

La Fallera Calavera 2

Els ingredients de la discòrdia



ATENCIÓ! Si és la primera vegada que proves La Fallera Calavera, et recomanem fer unes quantes partides amb el joc original abans de provar esta expansió.

PREPARACIÓ DEL JOC

Esta expansió consta de **51 cartes noves** que s'han d'afegir a la baralla original de 102 cartes, conformant una gran baralla de **153 cartes**. A més, s'inclou una carta molt singular, *el Misteri d'Elx*, que també pot afegir-se al joc, i la *moneda d'humor*, imprescindible per jugar a *La Fallera Calavera 2*.

Abans de començar la partida prepara la **moneda d'humor** apegant els adhesius de la *fallera contenta* (verd) i la *fallera enfadada* (roig) en cadascuna de les cares del xicotet disc que s'inclou en la caixa.

A continuació mescla les 51 cartes de l'expansió amb les de la baralla original. Baralla bé totes les cartes!

Indica que és una carta de *La Fallera Calavera 2*

Indica que hi ha més informació sobre esta carta al reglament

Indica que cal llançar la *moneda d'humor*



Fixa't que les cartes de l'ampliació inclouen un menut **símbol 2** a la part superior del marc dels ossos. Eixe símbol et permetrà diferenciar les cartes de *La Fallera Calavera 2* de les del joc original per si en un futur vols tornar a separar-les. Recomanem deixar *El Misteri d'Elx* fora de les primeres partides. Llig l'apartat corresponent més avant per saber què fer amb eixa carta.

COM JUGAR A LA FALLERA CALAVERA 2

L'objectiu de *La Fallera Calavera 2* continua sent el mateix que en el joc original: **reunir 5 ingredients**. Però atenció! Han aparegut 3 ingredients que la zombi pot rebutjar en el moment d'oferir-li la paella!

- **Xoriç: ingredient prohibit.** Cap jugador amb el **xoriç** al seu mostrador pot declarar la victòria, encara que tinga 5 ingredients vàlids. Si un jugador té eixe ingredient sobre el seu mostrador haurà d'intentar desfer-se'n amb cartes com el *vent de Llebeig*, l'*Ofrena*, etc.
- **Ingredients de marisc** (*Gamba de Dénia* i *Clòtxina espia*): estos ingredients poden agradar o no a la *Fallera Calavera* depenent del seu humor. Comprova el seu estat d'ànim en el moment d'oferir-li la paella, és a dir, en l'instant precis en què tens 5 ingredients vàlids al mostrador, encara que els hages rebut fora del teu torn (a causa d'una *riuà*, per exemple). En eixe moment hauràs de llançar la *moneda d'humor* tantes vegades com ingredients de marisc tingués. No importa si també tens 5 ingredients de la paella tradicional: la presència de marisc en la teua paella t'obliga a llançar la moneda i hauràs d'obtenir tantes **cares** com ingredients de marisc tens per guanyar la partida. En canvi, si ix **creu** no guanyaràs i el jugador següent et furta de la mà una carta per cada **creu** obtinguda. Pots tornar-ho a intentar al torn següent si conserves els 5 ingredients.

ATENCIÓ: si comences un torn i ja tens els 5 ingredients vàlids per guanyar la partida, però alguns són de marisc, en el teu torn només pots llançar la moneda d'humor, sense fer cap acció més. I ho hauràs de fer així fins que guanyes o fins que deixes de tindre 5 ingredients vàlids.

SITUACIONS AMB ELS INGREDIENTS DE LA DISCÒRDIA

- **El xoriç diabòlic:** Josep té 5 ingredients vàlids, però també té el **xoriç**, així que de moment no pot guanyar la partida.
- **Hui la Fallera no vol gamba:** David acaba de furta el *conill*, ja té 5 ingredients i cap d'ell és el **xoriç**, però un és la *gamba de Dénia*. Llança una vegada la moneda perquè té un ingredient de marisc. Ix **creu**, així que el següent jugador li furta una carta de la mà i segueix la partida.
- **Paella mixta:** Ren té 6 ingredients, però ha de llançar 2 vegades la moneda, perquè té 2 ingredients de marisc. Ixen 2 **creus**, així que el següent jugador li furta 2 cartes de la mà i segueix la partida.
- **Victòria marinera:** Eugeni ha guanyat una *Batalla d'Almansa* que li han convocat a ell i ara té 6 ingredients. Tot i que no és el seu torn, acaba de rebre els ingredients necessaris i té 2 ingredients de marisc, així que llança 2 vegades la moneda. Ix una **cara** i una **creu**: no pot guanyar perquè, tot i que ja tindria cinc ingredients acceptats, la fallera ha rebutjat un dels ingredients de la seua paella. El següent jugador li furta una carta per la **creu** obtinguda. Però quan arriba el seu torn, Eugeni ha aconseguit conservar els ingredients així que, sense fer cap acció més, torna a llançar dos vegades la moneda (una per cada ingredient de marisc). Afortunadament, ixen dos **cares**. Guanya la partida!



EL PODER DEL MARISC

Tot i que els ingredients de marisc poden no agradar a la Fallera, tenen poders especials que et poden beneficiar:

- **Clòtxina espia:** sempre que la tingués al mostrador, totes les utilitzades contra tu es presentaran destapades. Tingués en compte que les adjuntes a les cartes de batalla no es destaparan.



- **Gamba de Dénia:** et pot proporcionar una carta extra en cada torn sempre que la tingués al teu mostrador. Al principi del torn, recorda sempre llançar la *moneda d'humor* . Només si ix **cara**, robaràs una carta de la baralla. Tant si ix **cara** com si ix **creu**, després faràs una jugada normal.

Què passa si tens una *tartana del Tio Pep* al mostrador també? En eixe cas, robaràs dos cartes si ix **cara** i zero si ix **creu**. I si tens el *taronger putrefacte*? Robes primer per la carta de la *gamba de Dénia* (si ix **cara**) i després la corresponent al *taronger putrefacte*.

LA MONEDA D'HUMOR

La Fallera Calavera pot estar contenta o terriblement enfadada. Esta moneda no només s'utilitza amb els ingredients de marisc, sinó que les cartes marcades amb el símbol corresponent requereixen llançar-la a l'aire. En funció de si la Fallera està contenta o enfadada (**cara** o **creu**), l'efecte de la carta en qüestió serà diferent.





LA FIDEUÀ DE L'APOCALIPSI

A diferència del joc original, en *Els ingredients de la discòrdia* el temps per a alimentar la Fallera és limitat. En el moment exacte en què les 153 cartes de la baralla s'esgoten, automàticament la partida s'acaba. En eixe instant, guanyarà qui tinga la *fideuà de l'apocalipsi* al seu mostrador, **sense importar res més**. Fins i tot guanya eixe jugador encara que també tinga el *xoriç*!



LA REVOLTA DE LES GERMANIES

La carta especial *revolta de les Germanies* permet convocar una **batalla múltiple** amb un sol atac, **obtenint un tresor de cada jugador que tries**. No cal que ataques tots els jugadors obligatòriament. Presenta un atac cara avall, com en qualsevol batalla normal, i digues a qui ataques i per quin tresor batalles. Cada jugador atacat haurà de presentar també una defensa (o rendir-se sense presentar una ). A continuació destapa el teu atac i compara'l individualment amb cada defensa. Podràs guanyar algunes batalles i perdre'n unes altres, però tu només utilitzaràs un atac.

Durant la revolta de les Germanies es poden usar també . La majoria d'estes cartes **només afectaran un dels combats individuals**. Per exemple, *l'espionatge* (i la *clòtxina espia*), *l'aigua de València*, la *tomatina violenta*, el *masclat*... només tindran efecte en el combat individual en què eixes cartes s'han usat. Així mateix, els jugadors defensors amb una *muralla de Morella* o una *falla descomunal* no estan afectats per la *revolta de les Germanies*, perquè no poden ser atacats.

No obstant això, hi ha una sèrie de cartes que pot usar l'atacant que sí que afecten **tots els jugadors** en la defensa. Són les cartes que es presenten cara avall adjuntes a la  de l'atacant (*espill lluent* o *l'home del sac*, per exemple).

Per cert, el *Moro Mussa* i l'*Alcaldeessa Perpètua* no podran retornar a la mà de l'atacant si perden una sola de les batalles individuals.



Exemple de la revolta de les Germanies: en una partida de 5 jugadors, Enric usa la *revolta de les Germanies* i presenta la carta de *Tombatossals* cara avall, com en qualsevol batalla. Ho fa per robar la *bajoqueta* de Santi, la *clòtxina* de Mari Pau i el *conill* de Marta. Els tres jugadors atacats presenten cadascun d'ells  per defensar-se. Aleshores es destapen les cartes i Enric compara el seu *Tombatossals* amb la *xicona de Xixona* de Santi, el *cagalló* de Mari Pau i la *cuca fera* de Marta. Guanya dos batalles de tres, així que s'emporta dos ingredients.



TIRISITI

La carta especial *Tirisiti* permet jugar amb les cartes de la mà d'un altre jugador. Li les agafaràs i faràs una jugada amb alguna de les seues cartes. Però compte! Si no t'agraden, no podràs utilitzar les teues pròpies cartes de mà en eixa jugada, només les seues. Pots atacar eixe mateix jugador i ell no podrà defensar-se, ja que momentàniament no té cap carta a la mà.

ATENCIÓ: *Tirisiti* només afecta les cartes de mà, però no el mostrador dels jugadors implicats. Per tant, si fas jugades que afecten cartes del mostrador, tingues en compte el teu propi mostrador i no el del jugador afectat per *Tirisiti*. Això vol dir, per exemple, que si aconseguixes tresors amb les cartes de mà del rival, aniran al teu mostrador i no al seu.



EL MISTERI D'ELX

El Misteri d'Elx no és una carta ni especial ni de batalla ni de tresor. Ho és tot al mateix temps. Podeu decidir si incloure o no esta carta al joc. Si ho feu, acordeu abans de començar la partida quina funció tindrà. Escriviu-ho si cal!



PARTIDA DE 6 JUGADORS I de 2 JUGADORS

A diferència del joc original, *La Fallera Calavera 2* permet fer partides de 6 jugadors. El reglament és el mateix de sempre, però teniu en compte que la *cabeça d'alls* val per dos ingredients també en les partides de 6. En les partides de 2 jugadors, recordeu que heu de repartir 10 cartes a l'inici i extreure les cartes marcades amb un II.

www.zombipaela.com

**ZOMBI
PAELLA**

Crèdits

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

Agraïments

Gràcies a Andreu Sallés, Gerard Sesé, Vicenç Márquez i molt especialment, als meus pares. Un agraïment també a tots aquells que han volgut participar en les proves pilot del joc i als més de 600 mecenes que l'han fet possible.