

la Fallera Calavera

El joc de cartes valencia

OBJECTIU DEL JOC

La Fallera Calavera és un joc de cartes de **2 a 5 participants** que consta d'una única baralla de **102 cartes**. Per guanyar, un jugador ha de reunir **5 cartes d'ingredient** per poder cuinar una paella. Els participants poden utilitzar qualsevol de les cartes que componen la baralla per aconseguir-ho, ja que cadascuna té funcions específiques indicades en cada targeta. Per això, no és necessari conèixer la totalitat de les cartes sinó, simplement, entendre les regles bàsiques del joc.

Hi ha **57 models de cartes**, encara que la baralla està composta per 102 targetes. Això vol dir que cadascuna està present en una major o menor proporció, depenent dels seus efectes. Existixen **28 cartes de tresor**, **34 de batalla** i **40 especials**. A més, hi ha una carta que resumix les regles del joc i cartes que contenen dubtes resolts.



CARTES DE TRESOR

Els **tresors** són objectes que els jugadors posseeixen i que tenen efectes permanents i acumulatius. S'identifiquen fàcilment perquè tenen una **calavera groga** (👹) al cantó superior esquerre. La diferència fonamental amb la resta de cartes (batalla i especials) és que els tresors **sempre han d'estar a la vista dels altres jugadors** col·locats en filera en un espai imaginari que s'anomena **mostrador**. Així, quan un jugador rep una carta marcada amb una calavera groga ha de ficar-la automàticament al seu mostrador, deixant que la resta de participants la veja amb claredat. Això no és considera cap acció, ja que és automàtic i obligatori. A més, has de saber que **tots els tresors poden ser furtats per altres jugadors** en qualsevol moment de la partida, així que intenta protegir-los bé!

Entre els tresors, hi ha **tres classes** de cartes:

- Els **ingredients**. A banda d'una calavera groga, tenen una exclamació (!). Quan un jugador té 5 d'estes cartes al seu mostrador la partida s'acaba automàticament i este jugador guanya.
- Els **tresors de venda**. Estan marcats amb una estrella (★). Estos tresors poden ser "venuts", és a dir, un jugador pot descartar-se d'una d'estes cartes i robar de la baralla, a canvi, el número de cartes que s'indica en la targeta. Per exemple, si un jugador es descarta d'unes *esparidenyes pudentes* obté 2 cartes de la baralla.
- Altres **tresors**. A banda de la calavera groga, estan marcats amb un interrogant (?). Són tresors amb funcions especials i ben diferents, així que llig amb atenció el que diu cada carta.



CARTES DE BATALLA

Les cartes de **batalla** i les cartes **especials**, a diferència dels tresors, estan **ocultes** i no poden mostrar-se als altres oponents, així que se situen a la **mà de cada jugador**. **No hi ha un número límit** de cartes que el jugador pot tindre a la mà i tampoc hi ha cap límit de tresors que el jugador pot acumular al mostrador.

Les cartes de **batalla** es reconeixen perquè estan marcades amb una **calavera roja** (👹) al cantó superior esquerre. Estes cartes mostren una informació elemental: els **punts d'atac**, marcats amb una **A**, i els **punts de defensa**, indicats amb una **D**. Per exemple, el *capità moro*, amb la seua espasa enorme, té 4 punts d'atac però només 1 de defensa.

La funció bàsica d'una carta de batalla és intentar **furtar 1 tresor** d'un altre mostrador. Els combats es produeixen quan un jugador té una carta de batalla i decidix **convocar una batalla** per un tresor concret. Quan açò passa, el jugador que la convoca ha d'indicar quin tresor desitja obtenir i, posteriorment, **presenta una carta de batalla cara avall**. Normalment només es pot presentar una sola carta de batalla cara avall, a no ser que la carta indique específicament el contrari.

Després de la **declaració de guerra** (Ex: "Antònia, declare una batalla pel teu *conill*"), el jugador que té eixe tresor en el seu mostrador ha de **decidir si es defensa o no**, tenint en compte que no pot veure amb quina carta l'atacaran.

Si no es defensa (situació I), el jugador atacant guanya el tresor i el situa al seu mostrador. La carta de batalla usada queda descartada, ja que **totes les cartes de La Fallera Calavera s'utilitzen només una vegada**, excepte quan la carta indique el contrari.

Situació	Punts d'atac (A)	Punts de defensa (D)	Resultat
I	4	No es defensa	L'atacant furta el tresor
II	4	5	El defensor conserva el tresor
III	3	3	El defensor conserva el tresor
IV	3	2	L'atacant furta el tresor
V	0	No es defensa	L'atacant furta el tresor

En el cas que l'altre jugador es defense, podrà triar una carta de batalla per defensar-se de l'atacant. Aleshores el jugador que ataca destaparà la seua carta. Ara **es comparen els punts de les dos cartes**. Si l'atac del que ha convocat la batalla és major que la defensa de qui es defensa, el jugador atacant furta el tresor (situació IV). En canvi, **si la defensa és igual o superior a l'atac**, el tresor no es mourà del mostrador (situacions II i III). Per descomptat, tant l'atacant com la defensa descartaran les seues cartes de batalla, que aniran al **cementeri**, és a dir, a la pila de cartes ja utilitzades.

D'altra banda, has de saber que, a més dels punts d'A i D de cada carta de batalla, alguns personatges tenen també **habilitats**. Si la carta de batalla, indica que "no té habilitats" utilitza-la normalment, només fent cas dels punts d'A i D. Però si té una **habilitat** llig amb atenció el que indica la carta, ja que el seu funcionament és diferent. Per exemple les *Monlleonetes* són cartes de batalla que no es poden presentar en solitari, ja que tenen l'habilitat **treball en equip**.



CARTES ESPECIALS

Finalment, les cartes especials s'identifiquen perquè tenen una **calavera blanca** (☐) al cantó superior esquerre. Estes cartes tenen efectes totalment diversos i imprevisibles. Poden afectar directament als tresors dels altres jugadors, intervenir en les batalles o anul·lar o contrarrestar altres cartes especials.

A més, al costat de la calavera blanca apareix una **n** i un número. Generalment, no cal fer cas d'este número. Només indica el **nivell de la carta especial**, número que només s'utilitza en el cas que hi haja un conflicte o **contradicció** entre els efectes de dos cartes especials. En tal cas, l'efecte de la carta amb major número preval sobre la de la **n** més baixa. Això vol dir, per exemple, que una *paella protectora* —que anul·la els efectes de les cartes especials— no afecta una *riuvà* perquè esta és de rang superior a la *paella protectora*.

Per norma general, les cartes especials s'usen en el teu torn, excepte les cartes que indiquen un moment concret d'utilització (per exemple, la *paella protectora*), que podrien usar-se en el torn d'un altre jugador.

LLEGINT LES INSTRUCCIONS DE CADA CARTA

En les primeres partides els jugadors no coneixen el funcionament de cada carta. Per tant, és important llegir amb atenció les instruccions individuals de cadascuna d'estes. Llig totes les frases del text. Si veus calaveres al text, no tingues por! Senzillament és una manera d'abreviar les paraules: tresor (☠), batalla (☠☠), i especial (☠☠☠).

A més, podràs trobar una frase en *cursiva* en la part inferior d'algunes cartes. Estes frases no són necessàries per a jugar. Només són dites típiques i refranys valencians relacionats amb la carta en qüestió. No creus que és divertit recitar-les quan jugues?

DESENVOLUPAMENT DE LA PARTIDA

Abans de començar la partida tingues en compte les **dos regles fonamentals** de La Fallera Calavera:

- **Només es pot fer una acció en cada torn**, excepte si s'utilitzen cartes que indiquen el contrari.
- **Les cartes són d'un sol ús**, excepte si s'utilitzen cartes que indiquen el contrari. És a dir, quan utilitzeu cartes de batalla, especials o vos descarteu de tresors, estes aniran al cementeri i no podran tornar a utilitzar-se.

Ara comença la partida! Per a partides de 2 o 5 jugadors, hauràs de llegir unes especificacions més endavant. Les partides de 3 i 4 jugadors funcionen amb "normalitat".

1. Baralla bé les 102 cartes i **repartix 7 cartes** a cada jugador. Deixa la resta de cartes en el centre de la taula, formant una pila.
2. **Els jugadors situen els seus tresors (☠) als seus mostradors**, a la vista de tot el món. Si un jugador té **3 o més ingredients (!)** al principi de la partida, torna a repartir les cartes.
3. **El jugador amb menys cartes de tresor comença la partida i els torns s'ordenen seguint el sentit de les agulles del rellotge**. Si hi ha dos jugadors amb igual nombre de tresors, començarà el que menys ingredients de la paella tinga i si, tot i això, estan empatats, comença la persona que ha begut un suc de taronja més recentment.
4. Ara s'inicia la partida. **Els jugadors només poden fer una sola de les següents accions en el seu torn:**
 - **Descartar una carta de tresor (☠)** que li permeta obtindre noves cartes de la baralla (les *espardenyes pudentes*, per exemple).
 - **Utilitzar una carta de batalla (☠☠) per furtar un tresor d'un altre jugador** (la *Delicà de Gandia*, per exemple)
 - **Utilitzar una carta especial (☠☠☠) amb efectes molt diversos** (la *rata penada cleptòmana*, per exemple).
 - **No utilitzar res i robar una carta de la baralla**. Esta acció es coneix com *almoïna*.



El joc avança amb moviments de **tresors** entre jugadors, utilització de tot tipus de cartes i extracció de noves targetes de la baralla. En el cas que s'esgoten les cartes de la baralla, es recuperen les cartes ja utilitzades prèviament i que s'han anat acumulant en el centre de la taula (*cementeri*), es mesclen bé i es torna a crear una baralla central. **El primer jugador que aconseguisca 5 ingredients**, furtant cartes de la baralla o d'altres participants, **guanya el joc**.

Partida de 2 jugadors

Si només sou dos podeu jugar a La Fallera Calavera sense problemes. L'únic que heu de fer és extreure totes aquelles cartes que estan marcades amb el símbol **II**. Estes cartes són la *cabeça d'alls*, el *Butoni*, la *riuvà*, la *Lluna de València* i la *Dansà de la Magrana*. A més, hi ha una regla que canvia. Al principi de la partida **repartix 10 cartes** per a cadascú en comptes de 7!

Partida de 5 jugadors

La partida de 5 jugadors funciona amb normalitat, excepte per la *cabeça d'alls*, que ara val per dos ingredients. Per tant, si un jugador té la *cabeça d'alls*, la *bajoqueta*, la *cuixa de pollastre* i el *conill*, per exemple, ja guanya la partida. La partida de 5 jugadors acostuma a ser un poc més llarga que la resta.

Crèdits

Autor: **Enric Aguilar**
 Il·lustracions: **Esther Mendez**
 Maquetació: **Ren Estrugo**
 Assessorament lingüístic: **Santi Bonnin**
 Maquetació caixa: **Pau Urios**

Agraïments

Moltes gràcies a Gerard Sesé, Jasp Sanpere, Vicenç Márquez, Eugeni Aguilar, Marc Ruiz, als meus pares i a tots els mecenes que han finançat el projecte. Gràcies també a tots els que han participat en el testeig, en especial als Mosatros, pel seu suport constant i il·lusió.

Més informació a www.lafalleracalavera.com