

# EL JUEGO

# FENT CAMÍ

## LA SAFOR - MARINA ALTA

TIVOLI

## INSTRUCCIONES

### CONTENIDO:

- Un tablero
- Un saco de monedas 83 (+ 2 en blanco)
- Una caja con:
  - 18 tarjetas de riuraus
  - 80 (+ 2 en blanco) minitarjetas genéricas
  - 80 (+2 en blanco) minitarjetas específicas
  - 6 sobres con 30 fichas de cada color
  - 6 fichas de desplazamiento (1 de cada color)
- Un libro de instrucciones.

\*Todas las tarjetas y monedas en blanco se utilizarán únicamente para sustituir posibles pérdidas.



## EN GENERAL:

- Edades: 8+
- Nº jugadores: 2-6
- Tiempo: 30-60'

## CATEGORÍAS DE LOS RECURSOS:

En el tablero tenemos 80 recursos turísticos de las comarcas de La Safor y de La Marina Alta, los mismos recursos que encontraremos en las minitarjetas específicas. Estas se clasifican en 10 categorías diferentes. Además, cada categoría tiene un color asignado.



-yacimientos arqueológicos



-Naturaleza



-Torres



-cuevas y neveras



-Recursos hídricos



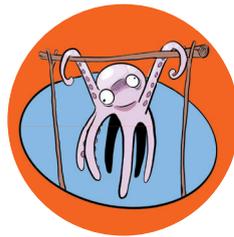
-Arquitectura religiosa



-Fiestas y tradiciones



-Castillos



-Gastronomía



-Arquitectura emblemática

**MONEDAS:** tenemos 8 monedas de cada una de las 10 categorías, además de 3 comodines y 2 en blanco, por si perdemos alguna moneda poderla sustituir escribiendo sobre la moneda en blanco el nombre de la categoría a la que pertenece (85 monedas en total).

**COMODINES:** (representados por un racimo de uva). Con los comodines compraremos cualquier recurso de cualquiera de las categorías. Es decir, los utilizaremos en sustitución de cualquier moneda.

**TARJETAS DE RIURAU:** cada una de estas tarjetas tiene el nombre de una población con riurau. Hay 18 tarjetas y cada una de ellas tiene tres espacios para colocar las minitarjetas.

**MINITARJETAS GENÉRICAS:** hay 8 minitarjetas genéricas por cada una de las 10 categorías, además de 2 en blanco (no tienen nombre, solo el icono de la categoría del recurso y por detrás son negras).

**MINITARJETAS ESPECÍFICAS:** cada minitarjeta específica hace alusión a uno de los recursos representados en el tablero (son las que pone el nombre del recurso al que representa y son blancas por detrás), por tanto, 80 minitarjetas y 2 en blanco para posibles pérdidas.

### MODALIDADES DE JUEGO:

## CADA CAMINANTE A SU RIURAU

### PREPARACIÓN:

Colocar el tablero en el centro de la mesa. Cada jugador elige un color y coge el sobre con las fichas de dicho color y la ficha de desplazamiento correspondiente. A continuación, se barajan las tarjetas de riurau y cada jugador coge 3 del revés, las coloca a su lado y les da la vuelta. Cogerá, también del revés 3 minitarjetas específicas (que por detrás son blancas), y las colocará en el primer cuadrado de cada tarjeta de riurau sin darle la vuelta. De la misma forma, cogerá del revés, 6 minitarjetas genéricas (por detrás son negras) y las colocará en los otros dos espacios de las tarjetas de riurau también del revés.

\*Una vez todos los jugadores lo tienen, volteamos las minitarjetas y sabremos qué maravillas tendremos que conocer para conseguir los riurau.

Por último, cada jugador extraerá del saco de monedas 4 monedas que podrá ver evitando que los otros jugadores las vean.



## OBJETIVO:

Ser el primero en completar las tres tarjetas de riurau y conseguirlos. Para completar cada tarjeta de riurau tendrás que conseguir:

-1 minitarjeta de recurso turístico específico (es decir, no será válido otro de la misma categoría, si por ejemplo, nos ha tocado la iglesia del Loreto, tendremos necesariamente que conseguir esta iglesia en concreto si queremos conseguir el riurau). Cuando lo conseguimos le damos la vuelta a la minitarjeta que tenemos colocada en la tarjeta de riurau y lo marcamos en el tablero poniendo una de tus fichas de color sobre dicho recurso.

-2 minitarjetas de recursos genéricos: es decir, si nos toca arquitectura religiosa y castillos por ejemplo, debemos conseguir visitar un castillo y un edificio religioso (si hay duda sobre a qué categoría corresponde algún recurso, mirad el color del fondo), podremos por tanto, visitar el que sea más conveniente para nuestro recorrido, pero no podremos NUNCA, utilizar el mismo recurso en diferentes momentos. Por ejemplo, si tenemos como específico la iglesia del Loreto, pero también tenemos arquitectura religiosa, buscaremos otro recurso religioso, no usaremos la iglesia del Loreto para las dos finalidades. Cuando lo consigues le das la vuelta a la minitarjeta, y pones una de tus fichas de color encima del recurso en el tablero.

-Una vez completas las minitarjetas para conseguir la tarjeta de riurau, has de ir hasta el propio riurau en el tablero, y colocarte sobre él (recuerda que reclamarlo como conseguido constituye una acción). Cuando tienes las tres minitarjetas y el riurau se da por conseguida la tarjeta. Ahora, ya puedes quitar las minitarjetas que tienes sobre la tarjeta del riurau y guardarla a parte como ya conseguida.



## INICIO DEL JUEGO:

Inicia el juego el jugador más ligado a los riuraus: el que haya visitado uno más recientemente, haya participado en una escaldà, que viva en una población con riurau... A partir de ahí, el turno pasará en el sentido de las agujas del reloj.

## TURNO DE JUEGO:

Cada jugador en su turno podrá realizar 2 acciones (podrá hacer dos veces la misma acción o combinar dos acciones distintas):

- 1 Situar en el tablero: (\* esta es la única acción que solo se hará una vez por partida y participante, para poder empezar a moverse por el tablero): el jugador elegirá donde se quiere colocar y colocará la ficha de desplazamiento de su color. Ejemplo: si tengo la moneda de gastronomía y una de las minitarjetas, sea la genérica o la específica, es de gastronomía, puedo decidir situarme en una casilla de gastronomía, y así, en la próxima acción, comprarla.
- 2 Moverse: nos movemos en el tablero con la ficha de desplazamiento (que será la nuestra pieza de desplazamiento) y solo podremos movernos por el tablero de uno en uno (las líneas blancas nos unen los recursos, solo podremos movernos de recurso en recurso que estén unidos por ellas).
- 3 Robar monedas: por acción podremos coger dos monedas del saco. Pero no podremos tener en la mano más de 8 monedas, por lo que tendremos que ir descartándonos. Cogemos monedas, por ejemplo, cuando necesitemos comprar una experiencia y no tengamos ninguna moneda de esta categoría.
- 4 Comprar una experiencia: hacer una visita guiada, una ruta, una degustación... Para poder comprar una experiencia, tendremos que pagar con la moneda de la categoría a la que pertenezca. Compraremos las experiencias de los recursos que tenemos en nuestras tarjetas de riuraus para completarlas. Al comprar una experiencia, la marcamos en el tablero con una de nuestras fichas y, volteamos la minitarjeta del recurso de la tarjeta de riurau.

\*Haremos un montoncito donde depositaremos las monedas de los pagos y de los descartes, así una vez se terminen las monedas del saco, lo rellenaremos con las del montoncito.

- 5 Coger el riurau: cuando ya tenemos todos los objetivos del riurau (es decir, la minitarjeta específica y las dos genéricas) nos dirigiremos hacia este riurau, y una vez situados sobre él (en una acción diferente de llegar a él) lo reivindicamos colocando una ficha de nuestro color encima de él, desde este momento este riurau ya será un objetivo cumplido.
- 6 Pedir tarjeta nueva de juego: solo cuando las partidas son más extensas. Si solo somos 2 ó 3 jugadores y queremos hacer la partida un poco más larga, podremos antes de iniciarla decidir hacerla de 5 tarjetas de riuraus, por ejemplo. En este caso, repartiremos 3 riuraus iniciales por jugador y cada vez que completemos uno podemos pedir (mediante una acción) una tarjeta (con sus minitarjetas correspondientes), nunca podremos jugar con más de 3 riuraus al mismo tiempo.

## OCUPACIÓN DE RECURSOS Y RIURAUS:

Se puede pasar por los recursos (casillas) ya disfrutados por otros jugadores, pero no podremos disfrutar de la experiencia. Ejemplo: puedo pasar por el Carnestoltes de Pego, aunque haya una ficha de otro jugador, pero no puedo comprar la experiencia de disfrutar de esta fiesta.

Excepciones: cuando es un imperativo de nuestra minitarjeta específica, es decir, si nos pide un recurso concreto que ya está ocupado por otro jugador. En este caso, para conseguir el recurso, tendré que, además de comprar la experiencia con la moneda correspondiente a la categoría, darle en compensación otra moneda al jugador que está ocupando el recurso (a su elección). Si no tuviésemos la que nos pide, podemos esperar varios turnos hasta tenerla o pedirle una permuta, es decir, que nos permita disfrutar de la misma experiencia a cambio de que este jugador también pueda estar en una casilla ocupada por nosotros. En este caso, este jugador podrá colocar su ficha al lado de la nuestra en ese mismo momento preciso (no tendrá que hacer el camino hasta este punto).

Nunca se podrá ocupar, ni tan siquiera como paso de camino, ningún riurau ya ocupado. Tendremos que hacer el camino más largo si no nos queda otra opción, pero si un riurau está ocupado por la ficha de otro jugador, de ninguna de las maneras se puede transitar.



\*Solo en partidas más extensas, en las que se cogen posteriormente más tarjetas de riuraus (con las tres minitarjetas incluidas), si en nuestra minitarjeta específica nos pide un recurso ya conseguido por nosotros mismos, podremos volver a llegar hasta él y, volver a comprar la experiencia con una moneda de su categoría. En este caso, dejaremos dos fichas de nuestro color sobre el recurso del tablero.

### FINAL DE JUEGO:

El juego finaliza en el momento en que el primer jugador consiga completar las tres tarjetas de riuraus (y los reclame, una vez se posición sobre ellos en el tablero).

Adicionalmente, si los otros jugadores quieren disputarse los segundos, terceros puestos... podrán continuar jugando.



## TODOS LOS CAMINOS LLEVAN AL RIURAU

### PREPARACIÓN:

Colocar el tablero en el centro de la mesa. Cada jugador elegirá un color, cogerá el sobre con las fichas de este color y, la ficha de desplazamiento correspondiente. Se barajan las tarjetas de riuraus y se colocan 3 (no necesariamente han de ser 3) en un lugar visible para a todos. En cada una de ellas, se colocan 3 tarjetas genéricas en cada uno de los espacios de las tarjetas de los riuraus.

Por último, cada jugador extraerá del saco de monedas 4 monedas que podrá ver pero evitará que el resto vean.

Foto 6: riuraus amb genèriques

### OBJETIVOS:

Ser el que más riuraus complete. Antes de empezar se decidirá con cuántos riuraus se quiere jugar. Si el número de jugadores es par, será un nombre impar y, al contrario, si son impares. Para completarlos se debe obtener:

-3 minitarjetas de recursos genéricos. Ejemplo: si nos ha tocado arquitectura religiosa, castillos y gastronomía para completar el riurau, debemos ser el primer en conseguir estos objetivos.

- Una vez has completado las minitarjetas tendrás que ir hasta el riurau, colocarte sobre él con la ficha de desplazamiento y, ahora sí, ¡¡¡se da por conseguido!!! Entonces, quitas todas las minitarjetas y fichas del riurau, te lo guardas (para el recuento final) y lo marcas en el tablero con una de tus fichas de color.

### INICIO DEL JUEGO:

Se inicia como en la otra modalidad.

### TURNO DE JUEGO:

Cada jugador en su turno podrá realizar 2 acciones (podrá hacer dos veces la misma acción o combinar dos acciones distintas), las acciones serán las mismas que en la modalidad “Cada caminante a su riurau”, a excepción de la 6.

### OCUPACIÓN DE RECURSOS Y RIURAUS:

Se puede pasar por recursos ya disfrutados por otros jugadores, pero no podremos disfrutar de la experiencia (exactamente como en la otra modalidad) pero:

podremos, dentro de la misma tarjeta de riurau, disfrutar de diferentes experiencias para cumplir el mismo objetivo. Ejemplo: si en la tarjeta uno de los objetivos son torres y otro jugador tiene su ficha sobre esta minitarjeta, porque ya ha conseguido la torre de Piles, nada nos impide que cojamos la de Alcalalí y poner nuestra ficha al lado, sobre la minitarjeta de torres. El primero que tenga las tres fichas en las tres minitarjetas, llegue al riurau y lo reclame, gana la tarjeta de riurau en cuestión

Foto 7 tarjeta riurau ocupat amb dif fixes i una amb les 3

Nunca se podrán ni ocupar, ni tan solo será paso de camino ningún riurau ya ocupado. Tendremos que hacer el camino más largo si no nos queda otra, pero si un riurau está ocupado por la ficha de otro jugador, de ninguna manera se puede traspasar.

### FINAL DE JUEGO:

El juego finaliza en el momento en que se acaben de completar los riuraus que se había decidido poner en el centro en función del número de jugadores y de la extensión de la partida. Se recomienda jugar entre 3 y 7 riuraus. Si hay un empate, se sacará un riurau más en el centro y se disputará entre los jugadores implicados en el empate.



