

Carrera de Caballos

Se juega en un tablero de 80 casilleros con un mazo de 54 tarjetas: 8 de cada color (rojo, azul, amarillo y verde) y 22 negras...

COLOR	+7	+10	Nº1 x3	+30 máx
Cantidad	3	3	1	1

NEGRAS	+13 N°2	+13 N°3	+13 N°4	+18 máx
Cantidad	7	7	3	5

COLOR

+7 El caballo de ese color avanza 7 casillas.

+10 El caballo de ese color avanza 10 casillas.

Nº1 x 3 El caballo del color correspondiente tiene que estar primero. Se triplica la distancia con el caballo que está en segundo lugar.

+30 máx El caballo del color correspondiente NO puede ser primero. Avanza como máximo 30 casillas pero tiene que quedar como mínimo 4 casillas detrás del caballo que está en primer lugar.

NEGRAS

+18 máx Para cualquier caballo que no esté en primer lugar. Avanza como máximo 18 casillas pero no puede pasar al primero por más de una casilla.

+13 N°X El caballo que está en posición X avanza 13 casillas.

Posiciones compartidas

Si dos caballos están en primer lugar, no hay segundo puesto. El caballo que sigue está tercero y el último cuarto. Si dos caballos están segundos, no hay tercer lugar. Si dos están terceros, no hay cuarto.

Desarrollo del Juego

Cada jugador comienza con \$1000. Se juegan tantas rondas como jugadores. En cada ronda se reparten todas las tarjetas en sentido horario. Comienza el que está a la izquierda del que reparte. La siguiente ronda será él quien reparte. Los jugadores miran sus cartas y anotan sus apuestas. Se pueden varias apuestas simultáneas dentro de estas tres modalidades.

Apuestas

A) A Ganador

Ej: \$200 Azul 1ro

Si Azul termina primero paga x3

B) Segundo Lugar

Ej: \$300 Amarillo 2do

Si Amarillo termina primero o segundo paga x2

C) Bifecta

Ej: \$200 Rojo 1ro }
\$100 Verde 2do }

Si Rojo termina primero paga \$200 x 3
Si Verde termina segundo paga \$100 x 2
Si Rojo termina primero y Verde segundo paga \$300 x 4
Si Rojo termina segundo y Verde primero no paga

Final de la carrera

Gana el primer caballo que pasa la casilla 80. El que estaba segundo sigue en segundo lugar. La carrera termina cuando el segundo caballo pasa la casilla 80.

Cada jugador se descuenta lo que apostó y se suma lo que ganó, anotando el total para la siguiente ronda.

Final de juego

Gana el jugador que más dinero tenga al terminar la última ronda.

Para saber quién ganó y quién perdió dinero, hay que sumar los totales de todos los jugadores y repartir entre todos el balance de la banca, sea negativo o positivo.



+7	+7	+7	+10	+10	+10	Nº1 x3	+30 máx
<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>

+7	+7	+7	+10	+10	+10	Nº1 x3	+30 máx
<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>

+7	+7	+7	+10	+10	+10	Nº1 x3	+30 máx
<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>

+7	+7	+7	+10	+10	+10	Nº1 x3	+30 máx
<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>

+13 Nº2	+13 Nº2	+13 Nº2	+13 Nº2	+13 Nº2	+13 Nº2	+13 Nº2	+13 Nº3
<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>

+13 Nº3	+13 Nº3	+13 Nº3	+13 Nº3	+13 Nº3	+13 Nº3	+13 Nº4	+13 Nº4
<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>

+13 Nº4	+18 máx	+18 máx	+18 máx	+18 máx	+18 máx		
<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>	<small>Anti©Tanz-li</small>

