

CASTELLERS!

Josep M. Allué & Dani Gómez
Albert Monteys

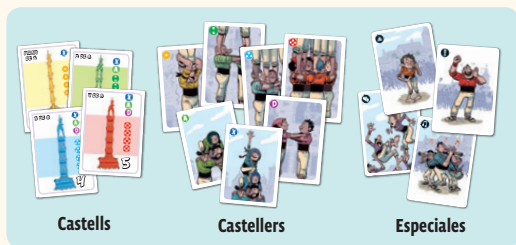
Empieza la jornada castellera y todas las colles se afanan en ser las primeras en levantar sus castells ante los ojos emocionados del público.

Quienes levanten primero sus castells recibirán más aplausos; pero, cuidado, un resbalón y todo el castell hará llenya (es decir, se derrumbará). Por suerte, el cap de colla está siempre atento a dar las instrucciones precisas para coronar el castell con éxito.

¡Que suenen las gralles!

Componentes

- 12 cartas de castells
- 81 cartas de castellers
- 17 cartas especiales
- 4 llenya
- 4 canguelo
- 4 grallers
- 5 caps de colla
- 16 fichas de aplausos



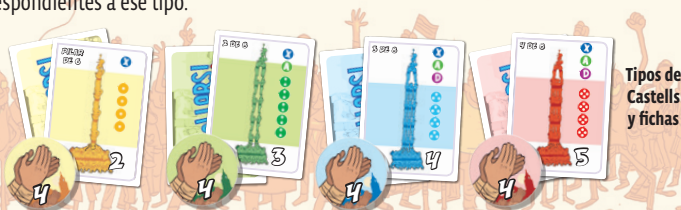
Objetivo del juego

Construir tres de los castells de la jornada castellera para ser la colla que consiga más aplausos.

Preparación

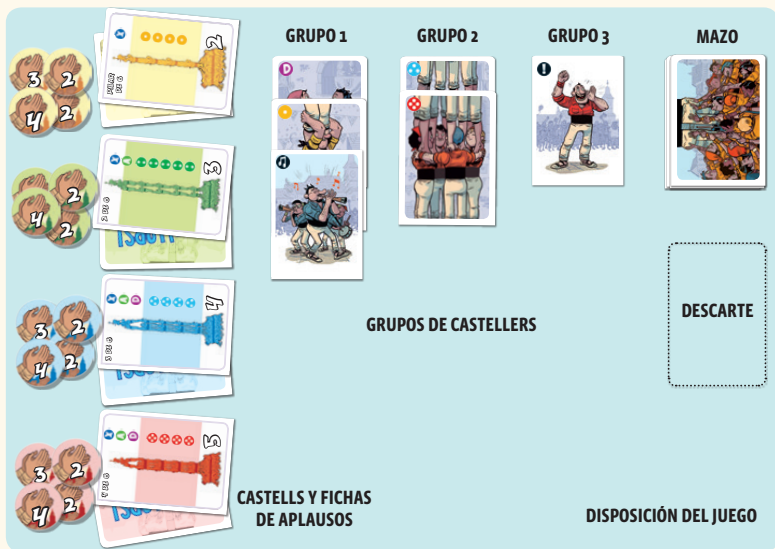
Se separan las cartas de castells por tipos y se forman cuatro pilas boca abajo. En función del número de castellers que hay en cada piso del castell, éste se considera un pilar, una torre de 2, un castell de 3 o un castell de 4.

A continuación se muestra la primera carta de cada pila, de forma que quede expuesto un castell de cada tipo. Estos serán los cuatro castells que se levantarán en esta jornada castellera. Al lado de cada carta de castell se colocan las cuatro fichas de aplausos correspondientes a ese tipo.



Tipos de
Castells
y fichas

Una vez preparados los castells de la jornada, se barajan las cartas de castellers y se reparten 5 a cada jugador. El resto de cartas de castellers se dejan boca abajo en la mesa formando un mazo. A continuación, se cogen las 6 primeras y se colocan formando tres grupos de castellers: un grupo con 3 cartas, 2 cartas en otro grupo y 1 carta en el último. Estos grupos son los castellers que los jugadores podrán coger en su turno para construir sus castells.



El jugador de más edad juega el primero y luego pasa el turno hacia la izquierda.

Cómo se juega

En su turno, el jugador debe realizar una de estas tres acciones:

- **Coger un grupo castellers de la mesa:** el jugador puede coger todas las cartas que formen parte de uno de los tres grupos que hay sobre la mesa, según le interese y lo añada a su mano de cartas. Estos grupos de cartas tendrán siempre entre 1 y 3 cartas. No hay límite de cartas que los jugadores pueden tener en la mano.
- **Coger cartas del mazo:** el jugador puede coger las dos cartas superiores del mazo de cartas.
- **Levantar un castell:** cuando lo decida, el jugador puede empezar a construir un castell con las cartas de su mano. En cada turno puede levantar únicamente una de las tres partes del castell (pinya/tronc/pom de dalt) y, cuando consigue coronarlo, puede coger la ficha de aplauso de valor más alto disponible para ese tipo de castell. No se puede levantar más de un castell al mismo tiempo, así que si tienes uno a medias debes terminarlo antes de empezar otro. La manera de levantar un castell se explica en detalle más adelante.

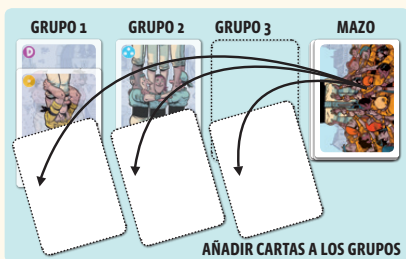
Además de realizar una de estas acciones, los jugadores pueden jugar las cartas especiales «Grallers», «Canguelo», «Llenya» y «Cap de colla» en cualquier momento de su turno, tal como se explica más adelante.

Añadir cartas a los grupos

Una vez realizada la acción escogida (y jugadas las cartas especiales, si así lo ha querido), el jugador descarta los grupos de castellers del centro de la mesa en los que hubiera tres cartas. Las descartadas se colocan al lado del mazo, boca arriba, formando el mazo de descarte.

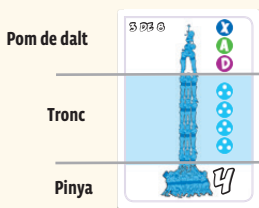
A continuación, el jugador añade una nueva carta del mazo a cada grupo de castellers (queden cartas en él o no), empezando por el más próximo al mazo y siguiendo por orden.

En la mesa siempre debe haber tres grupos de castellers, por lo que el jugador debe colocar una carta en el espacio que ocupaban los grupos retirados, si se ha descartado alguno. A lo largo de la partida, en el momento en que se agota el mazo de robar se cogen las cartas de la pila de descarte, se barajan y se forma un nuevo mazo con ellas.



Levantar un castell

Cuando un jugador decide levantar un castell puede construir una de sus partes, siempre en orden ascendente. Tal como indican las cartas, los castells constan de tres partes:



Pom de dalt

Tronc

Pinya

Cartas que forman el pom de dalt
(dosos, acotxador, enxaneta)

Número y tipo de cartas necesarias
para completar esta parte.

Número de cartas de pinya necesarias.

Pinya

- **Pinya (piña):** la pinya es la base del castell. La carta de castell indica el número de cartas de pinya que necesitamos para levantar esa construcción. La pinya se forma jugando boca abajo cualquier carta que el jugador tenga en la mano.

- **Tronc (tronco):** el tronc de un castell está formado por los castellers que lo levantan. En cada piso puede haber un único casteller (si se trata de un pilar) o 2, 3 o 4 castellers en los castells de 2, 3 o 4. El número de pisos del tronc de cada castell está indicado en la zona media de la carta y por tanto es el número de cartas que tendremos que jugar de ese tipo para completarlo.

- **Pom de dalt (pomo de arriba):** el pom de dalt es el grupo de castellers que corona el castell. Puede estar formado únicamente por el enxaneta en los pilares; por el acotxador y el enxaneta en las torres de 2; y por los dosos, el acotxador i el enxaneta en los castells de 3 y de 4.



Enxaneta

Dosos - en los
castells de 3 y de 4

Acotxador

En su turno, el jugador puede jugar únicamente cartas de una de las partes del castell, pudiendo construir toda esa parte en una única jugada si tiene las cartas necesarias, que es lo más aconsejable, o en diversos turnos hasta completarla.

Para ello colocará delante de él las cartas de cada nivel, según la posición que ocupan en el castell, **empezando siempre por la pinya (I), siguiendo por el tronc (II) y acabando por el pom de dalt (III).**

Puntuar un castell

Al colocar el enxaneta en lo alto del castell, el jugador recogerá los aplausos del público. Para ello, podrá coger la ficha de aplausos disponible de valor más alto para ese tipo de castell.

Así, un jugador que sea el primero en levantar un tipo de castell recogerá más aplausos que los que lo levanten después. Una vez construido el castell y recibidos los aplausos correspondientes, el jugador descartará todas las cartas de su castell, incluidas las de la pinya, y las colocará en la pila de descarte. Este jugador no podrá volver a levantar este mismo castillo, pero el resto de jugadores que no lo hayan hecho todavía sí que podrán, a pesar de que se llevarán menos aplausos.

Cartas especiales

Levantar castells requiere algo más que planificación y buena mano. El equilibrio, el valor, los ánimos y un buen cap de colla son imprescindibles para levantar un castell con éxito. Y si todo falla y el castell hace llenya (se desmorona), se vuelve a empezar hasta conseguirlo.

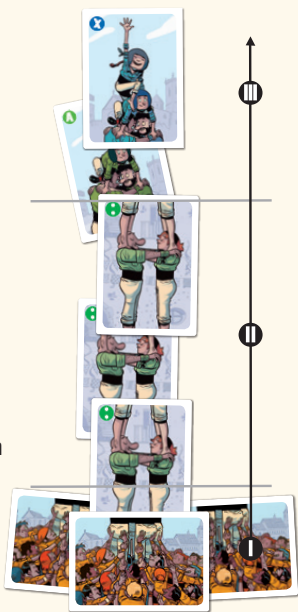
Un jugador puede jugar tantas cartas especiales como quiera **en su turno**, además de la acción escogida. **En el turno de los demás**, únicamente se puede jugar el cap de colla en respuesta a otra carta especial jugada por otro jugador.

Cada carta tiene un efecto diferente sobre el castell que se juegue:

7 Grallers: los grallers de cada colla castellera animan con su música a los castellers cuando están levantando el castell. Si un jugador está levantando su castell y juega una carta de grallers, podrá levantar el siguiente piso del castell en ese mismo turno si tiene todas las cartas necesarias. Un jugador solamente puede jugar una única carta de grallers en cada uno de sus castells.



Ejemplo: Bea acaba de construir la pinya de su castell. A continuación, juega unos grallers y puede construir también el tronc. Aunque tuviera una segunda carta de grallers en la mano, no podría utilizarla para construir el pom de dalt porque solo puede jugarse una por castell.





🚫 **Canguelo:** cuando el tronc está construido, ha llegado el turno del enxaneta, que deberá subir hasta el punto más alto del castell para coronarlo fet l'aleta (es decir, colocarse encima del acotxador y levantar el brazo). Pero no siempre es fácil. Si un jugador recibe una carta de canguelo, no podrá construir el pom de dalt en su siguiente turno. Una vez pasado un turno, el jugador descarta la carta de canguelo. A veces cuesta reunir el valor necesario para subir a lo más alto.

👤 **Llenya:** cuando un castell se desmorona se dice que ha fet llenya ('ha hecho leña'). Cuando se juega esta carta sobre el castell de un jugador, todas las cartas que formaban el tronc vuelven a su mano.



👤 **Cap de colla:** el cap de colla es un miembro fundamental en toda colla castellera. Él supervisa la ejecución del castell y da las indicaciones necesarias para que se pueda levantar sin contratiempos. La carta del cap de colla puede jugarse para realizar una de las siguientes acciones:



- **Llamar a un casteller:** se puede jugar el cap de colla para coger la carta de casteller que se quiera del mazo. Si no se encontrara, se puede coger de la pila de descarte. No se puede utilizar al cap de colla para coger otra carta especial (grallers, canguelo, llenya o cap de colla). Una vez cogida la carta, se muestra al resto de jugadores y se baraja el mazo de nuevo.

- **Anular una «llenya»:** si un jugador recibe una carta de llenya, puede anularla jugando inmediatamente una carta de cap de colla. Su ojo experto le permite dar las indicaciones adecuadas para que no se desmorone el castell.

- **Anular un «canguelo»:** un jugador puede también evitar el efecto de una carta de canguelo con los ánimos de un buen cap de colla y así conseguir coronar el castell en ese turno.

Fin de la partida

El juego continúa hasta que uno de los jugadores consigue levantar su tercer castell con éxito. En el momento en que vuelve a ser el turno de ese jugador, se acaba la partida y se miran los aplausos conseguidos por cada colla.

El jugador que haya conseguido más aplausos es el ganador. En caso de empate, el jugador que haya completado antes 3 castells es el ganador de la jornada.



Devir Iberia, S.L.
C/Rosselló 184
08008 - Barcelona
www.devir.com

Créditos

Autores: Josep M. Allué & Dani Gómez
Ilustración: Albert Monteyes
Producción editorial: David Esbrí
Diseño gráfico: Antonio Catalán