

# CASTELLERS!

Josep M. Allué & Dani Gómez  
Albert Monteys

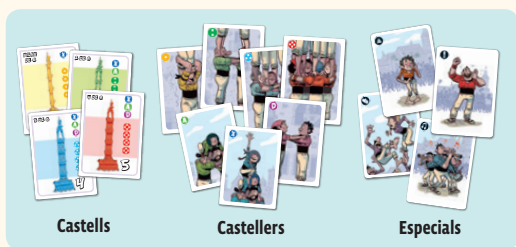
Comença la diada castellera i totes les colles malden per ser les primeres a aixecar els seus castells davant els ulls emocionats del públic.

Aquells que aixequin abans els seus castells rebran més aplaudiments; però, compte, una relliscada i tot el castell farà llenya. Per sort, el cap de colla està sempre atent a donar les instruccions precises per coronar el castell amb èxit.

Que sonin les gralles! Terços amunt!

## Components

- 12 cartes de castells
- 81 cartes de castellers
- 17 cartes especials
- 4 llenya
- 4 canguelo
- 4 grallers
- 5 caps de colla
- 16 fitxes d'aplaudiments



Castells

Castellers

Especials

## Objectiu del joc

Construir tres dels castells de la diada castellera per esdevenir la colla més aplaudida.

## Preparació

Separau les cartes de castells per tipus i formeu-ne quatre piles, cap per avall. En funció del nombre de castellers que hi ha a cada pis del castell, aquest es considera un pilar, una torre de 2, un castell de 3 o un castell de 4.

A continuació, reveleu la primera carta de cada pila, de manera que hi hagi exposat un castell de cada tipus. Aquests seran els quatre castells que podreu aixecar en aquesta diada castellera, i seran els mateixos durant tota la partida.

Al costat de cada carta de castell col·loqueu les quatre fitxes d'aplaudiments corresponents a aquest tipus.



Tipus de Castells i fitxes

Un cop hàgiu preparat els castells de la diada, remeneu les cartes de castellers i repartiu-ne **5 a cada jugador**. Deixeu la resta de cartes de castellers en una pila cap per avall. A continuació, preneu-ne les 6 primeres i distribuïu-les sobre la taula en tres grups de castellers: un grup amb 3 cartes, 2 cartes en un altre grup i 1 carta en el darrer. Aquests grups són els castellers que podreu agafar durant el vostre torn per construir els vostres castells.

**GRUP 1**

**GRUP 2**

**GRUP 3**

**PILA**

**GRUPS DE CASTELLERS**

**DESCART**

**CASTELLS i FITXES D'APLAUDIMENTS**

**DISPOSICIÓ DE JOC**

El jugador de més edat juga primer i, després, el torn passa al jugador de la seva esquerra.

## Com es juga

En el seu torn, el jugador ha de fer una d'aquestes tres accions:

- **Agafar un grup de castellers de la taula:** el jugador agafa totes les cartes que formen part d'un dels tres grups que hi ha sobre la taula, el que més l'interessi i l'afegeix a les cartes de la seva mà. Aquests grups sempre tindran entre 1 i 3 cartes. No hi ha cap límit per al nombre de cartes que els jugadors poden tenir a la mà.
- **Robar dues cartes de la pila:** el jugador roba les dues cartes superiors de la pila.
- **Aixecar un castell:** quan el jugador ho decideixi, pot construir una part d'un castell amb les cartes de la seva mà. En cada torn pot aixecar únicament una de les tres parts del castell (pinya, tronc o pom de dalt) i, quan aconsegueixi carregar-lo, pot agafar la fitxa d'aplaudiments de valor més alt disponible per a aquest tipus de castell. No es pot aixecar més d'un castell a la vegada, així que si en tens un a mitges l'has d'acabar abans de començar-ne un altre. La manera d'aixecar un castell s'explica més endavant amb més detall.

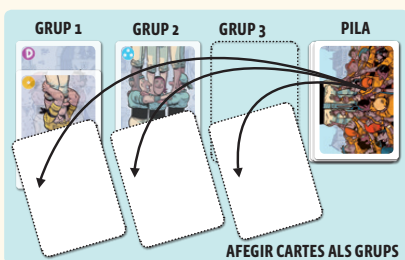
A més de fer una d'aquestes accions, els jugadors poden jugar les cartes especials «**Grallers**», «**Canguelo**», «**Llenya**» i «**Cap de colla**» en qualsevol moment del seu torn, tal com s'explica més endavant.

## Afegir cartes als grups

Un cop feta l'acció escollida (i un cop jugades les cartes especials, si escau), el jugador descar-ta els grups de castellers en els quals hi hagi tres cartes. Així, els retira del centre de la taula i deixa aquestes cartes a la pila de descart, cap per amunt al costat de la pila de robar.

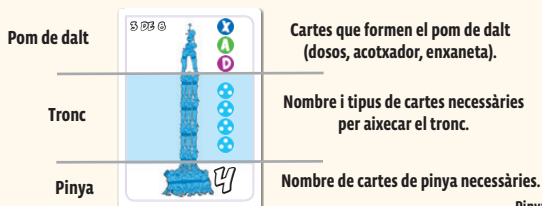
A continuació, el jugador afegeix una nova carta de la pila a cada grup de castellers (independentment del nombre de cartes que hi hagi al grup), començant pel grup més proper a la pila i acabant pel grup més allunyat.

Així, a la taula sempre hi ha d'haver tres grups de castellers; per tant, a l'hora de revelar noves cartes, no us oblideu de posar-ne una allà on hi havia un grup que tot just s'acaba de descartar. Durant la partida, tan aviat com s'esgoti la pila de cartes, remeneu les cartes del descart i feu una pila nova.



## Aixecar un castell

Quan un jugador decideix aixecar un castell, pot construir una de les seves parts, sempre en ordre ascendent. Tal com indiquen les cartes, els castells consten de tres parts:



- **Pinya:** és la base del castell. La carta de castell indica el nombre de cartes de pinya que necessitem per aixecar aquesta construcció. La pinya es forma quan jugueu, cap per avall, el nombre de cartes indicat (poden ser qualsevol de les cartes que tingueu a la mà).

- **Tronc:** està format pels castellers que l'aixequen. A cada pis hi pot haver un únic casteller (en el cas d'un pilar) o 2, 3 o 4 castellers als castells de 2, 3 o 4. El nombre de pisos del tronc de cada castell està indicat a la zona intermèdia de la carta, i aquest és el nombre de cartes d'aquest tipus que haurem de jugar per completar el tronc.

- **Pom de dalt:** és el grup de castellers que corona el castell. En els pilars, n'hi ha prou amb l'enxaneta; a les torres de 2, calen l'acotxadors i l'enxaneta; i en els castells de 3 i de 4, calen els dosos, l'acotxadors i l'enxaneta.



En el seu torn, el jugador només pot jugar cartes d'una de les parts del castell i, de fet, el més recomanable és que intenti construir completament cada part en una única jugada, si té les cartes necessàries, tot i que també la pot construir en diversos torns.

A l'hora de construir un castell, el jugador col·loca davant seu les cartes de cada part, segons la posició que ocupen al castell, i **sempre l'ha de començar per la pinya (I), després el tronc (II) i, finalment, el pom de dalt (III).**

### Puntuar un castell

En col·locar l'enxaneta al cim del castell, el jugador rep els aplaudiments del públic. Per tant, quan això passi, el jugador pren la fitxa d'aplaudiments de valor més alt disponible per a aquest tipus de castell. Així, el jugador que abans carregui un determinat tipus de castell rebrà més aplaudiments que els que ho facin després. Un cop hagi construït el castell i hagi rebut els aplaudiments corresponents, el jugador descarta totes les cartes del seu castell, incloent-hi les de la pinya, i les deixa a la pila de descart. Aquest jugador no pot tornar a aixecar aquest mateix castell, però sí els jugadors que no l'hagin fet encara, tot i que rebran menys aplaudiments.

### Cartes especials

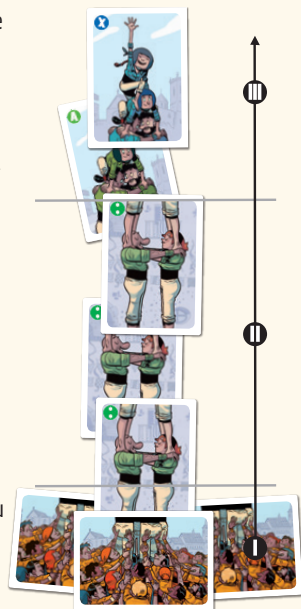
Fer castells requereix alguna cosa més que planificació i bona mà. La força, l'equilibri, el valor i el seny, juntament amb un bon cap de colla, són imprescindibles per aixecar un castell amb èxit. I si tot se'n va en orris i el castell fa llenya, llavors, simplement, s'ha d'intentar de nou, fins a aconseguir-ho.

**En el seu torn**, un jugador pot jugar tantes cartes especials com vulgui, a més de l'acció escollida. **En el torn dels altres**, només pots jugar el cap de colla en resposta a una carta especial jugada per un altre jugador.

Cada carta té un efecte diferent, depenent del castell en què es jugui:

**🎺 Grallers:** amb la seva música, els grallers de cada colla castellera animen els castellers quan estan aixecant el castell. Si un jugador està aixecant el seu castell i juga una carta de grallers, pot aixecar la següent part del castell en aquest mateix torn, sempre que tingui totes les cartes necessàries. Un jugador solament pot jugar una carta de grallers en cadascun dels seus castells.

**Exemple:** la Bea acaba de construir la pinya del seu castell. A continuació, juga uns grallers i pot construir també el tronc. Encara que tingués una segona carta de grallers a la mà, no la podria usar per construir el pom de dalt, ja que només en pot jugar una per castell.





👉 **Canguelo:** quan ja s'ha construït el tronc, arriba l'hora de l'enxaneta, que s'ha d'enfilars fins al cim del castell per coronar-lo fent l'aleta. Però això no és tan fàcil com sembla i de vegades costa trobar el valor necessari per arribar tan amunt. Així, si un jugador rep una carta de canguelo, no podrà construir el pom de dalt en el seu següent torn. Un cop hagi acabat aquest següent torn, el jugador descarta la carta de canguelo.



👉 **Llenya:** quan es juga aquesta carta sobre el castell d'un jugador, totes les cartes que formaven el tronc tornen a la seva mà.



❗ **Cap de colla:** el cap de colla és un membre fonamental de tota colla casteller. És l'encarregat de supervisar l'execució del castell i de donar les indicacions necessàries perquè es pugui carregar i descarregar sense contratemps. La carta del cap de colla es pot jugar per fer una de les accions següents:

- **Cridar un casteller:** en jugar el cap de colla, el jugador pot agafar la carta de casteller que vulguis de la pila (si no hi és, la pots agafar de la pila de descart). Atenció: no es pot usar el cap de colla per agafar cap carta especial (grallers, canguelo, llenya o cap de colla). Una vegada el jugador ha agafat la carta que volia, la mostra a la resta de jugadors i es torna a remenar la pila.

- **Anul·lar una «llenya»:** si un jugador rep una carta de llenya, la pot anular immediatament amb una carta de cap de colla. L'experiència del cap de colla li permet donar les indicacions adequades perquè el castell no vagi a terra.

- **Anul·lar un «canguelo»:** un jugador també pot evitar l'efecte d'una carta de canguelo gràcies als ànims d'un bon cap de colla i pot aconseguir coronar el castell aquell mateix torn. Un cop s'ha jugat una carta especial, aquesta es deixa a la pila de descart, juntament amb les cartes dels grups descartats i les dels castells que ja s'han descarregat.

### **Fi de la partida**

El joc continua fins que un dels jugadors aconsegueix aixecar el seu tercer castell amb èxit. Just quan torni a ser el torn d'aquest jugador, s'acaba la partida i es compten els aplaudiments que ha rebut cada colla. El jugador que hagi rebut més aplaudiments és el guanyador.

En cas d'empat, el jugador que hagi carregat abans tres castells és el guanyador de la diada.



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

### Crèdits

Autors: Josep M. Allué i Dani Gómez  
Il·lustració: Albert Monteys  
Producció editorial: David Esbrí  
Disseny gràfic: Antonio Catalán

# CASTELLERS!

Josep M. Allué & Dani Gómez  
Albert Monteys

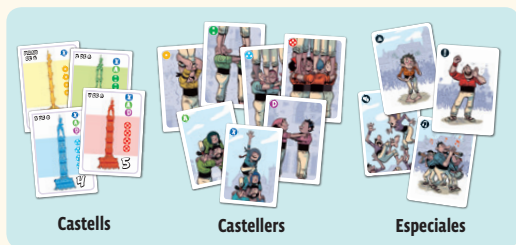
Empieza la jornada castellera y todas las colles se afanan en ser las primeras en levantar sus castells ante los ojos emocionados del público.

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



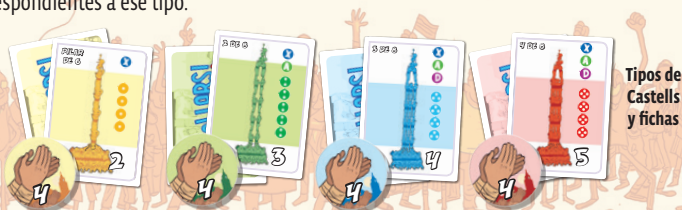
## Objetivo del juego

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

## Preparación

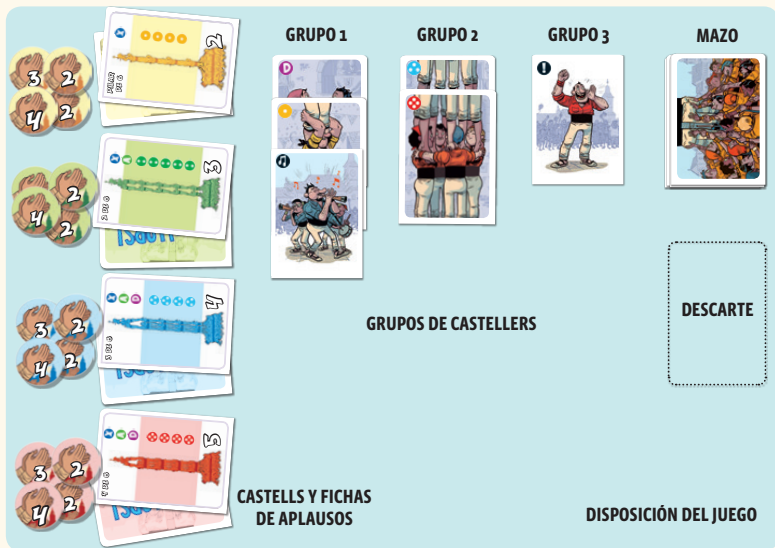
Se separan las cartas de castells por tipos y se forman cuatro pilas boca abajo. En función del número de castellers que hay en cada piso del castell, éste se considera un pilar, una torre de 2, un castell de 3 o un castell de 4.

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.

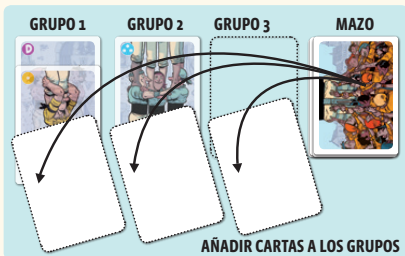
Además de realizar una de estas acciones, los jugadores pueden jugar las cartas especiales «Grallers», «Canguelo», «Llenya» y «Cap de colla» en cualquier momento de su turno, tal como se explica más adelante.

## 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		Cartas que forman el pom de dalt (dosos, acotxador, enxaneta)
Tronc		Número y tipo de cartas necesarias para completar esta parte.
Pinya		Número de cartas de pinya necesarias.

- **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.





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 la 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.

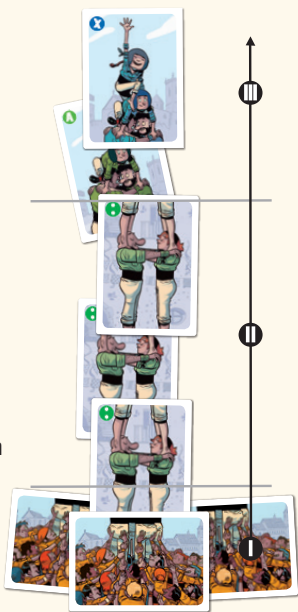
Un jugador puede jugar tantas cartas especiales como quiera **en su turno**, además de la acción escogida. **En el turno de los demás**, únicamente se puede jugar el cap de colla en respuesta a otra carta especial jugada por otro jugador.

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 Monteys  
Producción editorial: David Esbrí  
Diseño gráfico: Antonio Catalán

# CASTELLERS!

Josep M. Allué & Dani Gómez  
Albert Monteys

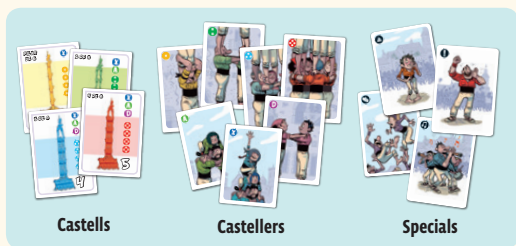
The day of the castells competition begins and all the teams of castellers, colles, strive to be the first among the groups building human castles in front of the crowds of spectators.

The group that rises their castells first will receive more applause. But be careful, one slip and the castell will make llenya, and the entire thing will come tumbling down.

Fortunately, the head of the colla is always careful to give precise directions so that the castell can be successfully completed. The gralles are playing! Terços amunt!

## Components

- 12 castells cards
- 81 castellers cards
- 17 special cards
  - 4 llenya
  - 4 canguelo
  - 4 grallers
  - 5 caps de colla
- 16 applause counters



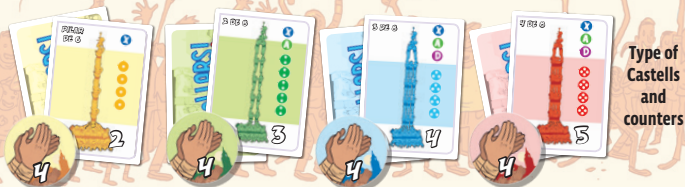
## The goal of the game

The objective is to build three human castles (castells) on the day of the castells competition in order to become the colla who receives the most applause.

## Getting ready

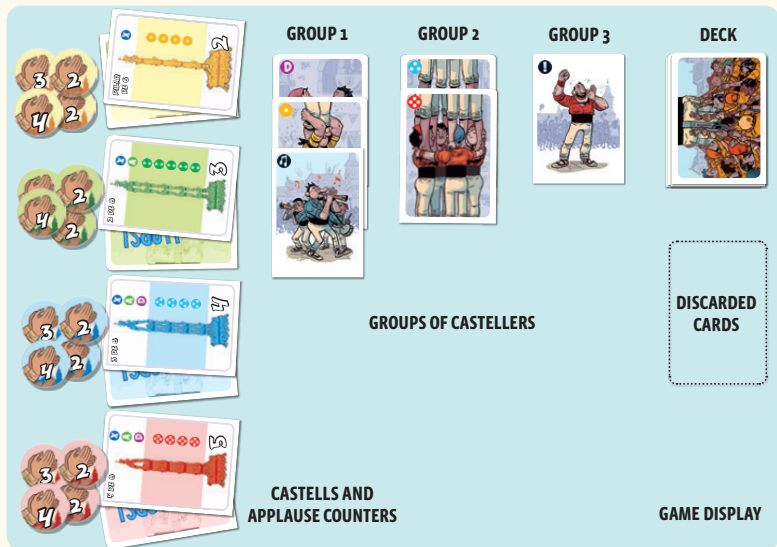
Separate the castells cards into the different kinds and make four decks face down on the table. Depending on the number of castellers in each level of the castell, they are called a pilar (column), a castell of 2, castell of 3 or castell of 4.

Then, you draw and show the first card from each deck so that there is a castell of each type on the table. These will be the four castells you are able to raise during today's competition. Next to each castell card, place the applause counters matching each type.



Type of  
Castells  
and  
counters

Once the castells for the festival have been prepared, shuffle the castellers cards and deal out 5 cards to each player. Leave the rest of the castellers cards in a face down stack. Then, take the first 6 and distribute them around the table in three groups of castellers: 3 cards in the first group, 2 cards in second group, and 1 card in the last group. These groups make up the castellers that you can use during your turn to make your castells.



The oldest player goes first, then the turns are taken in order moving clockwise.

### How to play

During each player's turn, he or she must perform one of these three actions:

- **Take a group of castellers from the table:** the player takes all the cards from one of the three groups that are on the table, whichever the player prefers, and adds them to the cards in hand. These groups will always have between 1 and 3 cards. There is no limit to the number of cards players can have in their hands.
- **Take two cards from the deck:** the player draws the top two cards from the deck.
- **Raise a castell:** when a player decides to, he or she can start building the castell using the cards in his or her hand. Only one of the three parts of the castell (pinya, tronc or pom de dalt) can be raised in each turn. Once the castell is completed, you can take the highest score applause counter available for that castell type. You can't try to raise more than one castell at the same time. Raising a castell is explained in greater detail below.

In addition to these actions, players can play the special "Grallers", "Jitters", "Llenya" and "Cap de colla" cards at any time during their turn, as explained below.

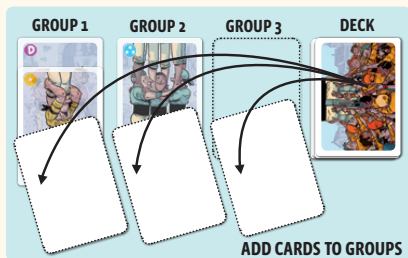
## Add cards to grups

Once the chosen action has been performed (and once the special cards have been played, when applicable), the player then discards the groups of castellers that have three cards.

They are removed from the center of the table and put face up in the discarded cards pile, next to the deck.

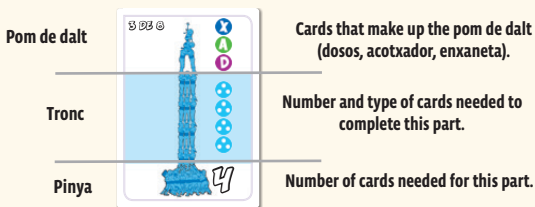
Then, the player places a new card on top of each group of castellers (regardless of the number of cards that are in the group), starting with the group closest to the deck and then working away from the deck.

This way, there are always three groups of castellers. When laying out the new cards, do not forget to place one in any empty group space if needed. During the game, as soon as the deck runs empty, shuffle the discard pile in order to create a brand new deck.



## Raise a castell

When a player decides to raise a castell, he or she can construct one of its parts, naturally in ascending order. As the cards show, the castells are made up of three parts:



- **Pinya:** this is the base and the foundation of a castell. The castell card indicates the number of pinya cards needed to raise this part of the human castle. The pinya is formed when you play, face down, the indicated number of cards (these can be any of the cards in your hand).

- **Tronc:** this is made up with the castellers who climb up to make the levels of the tower. Each level can have a single casteller (for a pilar) or 2, 3 or 4 castellers for the castells of 2, 3 or 4. The number of tronc levels in each castell is indicated in the middle part of the card, and this is the number of cards for that type that you must play to complete the tronc.

- **Pom de dalt:** this is the group of castellers that crowns the top of the human castle. In pilars, it is just the enxaneta. Castells of 2 require both the acotxador and the enxaneta. Castells of 3 and 4 requires the dosos, the acotxador and the enxaneta.



In their turn, each player may only play the cards for one of the parts of the castell. It is recommended that he or she try to complete the entire level in a single turn, provided the cards needed are in their hand. However, it is also possible to construct a single level over multiple turns.

When raising a castell, the player places their cards one after the other according to their position in the castell, **and they must always begin with the pinya (I), which is followed by the tronc (II) and then finally the pom de dalt (III).**

### Scoring a castell

Once the enxaneta is on the top of the castell, the player receives their applause from the audience. When this happens, the player takes the applause counter of the highest value available for that type of castell. The player who completes a specific castell type first will get more applause than those who complete it after them. Once a castell has been raised and the applause received, the player discards all the cards of their castell, including those from the pinya, and puts them in the discard pile. This player won't be able to raise this same castle again, but any other player who hasn't raised it previously will be able to attempt building or raising it, but will receive less applauses for it.

### Special cards

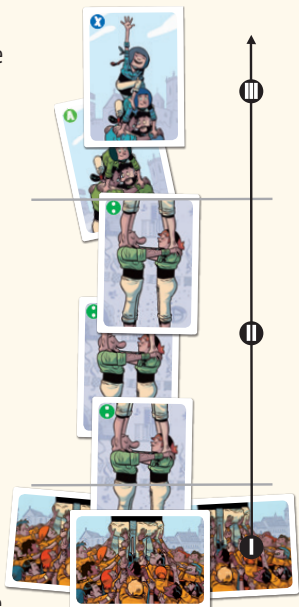
Making castells requires something more than planning and care. Strength, balance, bravery and common sense are all needed, along with a good cap de colla, in order to successfully raise a castell. And if everything goes wrong and the castell goes llenya and falls, well then, just try again until you succeed.

**In their turn**, each player can play as many special cards as they want, in addition to the chosen action. **During the other players' turn**, players can only play the cap de colla in response to a special card played by another player.

Each card has a different effect, depending on the castell it is played for:

**🎺 Grallers:** With their music, the grallers of each team of castellers encourage the castellers as they raise the castell. If a player is raising their castell and plays the grallers card, he can raise the next level of the castell in that same turn, so long as they have all the necessary cards. A player can only play a grallers once for each of their castells.

**Example:** Betty has finished the pinya of her castell. Right away, she plays a grallers card and can now also build the tronc. Even if she has another grallers card in her hand, she cannot use it to build the pom de dalt, since that card can only be played once per castell.





👉 **Jitters:** When raising the tronc, the time comes when the enxaneta must climb up to the top of the castell to complete it doing l'aleta (spreading his or her arms in salute). However, this is not as easy as it looks and sometimes it is hard to find the courage needed to get to the top. If a player receives a jitters card, he or she cannot make the pom de dalt in their next turn. Once that turn (the one after getting the card) is completed, the player then discards the jitters card.



👉 **Llenya:** When this card is played on the castell of another player, all the cards that make up the tronc return to that player's hand.



👉 **Cap de colla:** the leader or cap of the colla is a key member of the entire team of castellers. He or she is in charge of supervising the execution of the castell and giving the instructions and directions needed to raise and break down the castell without wasting time. The cap de colla card can be played to carry out the following actions:

- **Call a casteller:** by playing the cap de colla card, you can take any casteller card you want from the deck (if it is not there, you can take it from the discarded pile). Note: the cap de colla cannot be used to get any special card (grallers, jitters, llenya or cap de colla). Once the player has taken the desired card, he or she shows it to the rest of the players and the deck is shuffled again.

- **Cancel a "llenya":** if a player gets a llenya card, he or she can immediately cancel it by using a cap de colla card. The experience of the cap de colla lets them give the instructions needed to make sure the castell does not collapse.

- **Cancel a "jitters":** a player can also avoid the effect of a jitters card by using the encouragement of a good cap de colla and achieve the completion of the castell in that same turn.

Once a special card has been played, it is placed in the discard pile with the other groups of discarded cards and the cards from the completed castells.

## End of the game

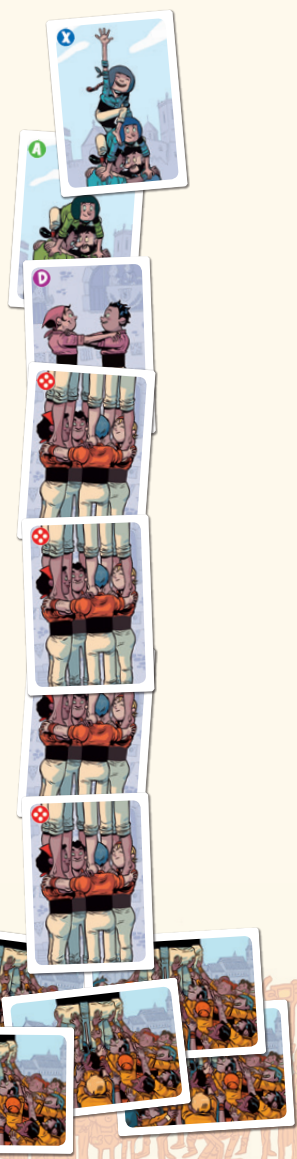
The game continues until one of the players is able to successfully raise their third castell. Once the round of turns is complete and it is that player's turn again, the game is over and the applause received by each colla are counted. The player who has received the most applause wins. If there is a tie, the player who completed the three castells first is the winner of the festival.



Devir Americas  
9131 California Ave. SW  
Seattle, WA 98136  
www.devir.com

## Credits

Authors: Josep M. Allué & Dani Gómez  
Illustration: Albert Monteyts  
Editorial producer: David Esbri  
Graphic design: Antonio Catalán



**DEVIR** *Devir*

Devir Iberia, S.L.  
 C/Rosselló 184  
 08008 - Barcelona  
[www.devir.com](http://www.devir.com)

