

VARIANTES DEL JUEGO

Para estas tres variantes utilizaremos el mismo principio del juego de siempre pero incluyendo en cada caso algunos cambios para hacer cada partida aún más intensa.

VERSIÓN “AMANTATS”

En esta versión le damos un valor diferente a algunas cartas que ya conocíamos, para hacer el juego un poco más complicado.

- La carta de Interés Cultural llamada “La nina” – Permitirá cambiar el sentido del juego. Si el orden de juego iba a derecha ahora va a izquierda o viceversa. El jugador que la lanza jugará dos veces!!
- 3 cartas de Petardos - Fuego a discreción o “mascletà”, Elegimos un jugador y eliminaremos todas su cartas de Interés Cultural desplegadas sobre la mesa.
- 3 cartas de Harina - “Polsaguera”, aprovechando el despiste, se produce un cambio de cartas entre los jugadores, el que monta la “Polsaguera” elige la dirección del cambio de cartas. La acción se efectua de la siguiente forma, cada jugador coloca todas sus cartas encima de la mesa (las de mano junto con las de tablero) y todos mueven sus cartas hacia el jugador de la izquierda o derecha, según la elección del jugador que provocó la acción.
- 3 cartas de Huevos – “Donar-li la volta a la truita”, Permitirá cambiar el sentido del juego. Si el orden de juego iba a derecha ahora va a izquierda o viceversa. El jugador que la lanza jugará dos veces!!
- Carta Aixavegó + Carta Fatiga – Le damos la acción de Fatiga (pierde un turno) a el jugador que queramos y le robamos 3 cartas de las manos.
- Carta Aixavegó + Carta Contrataque – Elimina todas las Cartas de bloqueo sobre tus cartas de Interés Cultural desplegadas, (eliminas todos los huevos, harina y petardos)

VERSIÓN “LA OPOSICIÓN”

En esta versión cada personaje del juego adquiere unas habilidades especiales según su cargo. Para identificar que un jugador usa su habilidad, deberá dar la vuelta a su carta en el turno que haga uso, recordando que al siguiente debe darle la vuelta para poder “reutilizar” el poder. Si en el turno correspondiente olvida darle la vuelta, habrá perdido la oportunidad de recuperar el poder y deberá esperarse al siguiente turno.

Habilidades:

- El Fiscal - Tiene la habilidad de bloquear a un participante durante su turno usando dos cartas de huevos. Adicionalmente, El fiscal comienza la partida con dos cartas de huevos en sus manos.
- El Juez - Tiene la habilidad puede mandar a alguien a la cárcel durante su turno usando dos cartas de harina. El Juez empieza la partida con dos cartas de harina en sus manos.
- El Alcalde - Tiene la habilidad del contrataque podrá defenderse de cualquier ataque con la carta aixavegó. El Alcalde comenzará la partida con la carta Aixavegó en sus manos.
- El Secretario – Tiene la habilidad de fatigar a cualquier jugador empleando para ello dos cartas de petardos. Adicionalmente, empezará la partida con dos cartas de petardo en sus manos.

VERSIÓN “LA CULTURA VALE”

En esta versión vamos a cambiar la dinámica de robar cartas del mazo. Para ello clasificaremos las cartas de Interés Cultural en tres mazos (interés cultural gastronómico, interés cultural de localidades e interés cultural de festividades).

Para poder invocar sus poderes, deberemos acertar una pregunta del formulario web:

<https://www.bluebeehive.eu/enfarinat/>

Estas son las habilidades de las tres categorías de cartas de Interés Cultural:

- Gastronomía - Durante una jugada abierta, al poner sobre la mesa una carta de Interés Cultural Gastronómico y responder adecuadamente la pregunta, el jugador puede robar dos de comida que se encuentren sobre la mesa (a uno o varios jugadores).
- Ubicación - Durante una jugada abierta, al poner sobre la mesa una carta de Interés Cultural de Localización y responder adecuadamente a la pregunta, el jugador puede robar dos cartas del Mazo de cartas, cambiar el sentido de la partida (de derecha a izquierda o de izquierda a derecha) y volver a jugar.
- Festividades - Durante una jugada abierta, al poner sobre la mesa una carta de Interés Cultural de Festividades y responder adecuadamente a la pregunta, el jugador puede robar cinco cartas del Mazo de cartas y quedarse con las tres que más le interesen (las otras dos se descartan).

Existen tres cartas de Interés Cultural que no quedan encajadas en ninguna de las categorías anteriores pero que poseen una habilidad especial al ser desplegadas si se contesta de forma adecuada la pregunta del formulario:

- Nines – Eliges 1 carta de tu mano y se la pasas a uno de los compañeros de cualquiera de los dos lados, le robas una carta de su mano, robas otra carta del mazo, se cambia el sentido de la partida (de derecha a izquierda o de izquierda a derecha).
- Juguets – Los Reyes Magos. Roba tantas cartas del mazo como jugadores hay en la partida y las pones boca arriba en el centro de la mesa, empezando por el jugador que ha desplegado la carta y continuando por el sentido de la partida, cada uno de los jugadores elegirá esa carta y se la llevará a su mano..
- Pilota - Roba 2 cartas de las manos del rival que tu elijas.

PARA TODAS LAS VARIANTES NUEVAS

Podemos evolucionar a una versión avanzada de las variantes 1 y dos, considerando que para poder invocar sus poderes, deberemos acertar una pregunta del formulario web:

<https://www.bluebeehive.eu/enfarinat/>

