



Roberto Fraga
Yohan Goh
Stivo



Introducción

Esta noche, te convertirás en la estrella del espectáculo. ¡Tienes todo lo que necesitas para hacer realidad tu sueño: acróbatas, ruleta, agilidad, acción y brillo en los ojos! Date prisa para llegar el primero al final de la pista de circo y tu éxito estará garantizado.

Material del juego

- ◆ Una ruleta montada (1 disco + 1 varilla de Flecha)
- ◆ 1 poste (eje de la ruleta)
- ◆ 1 tablero
- ◆ 3 pinzas de Acróbatas
- ◆ 5 fichas de Artistas
- ◆ 1 dado de Acróbatas

Objetivo del juego

¡Utilizando el peso de un acróbata, gira la Ruleta para colocar la flecha en el número que te ayudará a avanzar en la pista de circo y llegar el primero al final para ganar!

Preparación

- 1 Saca todos los elementos de la caja y da la vuelta al fondo de la caja para montar la pista de circo (tablero) en la caja del juego tal y como se indica en el dibujo que aparece aquí al lado.
- 2 Monta la ruleta de la siguiente forma:
 - ◆ Inserta el eje de la ruleta en el orificio de la caja del juego.

Advertencia: no lo fuerces, ya que podrías dañar el juego.

- ◆ Pon las 3 pinzas de Acróbatas al azar en el disco, colocando solo un acróbata en cada zona.
- 3 Coloca el dado junto a la pista de circo.
 - 4 Elige tu ficha de Artista y colócala en la casilla de salida de la pista de circo.

Comenzará la partida el último jugador que haya visto un acróbata.

Desarrollo del juego

¿A quién le toca jugar?

¿Eres tú el primer jugador? Empieza el espectáculo siguiendo los **Pasos del espectáculo** (ver página siguiente). Después, cuando hayas terminado tu turno, será el turno del jugador situado a tu izquierda. El turno de juego continúa en sentido horario.

La pista de circo

Ten en cuenta antes de comenzar que la pista de circo está llena de sorpresas... más o menos buenas. Cada casilla tiene su acción. Cuando sea tu turno, solo tú deberás realizar la acción de la casilla a la que llegue tu artista. Los otros artistas se frotarán las manos viendo cómo sales del apuro.



Pasos del espectáculo

¿Estás preparado?

Entonces, sigue los pasos que se indican a continuación, en orden, y el espectáculo irá sobre ruedas:

1. Tira el dado de Acróbatas: este indica el color del acróbata que deberás utilizar.
2. Quita de la ruleta la pinza del Acróbata correspondiente al color del dado y espera a que se establezca la ruleta.

Nota: ¡acuérdate del lugar de donde lo has quitado, ya que no podrás volver a colocar en ese lugar el acróbata durante ese turno!

3. A continuación, vuelve a colocar la pinza de Acróbata en una **zona vacía** que elijas en la ruleta y espera a que esta se establezca de nuevo.
4. Avanza con TU ficha el número de casillas indicado por la flecha.
5. Realiza la acción correspondiente a la casilla a la que ha llegado TU ficha (consulta las Acciones de la pista de circo).

Después de haber realizado la acción de una casilla, tu ficha se detendrá en una nueva casilla, la acción de esta nueva casilla no se tendrá que realizar y terminará tu turno.

Cuando haya terminado tu turno, el siguiente jugador comenzará el suyo.

Fin de la partida

Para ganar la partida debes terminar exactamente en la última casilla. Solo puedes mover tu ficha de Artista si el número de la ruleta hace que te quedes cerca o en la última casilla, sin sobrepasarla. Si el número de la ruleta hace que te pases, te tienes que quedar donde estás y esperar al próximo turno.

Notas:

- ◇ Está prohibido volver a colocar la pinza de Acróbata en la zona en la que estaba al comienzo del turno del jugador.
- ◇ Si la ruleta no se mueve cuando se vuelva a colocar una pinza de Acróbata, ¡la ficha del jugador no se moverá en el paso 4!
- ◇ Puede haber varias fichas de Jugadores en la misma casilla.

Si la flecha apunta al cero: no avanzas ese turno y no pasa nada **SALVO** si estás en una casilla de mago. En este caso, mueves tu ficha a la otra casilla de mago.

Acciones de la pista de circo



TRAMPOLÍN: Imita el sonido del Trampolín "Boinnnggg" y luego avanza con tu ficha 1 casilla.



CAÑÓN: Extiende los 2 brazos por encima de la cabeza, di "Booom" y luego avanza con tu ficha 3 casillas.



LEÓN: Imita al león y luego retrocede con tu ficha 2 casillas.



PAYASO MALABARISTA:

Coge el dado, lánzalo al aire a la altura de tu cabeza y cógelo con una sola mano. Si consigues cogerlo, vuelves a jugar (Pasos 1 a 5).



MAGO: Extiende un brazo hacia adelante y grita «¡ABRACADABRA!» y

- ◆ Si estás en el mago de la izquierda, avanza tu ficha hasta la casilla del mago derecha.
- ◆ Si estás en el mago de la derecha, retrocede tu ficha hasta la casilla del mago izquierda.



ESTRELLA:

Es el descanso de los artistas, no ocurre nada.

