



Jugadores

De 2 a 8 jugadores.

(Con 2 jugadores se apartan las cartas Alcalde y Alcaldesa)

Es un juego dirigido a niños y niñas mayores de 7 años.

¿Cómo se juega?

Se mezclan las cartas. Se reparten 6 a cada jugador. El resto de cartas se dejan en el centro de la mesa, boca abajo.

El jugador que empieza, coge la carta superior del montón central. A continuación, el jugador descarta una de sus cartas de mano (puede ser la que acaba de coger), y la deja boca arriba, al lado del montón central. El siguiente jugador coge una carta del montón central o, si le interesa, aquella que está boca arriba. A continuación, como antes, descarta una de sus cartas de mano, la cual deja boca arriba, al lado del montón central, encima de la anterior. Por turnos, cada jugador realiza la misma acción, hasta que uno de los jugadores consigue completar uno de los palos. Al decir "Bestium" ha ganado la partida.

Ejemplo de un palo



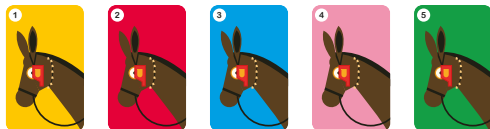
Las cartas

Àliga, Mulassa, Lleó, Cucafera, Bou i Vibria.....	60 cartes
Dracs.....	5 cartes
Magi de les timbales.....	2 cartes
Alcalde.....	1 carta
Alcaldesa	1 carta

1. Àliga, Mulassa, Lleó, Cucafera, Bou i Vibria
Hay 6 bestias diferentes



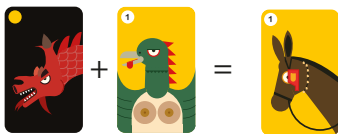
Hay 5 cartas de cada bestia (palo), numeradas del 1 al 5 y con distintos colores de fondo: **AMARILLO**, **ROJO**, **AZUL**, **ROSA**, **VERDE** (Todas las cartas están duplicadas).



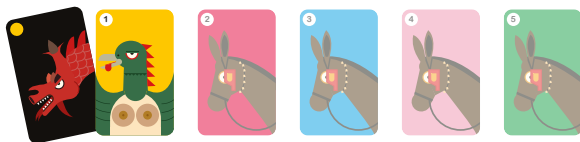
2. Dracs



Asociando a una carta Drac, cualquier carta del mismo color que el círculo de ésta, se completa cualquier palo (En la parte superior de cada Drac se indica el color en cuestión):



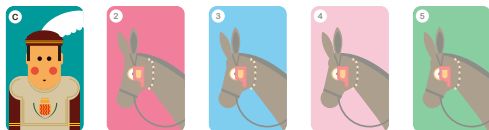
y de esta manera conseguimos el palo de la *Mulassa*.



3. Magí de les timbales.



Comodines. Permiten completar cualquier palo.



4. Alcalde/esa.



Son cartas especiales. Permiten a un jugador coger una carta cuando no es su turno. Si una de las cartas que se dejan boca arriba es de interés para el jugador, pero no es su turno, éste puede cogerla igualmente dejando en su lugar la carta Alcalde o Alcaldesa.

Esto no afecta a los turnos, que continúan igual una vez el jugador ha cogido la carta en cuestión. (El jugador puede volver a tirar cuando le toque).

BESTIUM!?

Para aquellos que se animen...

Aquellos que lo deseéis, podéis añadir un complemento al juego Bestium!. Se trata de añadir una forma de ganar el juego, a parte de la ya explicada (confección de palos).

El funcionamiento del juego no varía, pero el jugador puede optar por conseguir un palo entero, como ya se ha explicado, o conseguir una carta diferente de cada palo, eso sí, todas del mismo número (todos los unos, los doses, etc.)





MEMORY

Apartad las cartas: Drac, Magí de les timbales, Alcalde y Alcaldesa.

Apartad también 2* de los 6 palos que tiene el juego (ejemplo: Víbria i bou).

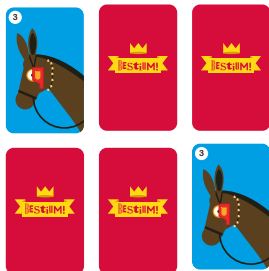
Quedan 4 palos (40 cartas).

Mezclad las cartas y colocadlas boca abajo sobre la mesa, una al lado de la otra, formando distintas filas.

Por turnos, cada jugador levanta dos cartas. Si éstas son iguales, se las queda y vuelve a tirar. Si son diferentes, las vuelve a girar y tira el siguiente jugador.

Aquel que tenga más parejas al final de la partida, gana.

*Podéis apartar más palos si consideráis que hay demasiadas cartas de juego (ej.: 3 palos (30 cartas), 4 palos (20 cartas)...





Textos de Jordi Bertram

Àliga

La bestia de mayor trayectoria del “Seguici” Tarraconense. Surgió entre 1531 y la guerra del francés, en el siglo XIX, siendo tallada por el gremio de herreros. Fue recuperada en 1986.



León

Sta. Tecla ha estado vinculada a los felinos. En el siglo XV, en su monumental carro triunfal, llamado roca, figuraban los leones, antecedentes lejanos del actual que desfila, coronado, desde 1993.



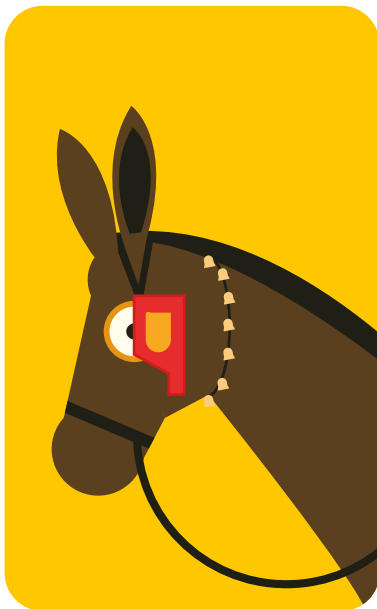
Bou

Documentado en 1442, pertenecía a la representación o entremés de Belén o la Natividad integrada dentro del “Seguici”, y representaba al bien por el calor que proveía al niño Jesús. Forma parte de los elementos perdidos en la crisis municipal tarraconense de 1462. Fue recuperado el 1992 con fibra de vidrio.



Mulassa

Era antagónica al “bou” en la representación o entremés de Belén o la Natividad de 1442, asumiendo un rol negativo escenificado con el lanzamiento de fuego pirotécnico. Entre 1734 y 1772 se presentó como bestia autónoma. Fue reencontrada al 1988 con fibra de vidrio.



Vibria

Emblema del escudo de armas de los reyes Pedro III el Ceremonioso, Juan I el Cazador y Martín el Humano entre 1336 y 1410. No tiene documentación en el “Seguici” hasta 1993. Mezcla los pechos y vientre de mujer, con la cabeza, el pico y garras del águila, la cola de dragón y las alas, síntesis entre el águila y el dragón.



Cucafera

Fue la figura del gremio de peleteros, según documentación de 1383. Recuperada el 1991 con cuero y fibra, presenta la morfología del caparazón de la tortuga, de la que sale el cuello y la cabeza con unos dientes grandes y ruidosos. La hagiografía la hacía luchar con Sta. Margarita o con Sta. Marta.



Drac

Tarragona había tenido dos tipos de dragón. El más documentado, entre 1369 y 1535, tenía la cabeza situada boca arriba y una cola que ondeaba en función del viento. También se conoce uno más complejo en el entremés o lucha de S. Jordi y el dragón, el 1426. Fue recuperado en 1985.



Magí de les timbales

Tiene el origen en el tamborilero de la “cobla” (agrupación musical) del consejo municipal de 1383. Desde 1514 salía a caballo. Desde 1587 había más de un tamborilero, entre 1664 y 1794 fueron tres. Después de la guerra del Francés, durante la primera mitad del XIX, pasa a ser uno y se le llamará Magí.

