

YOUR MALBEC, YOUR CALL

MANUAL
OFICIAL DE
JUEGO!



DON'T WAIT FOR DESTINY.
~~~~~ UNCORK IT.

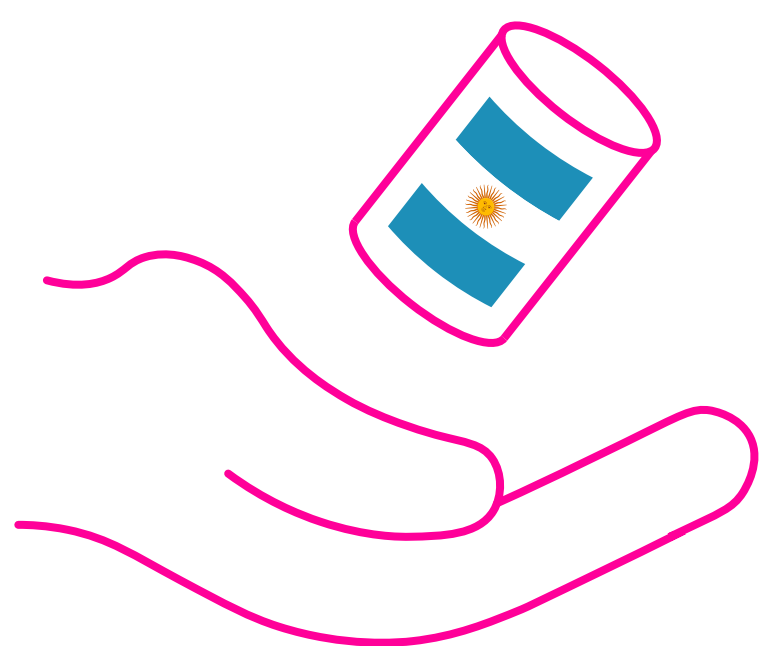
# BIENVENIDA



Les damos la bienvenida a un juego para tomar decisiones entre amigos y amigas dejando que el destino, y un corcho de Malbec argentino, tengan la última palabra.

En este juego, la copa o el vaso se convierte en una urna energética y los corchos en votos. La mecánica es simple: Tú haces las preguntas.

La energía del Malbec argentino se encarga del resultado.



Así, el simple acto de descorchar una botella se transforma en un pequeño ritual de decisión colectiva.

# ¿POR QUÉ MALBEC ARGENTINO?

Porque este vino concentra la identidad de un territorio único.

En cada botella conviven:

- el misterio de la Antártida
- la inmensidad de la Patagonia
- la fuerza protectora de la Cordillera de los Andes
- y la sabiduría ancestral de la Pachamama



Toda esa energía viaja dentro de la botella y encuentra su última expresión en el objeto que la protege:

## EL CORCHO.

**Cada lanzamiento es una posibilidad.**

**Un acierto.**

**Una señal.**



# ELEMENTOS DEL JUEGO

Para jugar se necesitan los siguientes elementos:

## 1. Botella de Malbec argentino

De ella se obtiene el corcho que da inicio al juego y funciona como primer punto de conexión entre los participantes. Se recomienda Malbec, por ser la cepa más representativa de la región, aunque puede utilizarse cualquier vino de origen argentino.



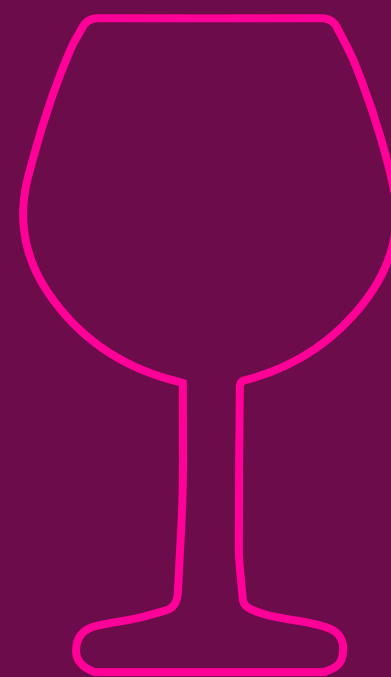
## 2. Corchos de Malbec argentino

Son las piezas de lanzamiento del juego. Cada participante utilizará uno o más corchos para intentar que ingresen en la copa. En algunos modos de juego pueden marcarse con nombres, iniciales o distintas opciones de respuesta. Se puede utilizar corcho de cualquier vino que sea de origen argentino.



### 3. Copa o vaso

Es el recipiente donde deben ingresar los corchos lanzados. Preferentemente de vidrio, aunque también puede utilizarse plástico reciclado para seguir protegiendo al medioambiente y a la energía de la Pachamama.

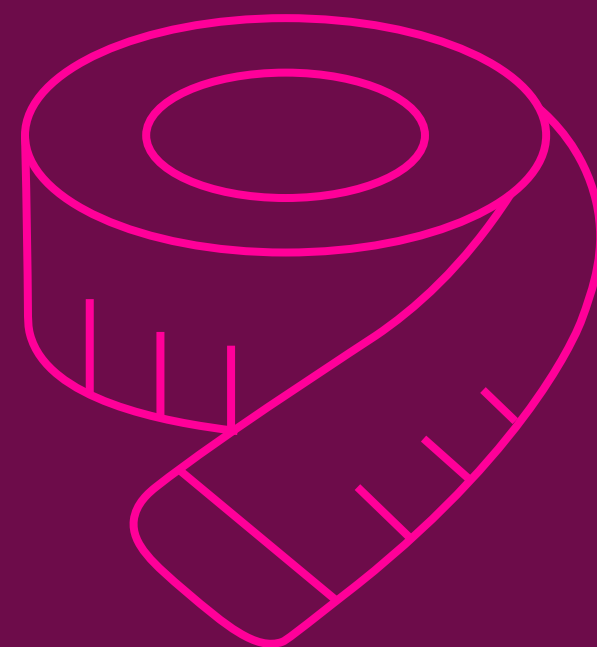


### 4. Marcador o birome

Se utiliza para escribir sobre los corchos o en papeles que puedan pegarse en las copas/vasos cuando el modo de juego lo requiera.

### 5. Un metro o a ojo

Debe establecerse una distancia aproximada de 1,5 metros entre el punto de lanzamiento y la copa. También debe marcarse claramente la línea de tiro desde donde se realizarán los lanzamientos.



# PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- Antes de empezar, preparen la superficie de juego (mesa, arena o cualquier espacio adecuado) siguiendo la referencia visual.



- Con el setup listo, definan entre todos la consigna de la partida. Puede ser una pregunta, un dilema o algo pendiente por resolver.

Algunas ideas:

- ¿Quién será el/la conductor/a responsable que no beberá vino?
  - ¿Quién debe decir algo que viene guardando hace tiempo?
  - ¿Quién debe invitar la próxima botella?
  - ¿Es momento de decir lo que sentís?
  - ¿Trabajar para alguien o empezar algo propio?
  - ¿Es hora de salir de la zona de confort?
  - ¿Qué camino profesional debo elegir?
- Por último, definan la cantidad de corchos en juego y escriban en cada uno las posibles respuestas.
  - Antes del primer lanzamiento, cada participante debe tener su copa de vino servida. Se puede sumar también una copa simbólica para la Pachamama, como gesto de agradecimiento a la tierra que hace posible el vino.

**Finalmente, todos levantan sus copas y brindan. Con ese brindis comienza el juego y se genera la conexión.**

# REGLAS DEL JUEGO

## 01. Posición de tiro

Todos los lanzamientos deben realizarse detrás de la línea marcada.

Si un/a participante cruza la línea con la mano, los dedos o el antebrazo, el tiro queda automáticamente anulado.

## 02. Forma de lanzamiento

El corcho debe lanzarse directamente hacia la copa o vaso.

No se permiten rebotes intencionales en paredes, objetos o personas.

## 03. Resultado del lanzamiento

Si el corcho ingresa completamente en la copa, el lanzamiento es válido y exitoso. Si queda fuera, el intento se considera fallido.

El resultado del lanzamiento definirá la respuesta o consecuencia establecida en la premisa del juego.

## 04. Turnos

Los/as participantes lanzan un corcho por turno, en el orden que el grupo acuerde.

Si no logran definirlo, puede resolverse con piedra, papel o tijera o con una moneda al aire.

## 05. Respeto al resultado

Una vez que el juego habló, el resultado se respeta.

Después de todo, para eso lo jugaron.

# INDICACIONES ENERGÉTICAS

La posición final del corcho puede interpretarse como una señal del destino.

## **Corcho vertical dentro de la copa:**

**Resultado absoluto.** El destino habló con claridad. Anula los tiros restantes y da por finalizado el juego.

---

## **Corcho dentro tocando el borde:**

**Resultado positivo,** aunque con advertencia. Conviene avanzar, pero con atención. Si en el juego otro corcho ingresó con mayor claridad, esa es la respuesta definitiva.

---

## **Corcho acostado en el fondo de la copa:**

**Resultado favorable,** aunque el efecto puede tardar un poco en manifestarse.

---

## **Corcho que rebota en el borde y sale:**

**Resultado negativo por ahora.** El futuro podría traer otra oportunidad.

---

## **Corcho que no toca la copa y cae fuera:**

**El destino fue claro:** mejor buscar otra alternativa. No digas que el Malbec no te avisó.



# MODOS DE JUEGO

Existen tantas formas de jugar como personas que toman Malbec argentino, eso quiere decir que existen infinitas maneras de divertirse jugándolo.

Estas son algunas de las más utilizadas.

## **MODO 1 – PREGUNTA SIMPLE**

Ideal para decisiones rápidas.

Ejemplo:

¿Le escribo a mi ex?

¿Voy o no voy?

Resultado:

- Corcho dentro de la copa → respuesta positiva
- Corcho fuera de la copa → respuesta negativa

## **MODO 2 – DECISIÓN ENTRE OPCIONES**

Colocar dos copas, cada una representando una opción.

Ejemplo:

¿A qué país nos vamos de vacaciones?

Copa A — Argentina

Copa B — Francia

Cada participante lanza su corcho con un destino escrito.

El país escrito en los corchos que queden dentro de la copa es el elegido.

## **MODO 3 – COMPETENCIA ENTRE AMIGOS/AS**

Cada persona escribe su nombre o sus iniciales en un corcho.

Luego los corchos se intercambian entre los participantes.

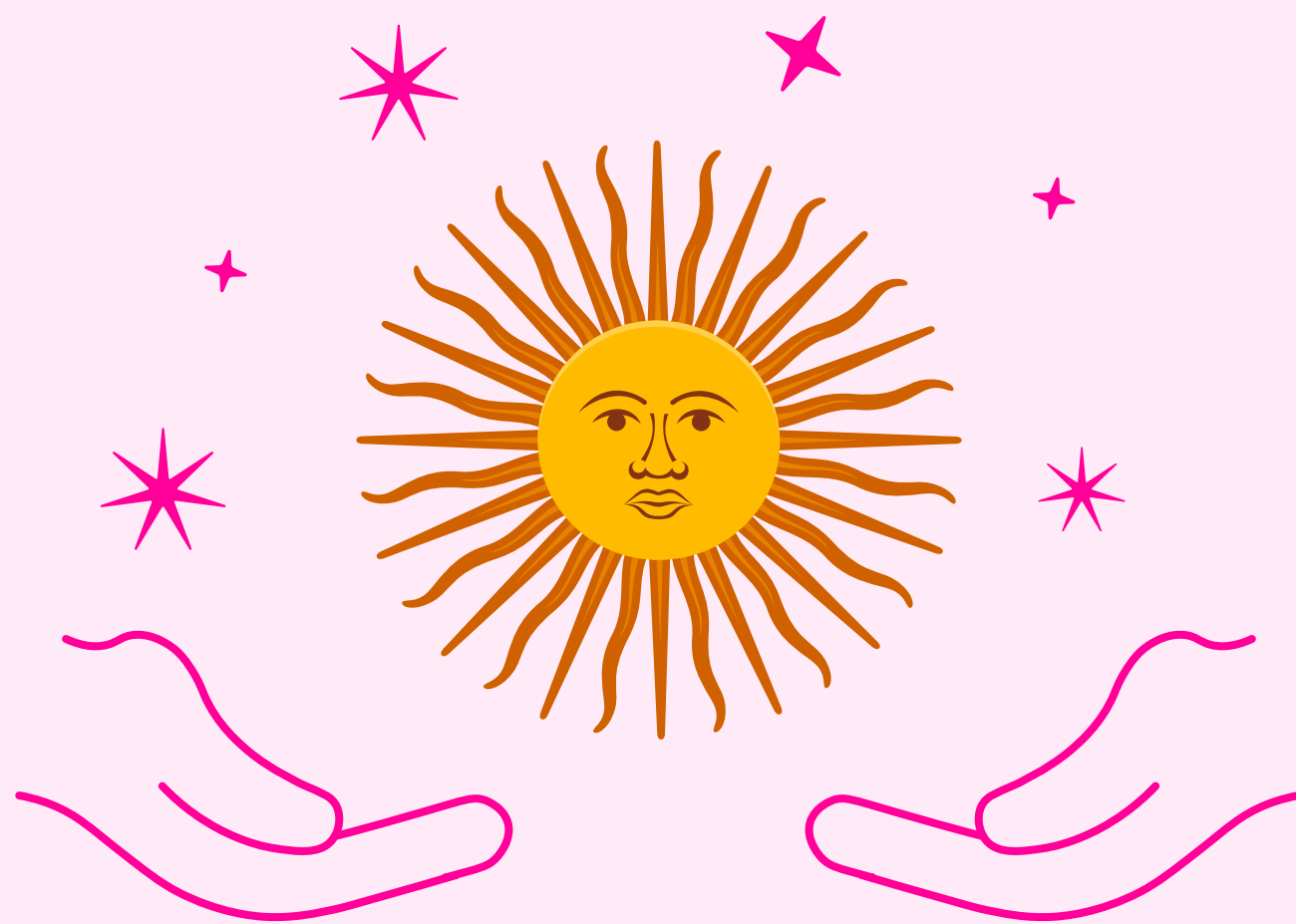
Cada persona lanzará el corcho de otro/a participante.

El corcho que ingrese en la copa determinará quién debe cumplir la premisa del juego.

Si desean dejar también en manos del destino la premisa para jugar, pueden ingresar en:

**[WWW.MALBECWORLDDAY.COM](http://WWW.MALBECWORLDDAY.COM)**

Allí el oráculo digital sugerirá una pregunta según la cantidad de personas presentes.



## **ADVERTENCIAS**

- Si se juega por quién será conductor/a designado/a, nadie puede beber vino antes de obtener el resultado. Luego del resultado, todos pueden beber excepto quien haya sido elegido.
- Prohibido su juego a menores de 21 años.
- Beber con moderación.
- Este juego tiene únicamente fines lúdicos. No es terapéutico, religioso ni pretende predecir el futuro... aunque a veces acierte.

# CIERRE DEL JUEGO

Lo más importante de este juego no es solamente encontrar respuestas.  
Es compartir un momento.  
Con amigos, familia, pareja o incluso con uno/a mismo/a.

Que el Malbec argentino sea el mediador para el encuentro, la risa, el juego y las conversaciones que aparecen cuando se comparte una copa.  
Porque a veces lo importante no es saber exactamente qué nos depara el destino, sino disfrutar el presente con quienes están alrededor de la mesa.



Gracias por animarse a  
descorchar las señales  
del destino junto al  
Malbec Argentino.



DON'T WAIT  
FOR DESTINY.



UNCORK IT.

YOUR MALBEC, YOUR CALL