

Requereix el joc original
55
cartes
noves
★ EXPANSIÓ ★

Inclou
un tauler!

**ZOMBI
PAELLA**



la Fallera Calavera 3

MÉS enllà de la paella

La Fallera Calavera s'ha autoproclamat reina i s'ha convertit en una tirana! En el Regne de la Fallera Calavera, la zombi va passejant-se pels seus dominis i obliga els seus esclaus a alimentar-la. Però la morta ja no es conforma només amb paella: ara també vol els menjars típics de cada zona!

ATENCIÓ: Abans de provar *La Fallera Calavera 3* recomanem que hages jugat unes quantes partides al joc bàsic i conegues molt bé les seues cartes. Esta expansió permet partides de 2 a 5 jugadors.

Components

A banda d'este manual d'instruccions, *La Fallera Calavera 3* inclou:



50 cartes normals



5 cartes de menjars territorials



1 tauler amb dos cares



1 peó de la Reina Calavera

El mapa del Regne de la Fallera Calavera

En *La Fallera Calavera 3* intervé un tauler amb forma de mapa del Regne de la Fallera Calavera. La reina ha dividit els seus dominis en 5 caselles, anomenades terres.



Interior

Un territori poc urbà i ple de natura, amb una tradició tan cèlebre com la Tomatina. Té 3 accessos (marcats amb el símbol ⚔) i la carta de menjars territorials inclou l'olla xurra, basada en els embotits dels Serrans, el vi de Requena i la poma esperiega, típica del Racó d'Ademús.



Muntanyes Centrals

Territori central on grans elevacions desemboquen en costes rocoses i arenoses. Té 2 accessos ⚔ i la carta de menjars territorials inclou pericana (pebreres seques i abadejo), figatells (mandonguilles planes de porc) i coques de dacsa.



Nord

Terreta que acull poblacions com Morrellà, Peníscola o Castelló de la Plana. Té 2 accessos ⚔ i la carta de menjars territorials inclou el coent de Borriana (embotit), els ximos (entrepanns fregits) i el llagostí de Vinaròs.



Xúquer-Túria

Els grans rius Xúquer i Túria conformen estes planures sobre les quals s'assenten la ciutat de València, enormes arrossars, conreus de xufa i l'Albufera. Té 3 accessos ⚔ i la carta de menjars territorials inclou allipebre d'anguila, xufes i fartons.



Sud

Entre les seues terres àrides apareixen palmerars immensos i ciutats molt poblades com Elx o Alacant. Té 2 accessos ⚔ i la carta de menjars territorials inclou coca amb tonyina, dàtils i torró d'Alacant.



Icones de les cartes

♣ Símbol de Regne. Més endavant en trobaràs l'explicació a l'apartat "Cartes amb el símbol de Regne ♣".

♣ Podràs diferenciar les cartes de *La Fallera Calavera 3* perquè estan marcades amb un ♣ en la part inferior del marc d'ossos.

♣ Símbol de la Reina Calavera. Este símbol fa referència al peó de la Reina Calavera que es mou pel tauler.

Modes de joc

La Fallera Calavera 3 inclou dos modes de joc:


- **La Fallera Calavera + La Fallera Calavera 3:** la modalitat recomanada si estàs estrenant esta expansió. Comença jugant esta versió, ja que les novetats de *La Fallera Calavera 3* tindran gran presència.
- **La Fallera Calavera + La Fallera Calavera 2 + La Fallera Calavera 3 (mode expert):** més de 200 cartes t'asseguren que cada partida serà diferent a l'anterior. Recomanada només si ja domines bé totes les versions del joc.

Totes les regles del joc bàsic de *La Fallera Calavera* s'apliquen a esta expansió. A banda, esta expansió inclou regles addicionals que expliquem a continuació. En la part final trobaràs exemples i dubtes resoltos sobre la majoria de cartes de *La Fallera Calavera 3*.

Mode *La Fallera Calavera* + *La Fallera Calavera 3*




Preparació


1. Tria la cara del tauler corresponent a la modalitat **La Fallera Calavera + La Fallera Calavera 3** (fig. a).
2. Repartix a l'atzar i cara avall 1 carta de menjars territorials a cada jugador (tenen el símbol  en el revers i n'hi ha 5). Estes cartes es mantenen ocultes sobre la taula i **només les poden mirar els seus propietaris** (fig. b). Guarda les cartes de menjars territorials que sobren a la caixa, sense mirar-les.
3. Mescla molt bé les cartes de *La Fallera Calavera* amb les cartes normals de *La Fallera Calavera 3* i deixa-les cara avall al costat del tauler creant una baralla (fig. c). **Si jugues amb 2 jugadors:** d'entre totes les cartes de *La Fallera Calavera* i *La Fallera Calavera 3*, guarda a la caixa les cartes amb el símbol **II**. **Si jugues amb 5 jugadors:** guarda la carta de la **iaia dotora** (símbol **V**).
4. Extreu les 5 cartes superiors de la baralla i situa-les **cara amunt** en els espais corresponents del mapa del Regne, en l'ordre següent: Nord, Xúquer-Túria, Muntanyes Centrals, Sud i Interior. **En este repartiment inicial, si han aparegut 2 o més cartes d'ingredient sobre el mapa,** torna les cartes a la baralla, mescla-les i extreu 5 cartes noves (fig. d).
5. Repartix 7 cartes de la baralla a cada jugador (10 si jugues amb 2 jugadors). Cada jugador situa les seues cartes de **tresors** en els mostradors i les de **batalla** i **especials** a la mà. (Recorda que si algú té 3 o més ingredients s'han de tornar a repartir les cartes.) (fig. e.)
6. Munta el peó de la Reina Calavera i situa'l en la casella d'inici del mapa del Regne (fig. f).

Objectiu del joc i menjars territorials

L'objectiu del joc continua sent el mateix: cuinar-li una paella de 5 ingredients a la Fallera Calavera. Però atenció: esta expansió et permet **guanyar amb una paella de 4 ingredients si, a més, el peó de la Reina Calavera en eixe moment està a la terreta corresponent als teus menjars territorials.**



Exemple. Pau acaba d'aconseguir el romer i ja té 4 ingredients. A més, en eixe moment la Reina Calavera està al Sud . Com que Pau és el propietari dels menjars territorials del Sud (coca amb tonyina, dàtils i torró d'Alacant), destapa els seus menjars territorials ocults i guanya automàticament la partida.





Tots els jugadors compten, des de l'inici de la partida, amb una carta de menjars territorials  sobre la taula, en els seus mostradors, que està cara avall i oculta per als seus rivals. **Si en algun moment de la partida, alguna carta en concret provoca que destapes els teus menjars territorials, quedaran destapats durant el que queda de partida.**




Moure la Reina Calavera

En el joc bàsic de *La Fallera Calavera*, en cada torn pots fer una sola de les 4 accions disponibles. En *La Fallera Calavera 3* s'afegix a això una 5a acció possible:

Accions disponibles (una sola per torn):

- Descartar una carta de *tesor*  per obtenir noves cartes de la baralla.
- Utilitzar una carta de *batalla*  per furtar un tresor d'un altre jugador
- Usar una carta *especial*  amb efectes molt diversos.
- Almoïna: no utilitzar res i robar una carta de la baralla.
- **NOVETAT!** Moure la Reina Calavera  una terreta en el mapa.

Així, una acció del teu torn pot ser moure el peó de la Reina Calavera una terreta en el mapa. **Només pots moure la  entre terretes connectades per un símbol d'accés (↗).** Quan faces això, **automàticament t'apropriaràs de la carta que hi haja en la terreta a la qual accedixes.** També pots moure la Reina a una terreta que ja no tinga cap carta. **No pots moure la Reina per deixar-la a la mateixa terreta on ja està per quedar-te la carta corresponent.**

Exemple. David usa el seu torn per moure la Reina Calavera des de les Muntanyes Centrals fins al Sud, ja que estan connectades per un accés (↗). Al Sud està la carta de la riua, així que David la incorpora a la seva mà.

A l'inici de la partida, la Reina Calavera comença en la casella d'inici en el mapa del Regne i el primer jugador que la moga podrà situar-la en qualsevol de les 5 terretes i quedar-se la carta corresponent.

Reomplir el mapa amb cartes

El mapa s'anirà buidant conforme mous la Reina Calavera. **Si agafes l'última carta que queda sobre el mapa, hauràs de robar 5 cartes de la baralla i a continuació situar-les en les 5 terretes tal com desitges.** Pots situar les cartes de manera estratègica segons els teus interessos.

En cap moment el mapa es pot quedar totalment buit de cartes. Si es buida enmig d'una jugada, el mapa s'ha d'omplir en el moment exacte en què s'acaba de buidar i després finalitzar la jugada.

Cartes amb el símbol de Regne

Algunes cartes tenen el símbol de Regne. Si l'últim que fas en el teu torn és moure la Reina Calavera i agafar una carta del mapa que té el símbol de Regne, tindràs a continuació una **acció addicional** disponible, fins i tot si eixe moviment el fas gràcies a l'habilitat d'una carta. És possible encadenar moviments en el mapa si hi ha diverses cartes amb el símbol de Regne sobre el mapa. **El símbol de Regne només s'utilitza si hi ha moviment de la Reina Calavera i la carta amb el símbol de Regne està en el mapa;** no servix per a res en cap altra situació.

Exemple 1. Loli utilitza el seu torn per moure la Reina a la terreta del Sud i quedar-se la carta de Queixalets. Com que la carta de Queixalets té torna a fer una acció. La nova acció pot ser fer un altre moviment en el mapa, una batalla, utilitzar una carta especial, etc.

Exemple 2. Àngels té l'allioli persistent i pot fer 2 accions. La primera acció és moure la Reina i agafar una carta amb. La segona acció és convocar una batalla. Àngels no obté l'acció addicional de la carta perquè no l'ha obtinguda amb la seua última acció del torn. Si haguera realitzat les 2 accions en ordre invers, aleshores sí que hauria aconseguit fer l'acció addicional.

Final de la partida

Guanyes la partida automàticament en el moment en què:

- tingues 5 ingredients
- tingues 4 ingredients i els menjars territorials de la terreta on està la Reina Calavera

Si tens 4 ingredients i no has guanyat la partida, però un altre jugador mou la Reina a la terreta dels teus menjars territorials, guanyes automàticament, encara que siga fora del teu torn. Fins i tot guanyaràs si un jugador passa momentàniament per la teua terreta en un moviment de 2 terretes.

Exemple. Pep té 4 ingredients i els menjars territorials de l'Interior, però la Reina Calavera està al Nord. Esther mou en el seu torn la Reina Calavera a l'Interior i Pep destapa automàticament els seus menjars territorials per indicar que ha guanyat la partida.

Aclariment final

En esta ampliació hi ha diversos casos que impliquen que et descartes de cartes de la teua pròpia mà (la Geperudeta, l'artista faller, la ponentà...). En estes ocasions:

- Tu tries de quines cartes vols descartar-te. No ho fas a l'atzar.
- Si t'has de descartar del 50% de cartes i tens un número imparell de cartes, descarta't de la meitat de cartes menys una.



Mode expert: *la Fallera Calavera 1* + *la Fallera Calavera 2* + *la Fallera Calavera 3*

Si ja coneixes bé totes les cartes de *La Fallera Calavera 1, 2 i 3*, ja estàs preparat per provar el mode expert! Utilitza l'altra cara del tauler per jugar a esta modalitat i mescla les més de 200 cartes de *La Fallera Calavera 1, 2 i 3*. Este mode funciona igual que l'anterior però afegint-li les normes de *La Fallera Calavera 2* i dos aspectes més:



Creumar cartes

En este mode s'afegix una regla fonamental que s'aplica cada torn:

Creumar cartes: abans d'iniciar el torn, roba 1 carta de la baralla i descarta 1 carta de mà. (Pots descartar la mateixa carta que has robat si és una carta de mà).

Recorda que les cartes de mà són les de batalla o especials. Mai podràs descartar un tresor seguint esta norma. **No hauràs de descartar una carta de mà si no en tens cap a la mà.** Esta regla s'aplica sempre, excepte si abans d'iniciar el torn ja tens tots els ingredients vàlids necessaris i has de llançar la moneda. En tal cas només podràs llançar la moneda.

Bonificacions de cada terreta

En este mode cada terreta té unes normes addicionals indicades també en el mapa del Regne:

Nord



Sempre que la Reina estiga al Nord, **roba 2 cartes de la baralla** després d'utilitzar alguna d'estes cartes: *Tombatossals*, *reina de les festes de Castelló*, *gaiata de la Magdalena* o *la ruleta de Marina Mor*. Roba-les encara que no siga el teu torn (per exemple, si utilitzes una d'eixes cartes de batalla en defensa).

Xúquer-Túria



Sempre que la Reina estiga ací, l'*alcaldessa perpètua*, la *Muixeranga d'Algemesí*, i l'*alcaldessa destronada* tenen +2 en A i D.

Muntanyes Centrals



Sempre que la Reina estiga ací, **roba 2 cartes de la baralla** després d'utilitzar alguna d'estes cartes: *el capità moro*, *la Delicà de Gandia*, *el guerrer de Moixent*, *Paquito el xocolater* o *el creador del joc*. Roba-les encara que no siga el teu torn (per exemple, si utilitzes una d'eixes cartes de batalla en defensa).


Sud



La *Dama d'Elx*, la *xicona de Xixona*, la *Bellea del Moc* i el *capità moro* tenen +2 en A i D sempre que la Reina estiga ací.


Interior



Si l'últim que has fet en el teu torn és moure la Reina Calavera a l'Interior, **llança la moneda d'humor**. Si ix cara, fes una altra acció. Si ix creu, no passa res especial. (Nota: si ací hi ha una carta amb el símbol de Regne , no cal que llances la moneda, ja que segur que ja tindràs una acció addicional.)

Benidorm



En este mode Benidorm és una terreta especial i diferent a Muntanyes Centrals. Sempre que la Reina estiga ací, el *xoriç* es transforma en un ingredient vàlid (com la *bajoqueta*, per exemple). Esta terreta té 2 accessos  i no té cap menjar territorial, per la qual cosa necessitaràs 5 ingredients per guanyar ací la partida. Els ingredients de marisc requereixen igualment llançar la moneda.

Final de la partida






Esta modalitat afegix a *La Fallera Calavera 1* i 3 les condicions de victòria de *La Fallera Calavera 2: Els ingredients de la discòrdia*.

Exemple de victòria en esta modalitat. Àlex ja té 3 ingredients convencionals i la clòtxina espia. Com que la Reina Calavera està en el Nord i Àlex té els menjars del Nord, Àlex ha de tirar la moneda automàticament sense fer res més. Si ix cara, haurà guanyat amb 4 ingredients. En cas contrari, ho tornarà a provar en el seu pròxim torn. En el cas que quan li torne a tocar, la Reina Calavera ja no estiga en el Nord, aleshores haurà de jugar un torn normal, ja que no compliria, encara, amb les condicions per poder guanyar la partida.


Nota important: a diferència de *La Fallera Calavera 2*, si utilitzes *La Fallera Calavera 3* el màxim de jugadors és 5.

Dubtes resolts

Consulta esta informació només si necessites resoldre un dubte sobre una carta en concret. Si tens més dubtes consulta www.zombipaella.com

- **Amparito, la filla del mestre.** L'*espill lluent* transforma la D10 en A10. Les cartes de batalla contra les quals té D10 són: *capità moro*, *guerrer de Moixent*, *Tombatossals*, *Jaume I*, *el Tio Sangonera*, *el Centenar de la Ploma*, *el moro Mussa*, *piotari*, *el Momo*, *el papa Borja*, *capità cristià*, *artista faller*, *Ramonet* i *els enfarinats d'Ibi*.
- **Arròs bomba.** Si tots els ingredients estan sobre la taula esta carta no es pot utilitzar (en el joc hi ha 10 ingredients convencionals en total i 3 ingredients de la discòrdia).
- **La barraca que ataca!**
Si una *barraca que ataca!* s'enfronta a una altra *barraca que ataca!* qui aplica l'habilitat és el jugador que ha guanyat la batalla.
Mira altres dubtes de la *Reina Calavera*, ja que són els mateixos.
- **Barranc de l'Assut.** Anulla l'acció de moure la Reina, un moviment sencer de 2 terretes amb el *caball de Jaume I*, el *sambori*, el moviment de la *Panderola*, l'habilitat de la *barraca que ataca!* o la de la carta de la *Reina Calavera*. Fins i tot pot anular un moviment propi!
- **El braç de Sant Vicent.** Recorda que l'almoina és l'acció de robar una carta de la baralla sense fer res més. *La tartana del Tio Pep* o el *taronger putrefacte* no interaccionen de cap manera amb el *braç de Sant Vicent*.
- **Bufanúvols.** Desvia batalles per tresors amb totes les conseqüències. No desvia la *Batalla d'Almansa*. Si que desvia *masquets* i *tomatina violenta*, ja que estan implicats en la batalla desviada. Un *Bufanúvols* pot desviar un altre *Bufanúvols*!
Exemple. Jordi convoca una batalla a Loli per la carxofa i usa un masquet. Loli usa el Bufanúvols per tal que la batalla afecte les espadanyes pudentes de Pau. Pau rebrà també l'efecte del masquet i Pau haurà de decidir si es defensa i, en tal cas, presentar una  seua.
- **Capità cristià.** La seua habilitat s'aplica independentment de si ha guanyat o perdut la batalla. Si la  està en Muntanyes Centrals o Sud, el *capità cristià* no es deixa registrar pel *moro Mussa*.
- **Cavall de Jaume I.** El moviment de fins a 2 terretes només s'aplica quan fas l'acció de moure la Reina Calavera. Combinada amb altres cartes que impliquen moviment, com la *Panderola* o el *sambori*, esta carta no té efecte. Si en un moviment de 2 terretes, el mapa es queda buit després de moure la primera terreta, reompli el mapa com desitges i després completa el moviment.
- **Els enfarinats d'Ibi.** L'habilitat "contraatac" no pot aplicar-se si el jugador atacant no té cap tresor, però la resta de la carta funciona igualment.
- **Catxerulo.** Exemples d'ús:
Exemple 1. Enric es descarta del catxerulo per agafar 1 repetició que hi ha sobre la terreta del Sud al mapa i també roba 2 cartes de la baralla. La Reina no es mou.
Exemple 2. Enric es descarta del catxerulo, roba l'última carta del mapa, el reompli i després roba 2 cartes més que acaba de col·locar al mapa. La Reina no es mou.
Si agafes una carta del mapa amb el símbol de Regne  no ocorre res especial, ja que la  no s'haurà mogut.
- **La Geperudeta.** Si declares una *Batalla d'Almansa* o una *revolta de les Germanies* al jugador amb la *Geperudeta* al mostrador, també t'has de descartar d'una carta de mà. I si el jugador amb la *Geperudeta* rep una batalla desviada fruit d'un *Bufanúvols*, eixe rival també es descarta d'una carta de mà.
- **Iaia dotora.** Triar una terreta no implica moure la . La pots utilitzar també contra un rival que ja tinga els seus menjars destapats.
- **Jugada reial.** La pots utilitzar encara que hages destapat prèviament els teus menjars. Es pot combinar amb cartes que et donen jugades addicionals (*repetició*, *dolçaina* i *tabalet...*) només si les utilitzes en la 3a acció de la *jugada reial*.
- **Llenya de taronger.** L'ingredient valdrà per 2 però seguirà comptant com un sol tresor. Amb els ingredients que ja valen per 2 (un *conill* amb l'*aeroport fantasma* o la *cabeça d'alls* en partides de 5 jugadors), esta carta no té efecte. Esta carta no es pot usar al mateix temps i amb el

mateix ingredient que l'*illa de Tabarca*. Es pot anul·lar amb una *paella protectora* només en el moment de col·locar la *llenya de taronger*. El *Butoni* l'anulla mentre estiga en el mostrador on està la *llenya*. La *nit de la cremà* elimina també la *llenya de taronger*.

- **Palmera d'Elx.** La seua habilitat només funciona si ataqués per un tresor.
- **La Panderola.** T'obliga a moure la Reina Calavera abans de fer la teua jugada, encara que no vulgues. Mou la Reina abans d'agafar la carta que et proporciona el *taronger putrefacte* o la *gamba de Dénia*. El *cavall de Jaume I* no l'afecta de cap manera.
- **Peatge.** Els rivals no poden ocultar quantes cartes tenen a la mà. La carta també té efecte si la  passa fugaçment, en un moviment de 2 terretes, per la terreta on està el *peatge*. Si hi ha 2 o més rivals amb la mateixa quantitat de cartes, tria a qui li vols furtar.
- **La ponentà.** El jugador que ha usat la *ponentà* tria les cartes que es queda d'entre les cartes descartades dels rivals.

Combinada amb el *Tirisiti*: el jugador afectat pel *Tirisiti* no té cartes a la mà en eixe moment, per la qual cosa no se'n pot descartar de cap.

• Queixalets.

Exemple d'ús. *Jordi convoca una batalla amb Queixalets i Pau es defensa. Guanya Pau. Però Jordi, utilitzant l'habilitat de Queixalets, té dret a convocar una altra batalla a Pau en el mateix torn. Ara Jordi usa el capità moro i guanya la batalla.*


L'habilitat funciona independentment de si guanyes o si perds la batalla. L'habilitat "sobresalt!" no es pot aplicar durant la *Batalla d'Almansa* o la *revolta de les Germanies*,


ja que estes batalles es regixen per normes especials. L'habilitat no es pot aplicar en defensa amb un *espill lluent*, ja que esta habilitat només funciona atacant.

Si et llancen un *Bufanúvols*, el segon combat que et permet *Queixalets*, serà contra el jugador a qui haves declarat la batalla inicialment.

- **Ramonet.** Durant la *Batalla d'Almansa*, *Ramonet* té sempre A2 perquè no batalla per un ingredient concret i durant la *revolta de les Germanies* té A5 o A2 depenent de cada batalla individual. L'*espill lluent* no provoca que tinga D5, ja que l'habilitat "visita a l'hort" només funciona en atac.

• La Reina Calavera (i la barraca que ataca!):

Resol els efectes de la batalla en este ordre: 1- Aplica l'habilitat de la carta i mou la . 2- Canvia, si cal, el/s tresor/s de mostrador com a conseqüència de la batalla.

Si és el teu torn i, com a conseqüència del moviment que provoca esta carta el últim que fas és agafar una carta del mapa amb el símbol de Regne , tens una altra acció.

La seua habilitat "passeig reial" funciona encara que ja tingues els menjars territorials destapats.

Si la *barraca que ataca!* s'enfronta a la *Reina Calavera*, aplica l'habilitat el jugador que haja guanyat la batalla.

- **El robatori de Benimassot.** Si no tens 5 cartes per descartar no la pots utilitzar. Si l'anul·len amb una *paella protectora*, perdràs igualment les 5 cartes descartades.
- **Samaruc.** Si li adjuntes un *espill lluent* sempre guanyes en atac.
- **Sambori.** Si durant la utilització d'esta carta el mapa es queda buit, reompli'l i completa l'efecte de la carta. El *cavall de Jaume I* no l'afecta de cap manera.



Crèdits

Autor i editor: Enric Aguilar
Il·lustracions: Esther Méndez
Disseny gràfic: Pau Urios
Maquetació: Ren Estrugo
Assessorament lingüístic: Santi Bonnin

Agraïments

L'autor envia un agraïment especial als seus pares, així com a les desenes de persones que han participat en les proves del prototip.

**ZOMBI
PAELLA**

www.zombipaella.com