

¡Descubre el Espectáculo Aéreo y de Animales Salvajes de Meeple Circus! ¡En el programa de esta noche tenemos un león salvaje con un oso y un increíble Acto aéreo con Otto el Volatinero y Luna la Equilibrista!

CONTENIDO

- 5 figuritas de Acróbatas rojos
- 4 figuritas de Estrella Invitada y sus losetas de Acto:
  - El Volatinero y su trampolín
  - La Equilibrista con su barra de equilibrio
  - El León
  - El Oso
- 8 cartas de Petición del Público nuevas
- 8 losetas de Acto nuevas (4 Divertidas y 4 Técnicas)
- 14 pegatinas (incluyendo 6 para las Estrellas Invitadas del juego básico)

NUEVAS REGLAS

• PREPARACIÓN

- Cada jugador empieza con tres Acróbatas: 1 azul, 1 amarillo y 1 rojo (en lugar de 1 azul y 1 amarillo como en el juego básico).

- Añade las nuevas Peticiones del Público por su color (2 en cada pila).

- Añade las nuevas losetas de Acto a los montones (las verdes al 2° y las azules al 3er Acto).

Nota: Se recomienda elegir las losetas de Acto que se acomoden más a los gustos de tu grupo de amigos. Puedes elegir, por ejemplo, usar solo pruebas Técnicas, o las que demanden más "roleo", o una mezcla ecléctica.

EL VOLATINERO

Al final de tu Acto, coloca el trampolín en un lugar cualquiera dentro de tu pista y al Volatinero sobre un extremo del trampolín. Empuja con tu dedo el extremo opuesto para catapultar al Volatinero. Atrápalo al vuelo y colócalo inmediatamente en tu Acto sin que toque el suelo. Si cae, tienes que empezar de nuevo.



Nota: El trampolín no forma parte de la representación y se retira de la pista después de usarse.



REGLAS AVANZADAS

Puedes usar estas reglas para partidas más difíciles:

- Una barra debe tener, como mínimo, un componente debajo y un componente encima; de lo contrario, no cuenta para el Acto.



- Los jugadores pueden realizar solamente un Acto por cada representación. Si hay más de un Acto cuando termina la música, solo el mejor Acto te proporcionará puntos. Dos Actos uno al lado del otro (los que se tocan pero puedan ser "separados") no son un Acto.

- Al comienzo del segundo ensayo, no juguéis en sentido horario: se procede empezando por el jugador con la puntuación más baja y acabando por el jugador con la puntuación más alta (en caso de un empate, empieza el jugador más joven).