

Toss Your Cookies

The Chunk-a-licious Card Game
3 to 8 players • Ages 8 to adult

Rules of Play

Contents

- 56 cards
- 48 cookie cards (six each of eight cookies)
- 4 half-eaten cookie cards
- 3 wild cards
- 1 milk card
- 2 custom dice (number die and action die)



Object

Be the first player to collect five of a cookie plus the milk by passing, swapping, and tossing cards according to the dice rolls.

Set Up

Prepare the deck by sorting all of the cards into separate face up piles according to cookie. Choose one full set of cookie cards for each player. Place unused sets back in the box. Then add the milk card, and a combination of wild and half-eaten cookie cards according to the number of players:

Players	Three	Four	Five	Six	Seven	Eight
Wild Cards	1	2	2	3	3	3
Half-Eaten Cookies	1	1	2	2	3	4

Wild cards can only be used in place of any cookie. Half-eaten cookies are worthless.

Turn all of the cards face down and thoroughly mix them. Each player should take exactly seven cards. (Hold them in your hand but make sure to keep them hidden from opponents.) Place the dice in the center of the playing area.

How to Play

The last player to eat a home-baked cookie starts the game and play continues to the left. On your turn, roll both dice and take one of the following actions, depending on the outcome of your roll:



SWAP

Choose any player and swap the number of cards shown on the other die. Example: If you roll Swap / 3, choose 3 cards from your hand and place them in front of any player. Then select 3 cards from that player's hand without looking.



PASS LEFT

All players pass the number of cards shown on the other die face down to the left. Example: If you roll Pass Left / 2, all players choose 2 cards from their hands and pass them face down to the person on their left.



PASS RIGHT

All players pass the number of cards shown on the other die face down to the right. Example: If you roll Pass Right / All, then all players must pass their entire hand of cards face down to the person on their right.



TOSS

All players toss the number of cards shown on the other die face up into the center playing area at the same time and then scramble to grab the same number back into their hands. Give everyone a moment to select the cards they want to toss and then say, "One, two, three, Toss!"

Example: If you roll Toss / All, everyone must simultaneously toss all of their cards face up into the middle and then quickly collect the same number of cards again. All players should end up with seven cards.

Special Note: If you end up with fewer than seven cards, whoever collected more than seven must show their entire hand and let you choose whichever cards you want to make your hand equal seven.

Pass, Swap, or Toss the Milk

Special rules come into play if you roll the milk in combination with the action die:



Whoever has the milk card must pass it to the player on the left. The recipient must then let the passer blindly choose a card from his hand before adding the milk (so that both have an equal number again). The same applies for Pass Right.



Whoever has the milk card must swap it with the player who rolled the dice. The recipient must then let the swapper blindly choose a card from his hand before adding the milk (so that both have an equal number again). No action if the player who rolled the dice already has the milk card.



Whoever has the milk card must toss it into the center of the playing area. Everyone else scrambles to be the first to grab it. Whoever ends up with the milk must let the tosser blindly choose a card from his hand before adding the milk. **NOTE:** The player who tosses the milk may not also try to grab it.

Winning the Game

As soon as you have five of the same cookie (either natural or including wild cards) AND the milk card, shout "Snickerdoodle!" and win the game. **NOTE:** This can happen in the middle of an action or during another player's turn. Be sure to show your winning hand to everyone.

For a longer game, set a number of rounds before playing (suggested 3 or 5). First player to win a majority of rounds wins the game.

A Word from Gamewright

Sometimes a game gets you with its name. Such is the case with "Toss Your Cookies". Yet, behind the hilarious title is not just some half-baked card game but one that has all the ingredients that make a household classic. Between the yummy assortment of cookies and the crazy assortment of actions, this game will surely satisfy your appetite for fun. Oh – best of all – these cookies contain zero calories and don't leave any crumbs so you can enjoy them almost anywhere without feeling a pang of guilt. Just be sure to keep them away from Ralph the dog!

Game by Idea Zone Product Development
Cover Illustration by Dean MacAdam
Card Illustration by Paul Mirocha



Games for the Infinitely Imaginative®
70 Bridge Street
Newton, MA 02458
Tel: 617-924-6006 Fax: 617-969-1758
email: jester@gamewright.com
www.gamewright.com
©2007 Gamewright, a trademark of Ceaco
All worldwide rights reserved.



Toss Your Cookies

El Mega-delicioso Juego de Cartas
De 3 a 8 jugadores - de 8 años de edad hasta la edad adulta

Reglas del juego

Contenido

- 56 cartas
 - 48 cartas de galletas (seis de cada 8 tipos de galletas)
 - 4 cartas de galletas mordidas
 - 3 cartas comodín
 - 1 carta de leche
- 2 dados (dado de números y dado de acción)



Objetivo

Ser el primer jugador en recolectar cinco cartas de un tipo de galleta además de la leche al pasar, intercambiar y tirar cartas de acuerdo con lo que muestre el tirar de los dados.

Para iniciar

Clasifica todas las cartas en pilas separadas y ponlas boca arriba de acuerdo al tipo de galleta. Escoge un conjunto de cartas de galletas para cada jugador. (Coloca en la caja los conjuntos de cartas que no uses.) Luego añade la carta de leche, y una combinación de cartas comodín y cartas de galletas mordidas de acuerdo al número de jugadores:

Jugadores	Tres	Cuatro	Cinco	Seis	Siete	Ocho
Cartas comodín	1	2	2	3	3	3
Cartas de galletas mordidas	1	1	2	2	3	4

Las cartas comodín pueden contar como cualquier tipo de galleta. Las cartas de galleta mordida no tienen valor alguno.

Voltea todas las cartas boca abajo y revuélvelas bien. Cada jugador debe tomar siete cartas. (Manténlas en tu mano pero asegúrate de que tu oponente no pueda verlas.) Pon los dados en el centro del área de juego.

Como jugar

El último jugador que haya comido una galleta recién horneada empieza el juego y éste continúa hacia la izquierda. En tu turno, tira los dos dados y toma una de las siguientes acciones dependiendo del resultado de la tirada:

INTERCAMBIA

Escoge a cualquier jugador e intercambia con él el número de cartas que se muestren en el otro dado: Por ejemplo: Si tu tirada es Intercambia / 3, escoge tres cartas de tu mano y ponlas enfrente de otro jugador. Luego selecciona y toma tres cartas de la mano de ese jugador sin verlas.



PASA A LA IZQUIERDA

El número que muestra el otro dado indica la cantidad de cartas que todos los jugadores deberán pasar, colocadas boca abajo, al jugador que se encuentra a su izquierda: Por ejemplo: Si tu tirada es Pasa Izquierda / 2, todos los jugadores escogen dos cartas de sus manos y las pasan, con la cara boca abajo, a la persona que se encuentra a su izquierda.



PASA A LA DERECHA

El número que muestra el otro dado indica la cantidad de cartas que todos los jugadores deberán pasar al jugador que se encuentra a su derecha. Por ejemplo: Si tu tirada es Pasa Derecha / Todas las Cartas, entonces todos los jugadores deberán pasar sus manos de cartas completas, boca abajo, a la persona que se encuentra a su derecha.



TIRA

El número que muestra el otro dado indica la cantidad de cartas que todos los jugadores deberán tirar al mismo tiempo al centro del área de juego, boca arriba, para luego haciendo un reborujo tomar otra vez el mismo número de cartas que tenían en sus manos. Da a cada jugador un momento para que seleccione las cartas que desean tirar y luego anuncia, "¡Uno, dos, tres, a tirar!" Por ejemplo: Si tu tirada es Tirar / Todos, cada uno deberá tirar simultáneamente todas sus cartas boca arriba en el medio y luego rápidamente recolectar el mismo número de cartas otra vez. Todos los jugadores deben terminar con siete cartas.

Nota Especial: Si terminas con menos de siete cartas, entonces quien haya terminado con más de siete cartas deberá mostrar todas sus cartas y dejarte tomar cualquier carta que tú quieras para completar las siete cartas de tu mano.

Nota Especial: Si terminas con menos de siete cartas, entonces quien haya terminado con más de siete cartas deberá mostrar todas sus cartas y dejarte tomar cualquier carta que tú quieras para completar las siete cartas de tu mano.

Pasa, Intercambia, o Tira la Leche

Se tienen que aplicar reglas Se tienen que aplicar reglas especiales cuando el dado muestra la imagen del vaso de leche en combinación con el dado de acción:



Quiquiera que tenga la carta de leche deberá pasarla al jugador de la izquierda. El que recibe la carta entonces deberá permitir que quien se la pasó elija a ciegas una carta de su mano antes de añadir la carta de leche (así los dos tendrán el mismo número de cartas otra vez). Lo mismo aplica para Pasar a la Derecha.



Quiquiera que tenga la carta de leche deberá intercambiarla con el jugador que tiró los dados. Quien recibe deberá entonces permitir que el jugador que le está intercambiando la carta elija a ciegas una de sus cartas antes de añadir la carta de leche a su mano (así los dos tendrán el mismo número de cartas otra vez). No habrá ninguna acción si el jugador que tira las cartas es el mismo que tiene la carta de Leche.



Quiquiera que tenga la carta de leche deberá tirarla al centro del área de juego. Cada uno de los demás deberá tratar de ser el primero en tomarla. Quiquiera que termine con la carta de leche en su mano, deberá permitir a quien la tiró escoger a ciegas una carta antes de añadir la carta de leche. Nota: el jugador que tira la carta de leche no deberá tratar de tomarla.

Para Ganar el Juego

Tan pronto como tengas cinco cartas de la misma galleta (tanto naturales y/o incluyendo cartas comodines) Y la carta de leche, grita "¡Galletazo!" y gana el juego. Nota: Esto puede suceder a la mitad de la acción o durante el turno de otro jugador. Asegúrate de enseñar a todos los jugadores el juego con el que ganas.

Para un juego más largo, define el número de vueltas antes de iniciar el juego (se sugiere de 3 ó 5). El primer jugador en ganar la mayoría de las vueltas gana el juego.

¡Una Palabra de Gamewright

Algunas veces un juego te puede atrapar con su nombre. Este es el caso de Toss Your Cookies. Detrás de este simpático título, no sólo hay un juego de cartas de galletas mordidas y a medio cocinar, sino también un juego que tiene todos los ingredientes para hacerlo un clásico del hogar. Entre el delicioso surtido de galletas y el menú de acciones, este juego seguramente podrá satisfacer tu apetito de diversión. Y lo mejor de todo, estas galletas tienen cero calorías y no dejan migajas así que puedes gozarlas en cualquier momento y lugar sin tener sentimientos de culpa. ¡Dulces complacencias!

Idea del juego de Idea Zone Product Development
Imagen de portada de Dean MacAdam
Ilustraciones en las Cartas de Paul Mirocha

