

MANUAL DE REGRAS

MALABARES



2-3



14+



15'

1922, São Paulo. O Circo Alcibiádes traz alegrias a multidões e vocês são **malabaristas** procurando uma oportunidade. O grande palhaço Piolin está esperando vocês para seu teste. Preparados para o espetáculo?



☆☆☆ **COMPONENTES** ☆☆☆

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

☆☆☆ **OBJETIVO** ☆☆☆

Conseguir mais pontos com as cartas da sua mão ao fim de 2 apresentações.

☆☆☆ **PREPARAÇÃO** ☆☆☆

1. Embaralhe as cartas de malabares e distribua 6 cartas [2 

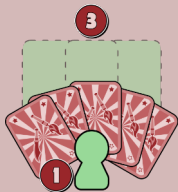
**[2 

2. Revele as cartas restantes no centro da mesa. Elas estão “**no ar**”.**

3. Reserve um espaço a frente de cada um para colocar cartas “**no chão**”.

4. Coloque a **carta de circo** no centro da mesa, com o lado do dia para cima.

5. A pessoa que foi ao circo mais recentemente é a 1ª líder.



★ ★ ★ COMO JOGAR ★ ★ ★

Antes da apresentação

Passe 2 cartas [2 

Cartas que começam na sua mão estão **escondidas**. Gire as cartas de sua mão de ponta-cabeça, fazendo com que a parte escura esteja voltada para cima, mostrando os **ícones de mão cinza**, para indicar que estão escondidas.

Durante a apresentação

Cada rodada de Malabares segue essas 3 etapas, sempre na mesma ordem:



1. ARREMESSAR: a 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** da 1ª carta jogada. O pino sempre pode ser jogado.

Quem não tiver nenhuma carta do mesmo objeto da 1ª carta jogada, joga qualquer carta sem penalidades.

[2 ♠] A etapa de Arremessar muda com 2 pessoas. Cada pessoa joga 2 cartas nessa ordem:

- A.** Líder joga uma carta qualquer;
- B.** Oponente joga um objeto igual a (A);
- C.** Oponente joga uma carta qualquer;
- D.** Líder joga um objeto igual a (C).

2. PEGAR: começando por quem jogou a carta de maior número (independente do objeto) e, seguindo em **ordem decrescente**, cada pessoa pega uma das cartas que já estava “no ar” (no centro da mesa) e coloque-a na sua mão.

A carta volta para sua mão com o lado escuro para baixo (sol e lua para cima), ela não é mais considerada escondida.



O **pino** (9+) é maior que a faca 9 mas é menor que a tocha 10.

3. CAIR: quem jogou a carta de menor número não terá mais como pegar cartas “no ar”. Ela deve colocar **a maior carta jogada nesta rodada** à sua frente para indicar que ela caiu “no chão”, com a parte escura para baixo.

Ela terá uma carta a menos na mão até o fim da apresentação e será **a próxima pessoa líder**. As demais cartas arremessadas vão para o centro da mesa e estão agora “no ar”.

[2 8] Analise cada carta de forma separada. Quem jogou cada carta faz sua ação seguindo a ordem decrescente. Uma pessoa pegará 2 cartas, e a outra pegará 1 carta e deixará outra cair.

Exemplo de rodada

1 ARREMESSAR



2 PEGAR



3 CAIR



ARREMESSAR: Ana é a líder e joga a faca 5. Bia segue e joga a faca 9. Carlos não tem facas e joga a tocha 12.

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

CAIR: Ana 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, “no ar”.

Fim da apresentação

Jogue rodadas até que uma dessas duas situações aconteça:

- uma pessoa tem na sua mão apenas 2 cartas [2 ] ou 1 carta [3 ];
- uma pessoa **não tem cartas escondidas** e conseguiu fazer a Jogada Piolin (indicada na carta de circo) considerando a mão e cartas “no chão”:

ter o pino e
nenhuma faca



ter o pino e
nenhuma tocha

Pontuando a apresentação

Todos baixam as cartas que ainda estão em suas mãos **sem girá-las**, juntando-as com as cartas que estão “no chão”. Some pontos de acordo com o indicado na carta de circo: sol (se dia) ou lua (se noite).

Cartas escondidas valem pontos negativos, indicados pela mão cinza.

Para quem fez a Jogada Piolin, cada carta vale **4 pontos**. Ignore o sol e a lua.

Anote as pontuações. Vire a carta de circo para o lado da noite. Para preparar a próxima apresentação, todos pegam as cartas à sua frente para formar a sua nova mão.

[2 8] Retire aleatoriamente 2 cartas que estejam “no ar” e remova-as do jogo, trocando-as pelas cartas removidas na preparação.

★ ★ ★ **FIM DE JOGO** ★ ★ ★

Ao fim da 2ª apresentação, quem tiver **a maior somatória de pontos ganha o jogo**. Caso empate, quem pontuou mais na última rodada vence. Se persistir, as empatadas fazem malabares com objetos a sua volta. A melhor vence.

um jogo de Arthur Lacerda
ilustrações por Pedro “Cabelinho”
desenvolvimento por Gabriel Toschi
revisão por Thiago Leite