



REGLES DEL JOC

LA PARTIDA

Poden jugar tots els jugadors que vulguen. S'aconsella que no se superen els 4 o 5 jugadors.

Comença qui trau la carta més alta i es continua el joc en el mateix sentit de les agulles del rellotge. Al principi, cada jugador rep quatre cartes. La resta es deixen al centre de la taula. En cada jugada, el jugador trau una carta i n'agafa una altra de la baralla. Es van seguint els torns fins que s'acaben les cartes. Si en l'últim torn no hi ha prou cartes per a tots, agafen carta només els primers, per ordre.

Els jugadors poden triar les cartes que llançaran en cada mà. Si un jugador llança una carta especial, amb espai, les cartes es queden sobre la taula i cal resoldre la prova corresponent. Acabada la prova, es reprén el joc, el jugador de la carta especial pren una nova carta de la baralla i llança la carta que creu.

TIPUS DE CARTES

Les cartes s'agrupen en personatges i espais. I els personatges s'agrupen en quatre elements (terra, foc, vent i aigua). Cada element té els seus atributs. Entre cartes del mateix element, guanya la que té el número més alt:

CARTES D'ELEMENTS

CARTES DE FOC, COLOR ROIG

(1 BUTONI, 3 DIMONI XICOTET, 4 CAVALL DE FOC, 10 BRUIXA PIRULA, 14 CUCA FERA I 19 DRAC DE TRES CAPS)

Dominen sobre les cartes de terra. Les neutralitzen les cartes d'aigua. Si en un torn els jugadors deixen, per exemple, una carta de foc i dos de terra, guanya la mà qui té la carta de foc. Si hi ha una carta d'aigua, guanya la mà la carta d'aigua. Si hi ha només cartes de terra, guanya el número més alt. El guanyador s'emporta les cartes de la mà al seu cau.

CARTES D'AIGUA, COLOR BLAU

(2 ENCANTADA, 11 BRUIXA BONA, 23 SIRENA I 24 MARE DELS PEIXOS):

Dominen sobre les cartes de foc i de terra. El guanyador s'emporta les cartes de la mà al seu cau.

CARTES DE TERRA, VERD FOSC

(5 QUARANTAMAULA, 7 OGRE CAPUTXA NEGRA, 9 DONYETS, 15 HOME SAC, 16 BUBOTA, 17 HOME NASSOS, 18 SERP, 20 MUSSA, 25 ESQUILADER BAIX, 26 ESQUILADER ALT, 27 ARRANCAPINS I 28 DONYET PÈL-ROIG):

Les dominen les cartes de foc i d'aigua. Si només hi ha cartes de terra, guanya el número més alt. El guanyador s'emporta les cartes de la mà al seu cau.

CARTES DE VENT, VERD CLAR

(6 MARE VENTS, 8 BUFANÚVOLS, 12 GAMBOSINS, 13 CARO, 21 QUATRE VENTS I 22 ORIOL):

El jugador que trau una carta de vent en una mà, pot robar la carta que vulga de totes les que han eixit en la mà. La carta robada i la de vent se'n van al seu cau. La resta van al jugador que corresponga, segons el seu valor.

CARTES D'ESPAIS

Són cartes especials que impliquen accions. Només es poden fer servir una vegada i no punten.

29 ESCOLA ENCANTADA

Prova: la resta de jugadors de la partida han d'endevinar el personatge d'una carta. Només poden fer dos preguntes cada un, per ordre. I només se'ls pot respondre "sí" o "no". Si l'encerten, continua la partida, no perden ni guanyen cap carta. Si no l'encerten, han de cedir una carta (la que ells vulguen), cada un, al jugador que té l'Escola Encantada. Les cartes van al seu cau.



REGLES DEL JOC

30 CASTELL D'ANIRÀS I NO TORNARÀS

Prova: Cada jugador ha de triar un monstre i escriure el nom en un paper i donar-lo, cap per avall, a qui ha tret la carta del Castell. Després, cada jugador ha d'imitar el monstre que ha triat, amb gestos, sons i mímica. La resta han de dir qui creuen que està imitant, per ordre. El temps és 1 minut. Si passat el minut no l'encerta ningú, l'imitador perd un torn i cadascun de la resta de jugadors ha d'intercanviar una carta amb els companys. Imiten tots excepte qui ha tret la carta del Castell, que ha de controlar el temps.

31 BOSC PASSOS PERDUTS

Prova: Qui té la carta i la fa servir al seu torn, té dret d'alçar-se i mirar les cartes dels companys. No pot dir res a ningú.

32 ALBUFERA ESPANTA LA POR.

Prova: Qui jugue la carta de l'Albufera ha de triar un company de la partida i dir-li que pense una carta d'aigua o terra. Pot fer-li fins a tres preguntes per esbrinar en quina carta està pensant (ha d'escriure el nom en un paper, per no fer trampa, i que no es veja). No pot contestar ni "sí" ni "no", ni el nom del personatge, només una paraula solta en cada pregunta. Si no l'encerta, el jugador que ha triat la carta perd un torn.

33 SERRA ENCANTADA

Prova: Qui trau la carta ha de proposar un tema relacionat amb la muntanya. Per exemple, noms d'ocells, noms de mamífers, noms d'arbres... La resta de companys han d'anar dient noms de la sèrie, fins completar-ne tres cadascun. Si algú es queda en blanc i no sap què dir, els companys poden donar-li pistes, sense parlar, fent gestos. Si completen la sèrie, continuen jugant. Si no la completen, perquè el nom de la sèrie era massa difícil o no han sabut prou paraules, tots els jugadors han de passar un minut en silenci. Qui parla perd un torn.

34 DESERT D'OBLIDARÀS

Prova: El jugador que té la carta comença fent un soroll i un gest. Per exemple: "Mmmm" i una palmada. El jugador següent, ha d'imitar el seu soroll i gest, i fer-ne un altre: "Mmmm, palmada i beeee, llengua fora". Així, tots els jugadors, fins que algú s'equivoca i no ho recorde. El primer que s'equivoca perd un torn.

35 MAR DE SOL

Prova: El jugador que trau la carta tria un company i dibuixa en un paper un personatge de la baralla que l'altre ha d'endevinar-ho abans d'un minut. La resta de companys han de moure la taula, imitant les ones del mar, per dificultar que dibuixi. Si la taula no es pot moure, es pot optar per dibuixar sobre una carpeta o llibreta, i la resta de companys s'han de posar al costat, i moure's d'una banda a l'altra. El que endevina el dibuix ha d'estar davant.

36 NIT DE LA LLUNA I LES ESTRELLES

Prova: el jugador que trau la carta ha d'escriure un número d'estrelles en un paper, d'1 a 1000. La resta de jugadors han d'endevinar el número d'estrelles. De pista, només es pot dir "major" o "menor". Si un jugador diu "300" i el número és "525", cal dir "major". Si un altre diu "640", cal dir "menor". El primer jugador que diga el número exacte guanya la carta per al seu cau i 2 punts extra.

37 ILLA DE LES VEUS

Prova: el jugador que trau la carta ha d'escriure, en un paper, el nom d'una màquina o d'un objecte que faci alguna classe de soroll. Fa el soroll i la resta de jugadors han d'endevinar de quin soroll es tracta. Es fan tantes imitacions com jugadors. Si encerten el soroll, continua el joc. Qui no encerta el soroll, perd un torn. Si tots els jugadors encerten el soroll, qui trau la carta se la queda al cau, i guanya 2 punts extra.



REGLES DEL JOC

VALOR I PUNTUACIÓ DE LES CARTES

La partida acaba quan ja no queden cartes i s'han jugat totes les mans. Aleshores, cada jugador compta les seues cartes i les agrupa per elements. Puntuen de la manera següent:

- Les cartes de terra: de l'1 al 19 (valen 1 punt); del 20 al 27 (valen 2 punts);
- Les cartes de foc, aigua i vent valen 1 punt;
- Les cartes especials no puntuen.

Finalment, s'anoten les puntuacions, les cartes tornen a la baralla, es barallen, i es pot tornar a jugar una altra partida.

ELS LLIBRES DE LA BARALLA

