

# MARSHMALLOW TEST™



## THE DELAYED GRATIFICATION TRICK-TAKING CARD GAME

### CONTENTS

60 cards (1–12 in 5 colors)  
20 small & 15 large marshmallow tokens (1 & 5 points)

### OVERVIEW

Are you all about instant gratification? Or can you be patient enough to wait for a greater reward later? Test your willpower by winning tricks and collecting marshmallows for your opponents' tricks. The first player to 20 points wins.

### SET UP

1. The player who last ate something with marshmallows starts as the dealer for the first round.
2. Shuffle the deck and deal each player a hand of 12 cards. (Keep your hand secret from opponents.) Place any remaining cards off to the side, unseen.

3. Place the marshmallow tokens within easy reach of all players. Note that small marshmallows are worth 1 point each, while large marshmallows are worth 5 points each.



### HOW TO PLAY

The dealer begins the round by playing a card from their hand face up to the middle of the playing area, starting the "trick." Play proceeds clockwise, with each player adding one of their own cards face up to the trick as well. When playing a card, the following rules apply:

- Any card can be played as the first card of a trick. This card determines the trick's "lead suit."
- All subsequent cards in the trick must follow the lead suit (match the color of the first card). If none of your cards match the lead suit, you may play any card from your hand.

When each player has played a card, whoever played the highest card in the lead suit wins the trick. *Note: During the first round, there is no trump suit (see "Starting a New Round" for more).* The player who won the trick collects all of the cards from the center of the play area, and puts them face down in a stack in front of themselves. (As you collect further tricks, place each one in a separate stack, so that it's clear how many tricks each player has.) The winner of that trick continues the round by playing a card from their hand to start the next trick.

### GOING OUT

Once a player collects a specific number of tricks, they're out for the rest of the round and receive marshmallow tokens equal to the total number of all other players' face-down tricks. The number of tricks required varies based on the number of players, as follows:

Number of Players	2	3	4	5
Number of Tricks	6	4	3	3

After you go out discard any remaining cards in your hand to the side, face down, but leave your tricks in front of you, as these will continue to be counted toward other players' scores. Of the remaining players, the next player in clockwise order starts the next trick.

*Example: In this four-player game, Player A has just won their third trick, and therefore goes out for the round. They collect a total of 4 marshmallow tokens: 2 for Player B's tricks and 1 each for Player C's and D's tricks. Player B starts the next trick.*



### ENDING A ROUND

A round ends when there's only one player remaining who hasn't gone out. That player does not receive any marshmallows, and becomes the dealer for the next round.

**Special Rule for Five Players:** In a five-player game, it's possible that more than one player remains in the round, even after all 12 tricks have been played. When this happens, none of the remaining players receive any marshmallows. If the player who collected the most recent trick has not gone out, they are the dealer for the next round. However if the player who collected the most recent trick did go out, they receive their marshmallows as usual and the first player, in clockwise order, who still remains in the round becomes the next dealer instead.

### STARTING A NEW ROUND

The dealer for the second round (and beyond) reshuffles all the cards (including any that were set aside) and deals each player a new hand of 12 cards. Then — after the dealer has examined their cards — they declare one of the five suits as the "trump suit." Cards of this suit will beat all other suits for the duration of the round.



The dealer begins the round, as before, and the round plays out just like the previous one, with the following addition:

- If a player is unable to follow suit and adds a trump card to a trick, all following players may also play a trump to that trick — even if they could otherwise still follow suit.

When each player has played a card, the winner of the trick is determined as follows:

- If any trump cards were played, the highest trump card wins the trick.
- If no trump cards were played, the highest card in the lead suit wins the trick.

### ENDING THE GAME

Continue playing rounds until one player collects a total of 20 (or more) points. The game ends instantly when this happens. The current round is not completed, and the successful player is the winner.

### A WORD FROM GAMEWRIGHT

In case you've never heard of it, the title of this game comes from "the Stanford marshmallow experiment," a series of studies on delayed gratification conducted by psychologist Walter Mischel in the late 1960s and early 1970s. In the studies, children were offered a choice between receiving one marshmallow immediately or two marshmallows if they waited a little while longer. Inspired by the famous experiment, inventor Reiner Knizia created this clever trick-taking game that rewards patience. If you can figure out how to be the second-to-last to go out each round, you'll find this game to be quite gratifying!

Game by: Reiner Knizia



70 Bridge Street, Newton, MA 02458  
jester@gameright.com | 617-924-6006  
gameright.com  
©2020 Gameright, a division of Ceaco Inc.  
All rights reserved.

FOLLOW US!



# LAPRUEBA DEL MALVAVISCO



## EL JUEGO DE BAZAS DE GRATIFICACIÓN RETRASADA

### CONTENIDO

60 cartas (1-12 en 5 colores).  
20 fichas de malvavisco pequeñas y 15 grandes (1 y 5 puntos).

### RESEÑA

¿Estás interesado en la gratificación instantánea o puedes ser lo suficientemente paciente como para esperar una recompensa mayor más adelante? Pon a prueba tu fuerza de voluntad ganando bazas y recogiendo malvaviscos por las bazas de tus oponentes. El primer jugador en obtener 20 puntos gana.

### PREPARACIÓN

1. El último jugador que comió algo con malvavisco comienza como repartidor de la primera ronda.
2. El repartidor baraja el mazo y reparte a cada jugador una mano de 12 cartas. (Mantén tu mano en secreto de los oponentes.) Las cartas restantes se colocan a un lado, sin ser vistas.
3. Coloca las fichas de malvavisco al alcance de todos los jugadores. Ten en cuenta que los malvaviscos pequeños valen 1 punto cada uno, mientras que los malvaviscos grandes valen 5 puntos cada uno.



### CÓMO JUGAR

El repartidor comienza la ronda jugando una carta desde su mano boca arriba en el centro del área de juego, comenzando la "baza". El juego continúa en el sentido horario, y cada jugador agrega una de sus propias cartas boca arriba a la baza también. Al jugar una carta, se aplican las siguientes reglas:

- **Cualquier carta se puede jugar como la primera carta de una baza.** Esta carta determina el "palo principal" de la baza.
- **Todas las cartas posteriores en la baza deben seguir el palo principal** (debe coincidir con el color de la primera carta). Si ninguna de tus cartas coincide con el palo principal, puedes jugar cualquier carta de tu mano.

Cuando cada jugador ha jugado una carta, quien haya jugado la carta más alta en el palo principal gana la baza. *Nota: Durante la primera ronda, no hay palo de triunfo (ver "Comenzar una nueva ronda" para más información).* El jugador que gana la baza recoge todas las cartas del centro del área de juego y las coloca boca abajo en una pila frente a sí mismo. (A medida que recolectes más bazas, coloca cada una en una pila separada, para que quede claro cuántas bazas tiene cada jugador). El ganador de la baza continúa la ronda jugando una carta de su mano para comenzar la siguiente baza.

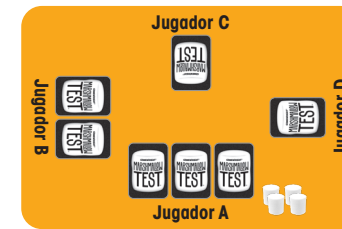
### QUEDAR FUERA

Una vez que un jugador recolecta una cantidad específica de bazas, queda fuera por el resto de la ronda y recibe fichas de malvavisco equivalentes a la cantidad total de bazas boca abajo de todos los demás jugadores. Dependiendo del número de jugadores, esto ocurre después de recolectar el siguiente número de bazas:

Número de Jugadores	2	3	4	5
Número de Bazas	6	4	3	3

Después de quedar fuera, descarta las cartas restantes en tu mano a un lado, boca abajo, pero deja tus bazas frente a ti, ya que estas se seguirán contando para los puntajes de otros jugadores. De los jugadores restantes, el siguiente jugador en sentido horario comienza la siguiente baza.

*Ejemplo: En un juego de cuatro jugadores, el jugador A ganó su tercera baza y, por lo tanto, queda fuera de la ronda. El recolecta un total de 4 fichas de malvavisco: 2 por las bazas del jugador B y 1 por las bazas de los jugadores C y D. El jugador B comienza la siguiente baza.*



### TERMINANDO UNA RONDA

Una ronda termina cuando solo queda un jugador que no ha quedado fuera. Ese jugador no recibe malvaviscos y se convierte en el repartidor de la próxima ronda.

**Regla especial para cinco jugadores:** en un juego de cinco jugadores, es posible que quede más de un jugador incluso después de haber jugado las 12 bazas. Cuando esto sucede, ninguno de los jugadores restantes recibe malvaviscos. Si el jugador que recolectó la baza más reciente *no* ha quedado fuera, es el repartidor de la próxima ronda. Sin embargo, si el jugador que recolectó la baza más reciente *quedó fuera* como resultado de esto, recibirá sus malvaviscos como de costumbre y el primer jugador, en sentido horario, que aún permanece en la ronda se convierte en el siguiente repartidor.

### COMENZANDO UNA NUEVA RONDA

El repartidor de la segunda ronda (y más allá) baraja todas las cartas (incluidas las que se apartaron) y reparte a cada jugador una nueva mano de 12 cartas. Luego, después de que el repartidor haya examinado sus cartas, él declara uno de los cinco palos como el palo de "triunfo". Las cartas de este palo vencerán a todos los otros palos mientras dure la ronda.



¡El verde es triunfo!

El repartidor comienza la primera baza de la ronda, como antes, y la ronda se desarrolla igual que la anterior, con la siguiente adición:

- Si un jugador no puede seguir el palo principal y agrega una carta de triunfo a una baza, todos los siguientes jugadores también pueden jugar un triunfo en esa baza, incluso si de lo contrario aún pudieran seguir el palo principal.

Cuando cada jugador ha jugado una carta, el ganador de la baza se determina de la siguiente manera:

- Si se jugó alguna carta de triunfo, la carta de triunfo más alta gana la baza.
- Si no se jugaron cartas de triunfo, la carta más alta del palo principal gana la baza.

### TERMINANDO EL JUEGO

Continúen jugando rondas hasta que un jugador recolecte un total de 20 (o más) puntos. El juego termina instantáneamente cuando esto sucede. La ronda actual no se completa y el jugador exitoso es el ganador.

### UNAS PALABRAS DE GAMEWRIGHT

En caso de que nunca hayas oído hablar de él, el título de este juego proviene del "experimento de malvaviscos de Stanford", una serie de estudios sobre la gratificación retrasada realizados por el psicólogo Walter Mischel a fines de los años 60 y principios de los 70. En los estudios, a los niños se les ofreció elegir entre recibir un malvavisco de inmediato o dos malvaviscos si esperaban un poco más. Inspirado por el famoso experimento, el diseñador Reiner Knizia creó este inteligente juego de bazas que recompensa la paciencia. Si puedes descubrir cómo ser el penúltimo en quedar fuera en cada ronda, ¡encontrarás este juego bastante gratificante!

### Juego de Reiner Knizia

70 Bridge Street, Newton, MA 02458  
jester@gamewright.com | 617-924-6006  
gamewright.com  
©2020 Gamewright, una división de Ceaco Inc.  
Todos los derechos reservados.



### ¡SÍGUENOS!

youtube.com/gamewright  
fb.com/gamewright  
@gamewright  
@gamewright