



2-3 pessoas | 20min | 14+ | de Arthur Lacerda

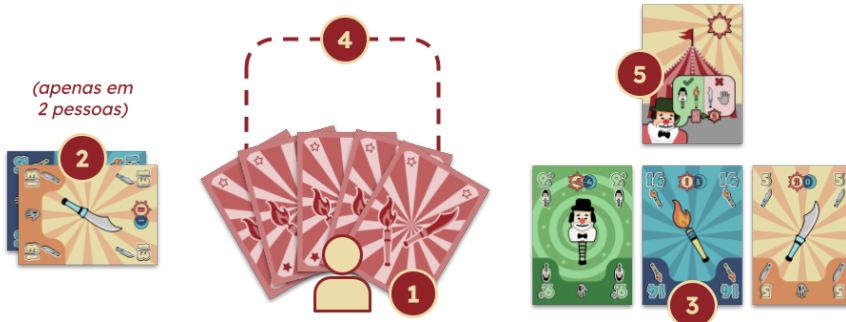
O ano é 1922 e o famoso Circo Alcibiades está trazendo alegria às multidões em São Paulo. Vocês são **palhaços iniciantes procurando no malabarismo** uma forma de ganhar a vida, e o grande palhaço Piolin está pronto para ensinar como surpreender a plateia. Apenas um de vocês poderá fazer parte do circo... e o espetáculo já vai começar!

COMPONENTES

- 17 cartas de malabares
(8 facas, 8 tochas, 1 pino)
- 1 carta de circo

PREPARAÇÃO

- Embaralhe as cartas de malabares e distribua **(2P)** 6 cartas / **(3P)** 5 cartas para cada um. Estas cartas formam a **mão** de cada pessoa e não devem ser reveladas às demais.
- (2P)** Remova 2 cartas de malabares e deixe-as abertas, elas não serão usadas neste momento.
- Coloque as cartas de malabares restantes abertas no centro da mesa. Estas cartas estão **“no ar”**.
- Reserve um espaço à frente de cada pessoa para colocar, durante a partida, cartas que pertençam a ela mas estejam **no chão**.
- Coloque a carta de circo no centro da mesa com o lado do dia para cima.
- A pessoa que foi ao circo mais recentemente será a primeira **líder**.



OBJETIVO

Conseguir mais pontos com as cartas que ficarem na sua mão ou à sua frente ao fim de 3 apresentações.

COMO JOGAR

Malabares é jogado durante **3 apresentações circenses**; em cada uma, várias rodadas acontecem até que a apresentação termine, nas quais vocês trocarão continuamente as cartas da mão por outras, fazendo malabarismo com elas.

Antes da apresentação

Todos fazem essas etapas simultaneamente.

- Passe **(2P)** 2 cartas / **(3P)** 1 carta da sua mão para a pessoa à esquerda.
- Gire as cartas de sua mão de ponta-cabeça, fazendo com que a parte escura de cada carta esteja voltada para cima, indicado pela **mão cinza**. Cartas nessa configuração estão **escondidas** e ainda não foram usadas na apresentação.



Durante a apresentação

Cada rodada de Malabares segue essas três etapas, sempre na mesma ordem.

1. JOGA: (3P) a pessoa líder joga uma carta da sua mão na mesa à sua escolha para iniciar a rodada. Depois, em sentido horário, as demais pessoas também jogam uma carta de sua mão, que deve ter **o mesmo objeto** (tochas ou facas) da primeira carta jogada.

Se você não tiver nenhuma carta do mesmo objeto, você pode jogar qualquer carta.

A **carta de pino** pode ser jogada a qualquer momento, independente de qual carta iniciou a rodada.

(2P) em 2 pessoas, a dinâmica de jogar cartas é diferente e cada pessoa joga 2 cartas nesta ordem:

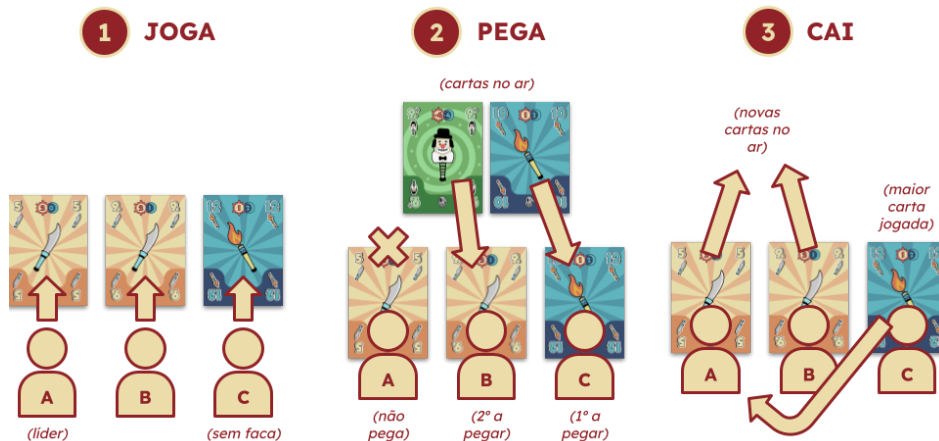
- 1) Pessoa líder (A) joga uma carta qualquer
- 2) Oponente (B) joga uma carta de mesmo objeto
- 3) Oponente (B) joga uma carta qualquer
- 4) Pessoa líder (A) joga uma carta de mesmo objeto

2. PEGA: começando pela pessoa que jogou a carta de **maior número** e seguindo em **ordem decrescente**, pegue uma das cartas que já estava “no ar” (no centro da mesa) e coloque-a na sua mão.

- Essa carta deve estar com o lado escuro para baixo pois, como já foi usada na apresentação, não está mais escondida (lado com ícones de sol e lua virados para cima).
- Ao comparar valores de carta, o pino (9+) é maior que a faca 9, mas menor que a tocha 10.
- (2P)** Analise cada carta separadamente. Quem jogou cada carta faz sua ação de acordo com a ordem decrescente.

3. CAI: a pessoa que jogou a carta de menor número não terá mais como pegar cartas “no ar”. Pegue a **maior carta jogada nesta rodada** e coloque no espaço a sua frente, com a parte escura para baixo, para indicar que ela caiu “no chão”.

- Esta pessoa agora terá uma carta a menos na sua mão até o fim da apresentação e será a próxima pessoa líder.
- As demais cartas jogadas vão para o centro da mesa e estão “no ar” esperando a próxima rodada.



Exemplo de rodada

JOGA: Amanda é a líder e joga a faca 5. Bruna segue o objeto e joga a faca 9. Carlos não tem facas na mão e joga a tocha 12.

PEGA: Carlos jogou a maior carta (12), então ele escolhe uma das cartas que estão no ar para sua mão. Bruna jogou a segunda maior carta (9) e pega a outra carta que está no ar para a sua mão.

CAI: Amanda jogou a menor carta (5), então ela pega a maior carta jogada na rodada (o 12 de Carlos) e coloca na sua frente virada para cima. As outras cartas vão para o centro e ficam “no ar”.

Fim da apresentação

Jogue rodadas até que uma das duas situações seguintes aconteça, terminando a apresentação ao fim da rodada:

- uma pessoa tem **apenas (2P) 2 cartas / (3P) 1 carta na mão** por ter deixado cair todos os outros malabares;
- uma pessoa **não tem mais cartas escondidas** e conseguiu fazer uma **Jogada Piolin** (indicada na carta de circo) considerando sua mão e as cartas no chão:
 - de dia, ter o pino e nenhuma faca
 - de noite, ter o pino e nenhuma tocha

Pontuando a apresentação

Cada pessoa baixa na mesa as cartas que ainda estão em suas mãos sem girá-las, juntando-as com as cartas que estão “no chão” (com o lado escuro para baixo). A pontuação da apresentação é calculada somando os pontos de cada carta de acordo com o período indicado pela carta de circo. Durante o dia, pontue o número indicado pelo sol, e à noite, o número indicado pela lua.

- Caso você tenha **feito a Jogada Piolin**, cada uma de suas cartas vale 2 pontos, independente do valor impresso.
- Cartas escondidas valem pontos negativos, indicados no ícone de mão cinza.

Anote a pontuação de cada pessoa. **Vire a carta de circo para o outro lado para indicar a passagem do tempo.** Para preparar a próxima apresentação:

- Todos pegam as cartas à sua frente para formar a sua nova mão.
- (2P)** Escolha aleatoriamente 2 cartas que estejam “no ar” e remova-as do jogo, substituindo-as pelas cartas que foram removidas anteriormente na preparação ou no fim da apresentação anterior.

FIM DE JOGO

Ao fim da terceira apresentação, a pessoa com a maior somatória de pontos ganha o jogo e vai acompanhar Piolin de agora em diante no Circo Alcibiades. Em caso de empate, as pessoas empatadas fazem uma performance de malabares para desempatar (os demais decidem quem ganha).