



2-3 players | 20min | 14+ | Arl'hur Lacerda

El año es 1922, y el famoso Circo 6lcibíadgs está trayendo alegría a las multitudes en São Paulo. Ustedes son payasos principiantes que buscan ganarse la vida mediante el malabarismo, y el gran payaso Piolin está listo para enseñarles cómo asombrar al público. Solo uno de ustedes podrá unirse al circo... ¡y el espectáculo está a punto de comenzar!

COMPONENTS

- 17 cartas de malabares
(8 cuchillos, 8 antorchas, 1 garrote)
- 1 carta de circo

SETUP

- 1.- Baraja las cartas de malabares y reparte (2 jugadores) 6 cartas / (3 jugadores) 5 cartas a cada jugador. Estas cartas forman la mano de cada jugador y no deben ser reveladas a los demás.
- 2.- (2 jugadores) Mueve 2 cartas de malabares y déjalas boca arriba; no se usarán en ese momento.
- 3.- Coloca las cartas de malabares restantes boca arriba en el centro de la mesa. Esas cartas están "en el aire".
- 4.- Deja un espacio frente a cada jugador para colocar, durante el juego, cartas que les pertenezcan pero estén en el piso.
- 5.- Coloca la carta de circo en el centro de la mesa con el lado diurno (día) hacia arriba.
- 6.- El jugador que haya ido al circo más recientemente será el primer líder.

OBJETIVO

Gana más puntos con las cartas que queden en tu mano o frente a ti al final de las 2 actuaciones.

COMO JUGAR

Malabares se juega durante 2 presentaciones de circo; durante cada una, varias rondas tienen lugar hasta que termina la presentación, en las cuales irás intercambiando cartas continuamente desde tu mano con otros jugadores, haciendo malabares con ellas.

ANTES DE LA PRESENTACION

Todos los jugadores realizan estos pasos simultáneamente:

- Pasa (2 jugadores) 2 cartas / (3 jugadores) 1 carta de tu mano al jugador a tu izquierda.
- Da vuelta las cartas en tu mano boca abajo para que el lado oscuro de cada carta quede hacia arriba, como indica la mano gris. Las cartas en esta configuración están ocultas y no han sido usadas aún en la presentación.



Durante la presentación

- Cada ronda de Malabares sigue estos tres pasos, siempre en el mismo orden.

LANZAR: (3 jugadores) El líder juega una carta de su mano sobre la mesa, eligiendo dónde colocarla para comenzar la ronda. Luego, en sentido horario, los demás jugadores también juegan una carta de su mano, que debe tener el mismo objeto (antorchas o cuchillos) que la primera carta jugada.

Si no tienes cartas con el mismo objeto, puedes jugar cualquier carta.

La carta de garrote puede jugarse en cualquier momento, sin importar qué carta comenzó la ronda

- 1) (2 jugadores) En un juego de 2 jugadores, la dinámica de juego de cartas es diferente, y cada jugador juega 2 cartas en este orden:
- 2) Líder (6) juega cualquier carta.
- 3) Oponente (B) juega una carta con el mismo objeto.
- 4) Oponente (B) juega cualquier carta.
- 5) Líder (6) juega una carta con el mismo objeto.

1. **CAPTURAR:** Comenzando con el jugador que jugó la carta con el número más alto y continuando en orden descendente, toma una de las cartas que ya estaba “en el aire” (en el centro de la mesa) y añádela a tu mano.

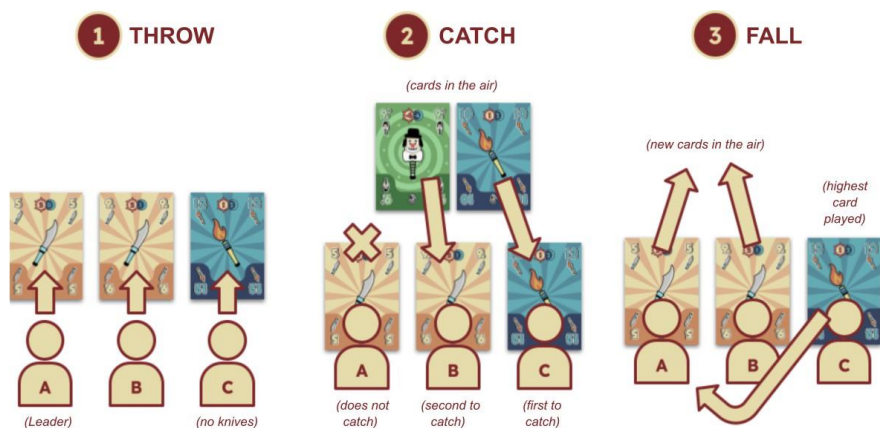
- Esta carta debe colocarse con el lado oscuro hacia abajo porque ya ha sido usada en la presentación (el lado con los iconos de sol y luna hacia arriba).

- Al comparar valores de cartas, el garrote (9+) es mayor que el cuchillo 9, pero menor que la antorcha 10.
- (2 jugadores) Analizando cada carta individualmente. El jugador que jugó cada carta realiza su acción según el orden descendente.

2. **CAÍDA:** El jugador que jugó la carta con el número más bajo ya no podrá tomar cartas “en el aire”. Toma la carta más alta jugada en esta ronda y colócala frente a ti, con el lado oscuro hacia abajo para indicar que ha “caído al suelo”.

- Este jugador ahora tiene una carta menos en su mano hasta el final de la presentación y será el próximo líder.
- Las cartas restantes jugadas van al centro de la mesa y están “en el aire”, esperando la próxima ronda.

Ejemplo de una ronda



LANZAR: 6manda es la líder y juega el cuchillo 5. Bruna sigue el objeto y juega el cuchillo 9. Carlos no tiene cuchillos en su mano, así que juega la antorcha 12.

CAPTURAR: Carlos jugó la carta más alta (12), por lo que elige una de las cartas que están en el aire para añadir a su mano. Bruna jugó la segunda carta más alta (9) y toma la otra carta en el aire para añadir a su mano.

CAÍDA: 6manda jugó la carta más baja (5), así que toma la carta más alta jugada en la ronda (el 12 de Carlos) y la coloca frente a ella, boca arriba. Las otras cartas van al centro y permanecen “en el aire”.

Fin de la presentación

Continúa jugando rondas hasta que ocurra alguna de las siguientes situaciones, terminando la presentación al final de la ronda:

- Un jugador tiene sólo (2 jugadores) 2 cartas / (3 jugadores) 1 carta en su mano porque todas las demás cartas cayeron mientras hacía malabares;
- Un jugador ya no tiene cartas ocultas y ha logrado realizar un Movimiento Piolín (como indica la carta de circo), considerando tanto su mano como las cartas en el piso:
 - Durante el día: tener el garrote y no tener cuchillos;
 - Durante la noche: tener el garrote y no tener antorchas;

Puntuando la presentación

Cada jugador muestra las cartas que tiene en la mano sobre la mesa, sin girarlas, uniendo esas cartas con las que están “en el piso” (que tienen el lado oscuro hacia abajo).

La puntuación de la presentación se calcula sumando los puntos de cada carta según el periodo indicado en la carta de circo. Durante el día, la puntuación se indica con el sol; durante la noche, con la luna.

- Si realizaste el Movimiento Piolín, cada una de tus cartas vale 4 puntos, sin importar el valor impreso en ellas.
- Las cartas ocultas valen puntos negativos, como indica el icono de la mano gris.

Anoten la puntuación de cada jugador. Da vuelta la carta de circo al otro lado para indicar el paso del tiempo.

Para preparar la siguiente presentación:

- Todos toman las cartas que tienen frente a ellos para formar su nueva mano.
- (2 jugadores) Selecciona al azar 2 cartas que estén “en el aire” y retíralas del juego, reemplazándolas con las cartas que fueron retiradas previamente durante la preparación o al final de la presentación anterior.

FIN DEL JUEGO

Al final de la segunda presentación, el jugador con la puntuación total más alta gana el juego y se unirá a Piolín desde ahora en el Circo 6lcibíadgs. En caso de empate, los jugadores empatados realizarán un acto de malabarismo para desempatar (los demás decidirán quién gana).