



Roberto Fraga
Yohan Goh

Stivo



Introdução

Esta noite vais ser a estrela do espetáculo. Tens tudo o que é preciso para realizares o teu sonho: acrobatas, uma roda giratória, agilidade, ação e estrelas nos olhos! Corre para seres o primeiro a chegar ao extremo da pista de estrelas e o teu sucesso será garantido.

Material de jogo

- ◆ 1 Roda giratória (composta por 1 disco e 1 seta.)
- ◆ 1 Poste (eixo da roda)
- ◆ 1 Tabuleiro (Palco)
- ◆ 3 Molas Acrobata
- ◆ 5 Peões Artista
- ◆ 1 Dado Acrobata

Objetivo do jogo

Utilizando o peso de uma mola Acrobata, faz girar a roda para posicionares a seta no número que te ajudará a avançar na pista de estrelas e chegar em primeiro lugar para vencer!

Preparação de jogo

- 1 Retira todos os elementos da caixa e inverte o fundo da mesma para instalar a pista de estrelas (palco) conforme indicado no desenho adjacente.
- 2 Instala a roda giratória da seguinte forma:
 - ◆ Insere o eixo da roda no orifício da caixa de jogo.

Atenção: não forces, corres o risco de danificar o jogo.

- ◆ Prende as 3 molas Acrobata aleatoriamente sobre o disco, colocando apenas um acrobata por zona.
- 3 Coloca o dado ao lado da pista.
 - 4 Escolhe o teu Artista e coloca-o na casa inicial da pista de estrelas. O último jogador a ter visto um acrobata começa o jogo.

Desenvolvimento do jogo

De quem é a vez?

És o primeiro jogador? Inicia o espetáculo seguindo as instruções na próxima página. Depois, uma vez terminada a tua ronda, será a vez do jogador situado à tua esquerda e o jogo continuará no sentido dos ponteiros do relógio.

A pista de estrelas

Antes de começar, convém notar que a pista de estrelas está repleta de surpresas... mais ou menos boas. Cada casa tem a sua ação. Na tua vez de jogar, terás de realizar sozinho a ação da casa final do teu artista. Os outros artistas esfregarão as mãos enquanto observam o teu jogo.



As instruções do espetáculo

Estás pronto?

Então, segue bem as instruções abaixo, por ordem e o espetáculo vai correr sobre eixos:

1. Lança o dado Acrobata: ele indica a cor do acrobata com que deves jogar.
2. Retira a mola Acrobata correspondente à cor do dado que saiu e aguarda que a roda estabilize.

Nota: lembra-te do espaço onde a mola estava, porque nesta volta não poderás voltar a colocar aí o acrobata!

3. De seguida, volta a colocar a mola Acrobata na roda numa zona vazia à tua escolha, aguarda que esta estabilize novamente. Uma vez estabilizada, olha para o número apontado pela seta.
4. Avança o teu peão consoante o número de casas indicado.
5. Realiza a ação correspondente à casa final do teu peão (ver: Ações da pista de estrelas).

Após teres efetuado a tua ação, o teu peão para novamente numa casa mas a ação desta nova casa não se aplica e a tua ronda de jogo termina.

Quando terminares a tua ronda, o jogador seguinte começa a sua.

Fim do jogo

Para ganhares o jogo deves chegar exatamente até à última casa do caminho de estrelas. Só podes mover o teu peão Artista se o número que aparecer na roda giratória te colocar mais perto ou te colocar diretamente na casa de chegada. Se o número que aparecer na roda for mais alto do que o número necessário para ganhar, tens de permanecer na casa onde estás e aguardar por uma nova ronda.

Notas:

- ◇ É proibido voltar a colocar a mola Acrobata na mesma zona onde se encontrava no início da ronda.
- ◇ Se a roda não se mexer quando uma mola Acrobata é reposta, então nenhuma peça é movida na 4ª etapa!
- ◇ Podem existir vários peões Artista na mesma casa.

Quando a seta aponta para 0: não podes avançar neste turno, nada se passa A NÃO SER que estejas na casa Mágico. Nesse caso avança o teu peão Artista para a outra casa Mágico.

Ações da pista de estrelas



TRAMPOLIM: Imita o som de um trampolim “Boinnnggg”, e depois avança o teu peão 1 casa.



CANHÃO: Estica os 2 braços acima da tua cabeça e diz “Booom”, depois avança o teu peão 3 casas.



PALHAÇO MALABARISTA:

Pega no dado, lança-o ao ar à altura da tua cabeça e apanha-o com a ajuda de uma única mão. Se conseguires, podes voltar a jogar (etapas 1 a 5).



MÁGICO: Estende o braço à frente e grita “ABRACADABRA”, depois move a tua peça para a frente ou para trás até chegares à próxima casa Mágico.



ESTRELA: É a pausa dos artistas, não se passa nada.

