

INSTRUCCIONES ENFARINA't

Los *Enfarinats*, no contentos con tomar el control del municipio de Ibi cada 28 de diciembre, han extendido su batalla a las localidades del alrededor. Sé uno de ellos y aprovecha para hacer turismo de proximidad, no sin dejar de echar harina, huevos y petardos.

CARTAS

26 Interés (divididas en Lugares / Productos / Gastronomía / Fiestas)
18 Harina
18 Huevos
18 Petardos
6 Multa
2 Bloqueo
2 Contra-ataque
2 Fatiga
2 Super-Ataque
2 Aixavegó
4 *Enfarinats*

OBJETIVO DEL JUEGO

El juego consiste en hacer turismo mientras se disputa la famosa batalla de los *Enfarinats*. Hay que reunir el número máximo posible de cartas de Interés sin acabar demasiado enharinado, es decir, acumulando el menor número posible de cartas de Harina, Huevos y Petardos.

MECÁNICA DEL JUEGO

Antes de empezar se sacan las 4 cartas de los *Enfarinats* (Alcalde, Secretari, Jutge i Fiscal) y se reparte, al azar, una a cada jugador (es la ficha del jugador). Se mezcla el mazo de cartas y cada jugador recibe inicialmente 3 cartas, robando 1 carta en turnos sucesivos. El resto de cartas se coloca en el recuadro de "Mall" al tablero. En su turno, cada jugador puede decidir jugar todas las cartas que desee hasta quedarse sin cartas si lo juzga oportuno, teniendo en cuenta que en el siguiente turno solo podrá robar 1 carta. Una vez que juega sus cartas, el turno pasa al siguiente jugador y así sucesivamente. Se puede no jugar cartas y acumularlas sin límite de número de cartas en la mano, excepto las cartas de Interés. No se permite el descarte, es decir, las cartas lanzadas siempre tendrán efecto. Si no se puede echar ninguna, se mantendrán en la mano.

Cuando salga una carta de Interés, se tiene que colocar inmediatamente boca arriba delante del jugador. Sobre ella tiene que situar su ficha de jugador y el turno se acaba, sin posibilidad de jugar otras cartas.

En turnos siguientes, el jugador puede optar por trasladar su ficha a otra carta de Interés si lo desea, una vez que haya robado y jugado sus cartas.

De este modo el orden de acciones en cada turno es el siguiente:.

- a. Robar 1 carta.
- b. Jugar las cartas que se quiera, cumpliendo con todas las consecuencias.

ACCIONES DE LAS CARTAS (I)

Interés: Son cartas de lugares, comidas, productos y fiestas locales, emblemáticos de Ibi y de los municipios de alrededor. Cuando se roba este tipo de cartas del mazo, obligatoriamente se tiene que colocar boca arriba para que el resto de jugadores la vean. La ficha de jugador tiene que estar situada en al menos una de ellas, representando que está de visita en dicho lugar, disfrutando de la gastronomía, las fiestas o adquiriendo productos locales.

ACCIONES DE LAS CARTAS (II)

Harina / Huevos / Petardos: Son cartas de Ataque, lanzadas sobre las cartas de Interés del resto de jugadores contengan o no la ficha de jugador. Se pueden lanzar todas las cartas de Ataque que se desee a diferentes cartas de Interés y más de un jugador.

Super-ataque: Equivale a 3 cartas: 1 de Harina + 1 de Huevos + 1 de Petardos destinada a una sola carta de Interés.

Bloqueo: Son cartas de Defensa que pueden ser utilizadas en el momento de ser atacado para bloquear todas las cartas de Ataque (Harina, Huevos, Petardos o Super-ataque) empleadas para apropiarse de una sola carta de Interés. Las cartas de Ataque y Defensa se pondrán en la casilla de "Descartes" en el tablero.

Multa: Como parte de la tradición, los *Enfarinats* aplican su propia muy ley imponiendo multas. Roba 1 carta al jugador de tu elección de entre las cartas de su mano, que mostrará para que se le coja una al azar. Una vez usada, la carta de Multa se pone en "Descartes".

Contra-ataque: Esta carta permite robar hasta 3 cartas del mazo y volver a jugar por segunda vez en el mismo turno. Una vez usada, esta carta se mete "Descartes".

Fatiga: Cuando se roba esta carta se para el turno del jugador de manera automática. Una vez usada, la carta se mete "Descartes".

El *aixavegó*: Esta carta simboliza el instrumento de captura de los *Enfarinats*. Una vez lanzada a cualquier oponente, se pone en "Descartes" y hará que su ficha de jugador se traslade a la casilla de "Prisión". Perderá el siguiente turno, sin posibilidad de robar ni jugar carta, simplemente pondrá su ficha sobre una carta de Interés (si no tiene ninguna boca arriba, la pondrá a su lado a la espera de colocar una carta de Interés).

COMO GANAR CARTAS DE INTERÉS

Existen dos maneras: - Robándolas del mazo (MALL) o - Apropiándoselas de otros oponentes.

Si en la misma carta de Interés se acumula 1 carta de Harina, 1 de Huevos y 1 de Petardos (o directamente la carta de Super-Ataque), esta carta pasará automáticamente al jugador atacante SI CONTIENE UNA FICHA DE JUGADOR la ficha atacada se irá a la casilla de "Presó" y se seguirán las mismas instrucciones que con la carta de *Aixavegó*. Si no tiene ficha, la carta de Interés irá a "Descartes". Cualquier carta de Interés puede acumular todas las cartas repetidas de Harina, Huevos o Petardos siempre que no tenga los tres tipos diferentes de cartas de Ataque. Puedes defenderte con una carta de Bloqueo en la misma jugada que eres atacado, o bien, esperar tu turno para contrarrestar el ataque con las mismas cartas, si te han dejado cartas de ataque encima de alguna de tus cartas de interés.

En cualquier situación, las cartas de ataque se pondrán en "Descartes".

FI DEL JOC

El juego finaliza cuando se acaba el mazo (MALL). Se hace recuento de cartas: el jugador con mayor número de cartas de Interés gana. En caso de empate, gana el jugador con menos manchas (es decir, con menos cartas de Harina, Huevos o Petardos) en sus cartas de Interés. Si todavía persiste el empate, ganará el que menos petardos tenga sobre sus cartas de Interés. Si continuara el empate, ganará el jugador que tenga la ficha de *Enfarinat* de mayor autoridad, de acuerdo a este orden: Alcalde, Secretari, Jutge i Fiscal.

