam de fora da partida. (3 unidades)



MÁ SORTE. Não só não pontua, como anula um dos pontos que tenhas conseguido. (2 unidades)



CARA-DE-PAU. Troca TODAS as tuas bolachas por TODAS as bolachas de outro jogador à tua escolha. (4 unidades)



BOLACHA DE OURO. Dá 3 pontos em vez de 1. (só há uma!)



BOLACHA NORMAL. Vale 1 ponto no fim da partida. Não tem ação. (5 unidades)

cayro