

Horse Race

3-10 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Corta

Apuesta sobre el As (palo) que ganará la carrera a través de la pista de cartas.

PREPARACIÓN

- 3-10 jugadores con un mazo estándar de 52 cartas.
- Coloca 4 Ases al inicio. Coloca 7-10 cartas boca abajo como la pista.
- Los jugadores apuestan una cantidad de bebidas en un palo.

PUNTUACIÓN

- Los ganadores asignan su apuesta en bebidas a otros.
- Los perdedores beben el número de bebidas que apostaron.

Consejo: Cuenta los palos en las cartas de pista (si son visibles) para hacer una apuesta más informada.

EN TU TURNO

- El banquero voltear cartas del mazo una a la vez.
- El As de la carta volteada avanza un espacio.
- Las cartas de pista que son alcanzadas son volteadas, retrocediendo el As de ese palo.
- El primer As pasado el final gana.

Horse Race es un juego de bebida y apuestas donde los cuatro Ases representan caballos corriendo a través de una pista hecha de cartas boca abajo. Los jugadores apuestan sobre cuál palo ganará, y las cartas se voltean para avanzar a los Ases. Los perdedores beben basado en sus apuestas.

Objetivo

Apuesta sobre el As (palo) que crees ganará la carrera a través de la pista de cartas. Las apuestas correctas te permiten asignar bebidas; las apuestas incorrectas significan que bebes.

Preparación

1. **Jugadores:** 3 a 10 jugadores (uno actúa como el anunciador/banquero).
2. **Mazo:** Mazo estándar de 52 cartas.
3. **Pista:** Elimina los 4 Ases y colócalos en una fila en un lado como la línea de salida. Coloca 7-10 cartas boca abajo en una columna perpendicular a los Ases para formar la pista de carrera.
4. **Apuestas:** Antes de que comience la carrera, cada jugador apuesta una cantidad de bebidas en un palo (As) para ganar.

Juego

1. **Anuncia la carrera:** El banquero actúa como el anunciador de carrera, añadiendo emoción y comentario.
2. **Voltea cartas:** El banquero voltear cartas una a la vez del mazo restante.
3. **Avanza:** Cuando una carta es volteada, el As de ese palo se mueve hacia adelante una posición en la pista.
4. **Cartas de pista:** Cuando un As llega a una fila de cartas de pista, esa carta de pista es volteada. El palo mostrado en la carta de pista volteada hace que ese As retroceda una posición.
5. **Ganador:** El primer As que pasa el final de la pista gana la carrera.

Reglas de Bebida

1. **Ganadores:** Los jugadores que apostaron en el palo ganador asignan su cantidad de apuesta en bebidas a otros jugadores.
2. **Perdedores:** Los jugadores que apostaron en un palo perdedor beben el número de bebidas que apostaron.
3. **Doblar:** Algunos grupos permiten doblar apuestas a mitad de carrera por apuestas más altas.

Variaciones

- **Sin retrocesos:** Salta la regla donde las cartas de pista volteadas mueven a los Ases hacia atrás para una carrera más simple y rápida.
- **Múltiples carreras:** Ejecuta varias carreras en una tarde con cantidades de apuesta incrementadas.
- **Sin bebida:** Usa fichas o puntos en lugar de bebidas para una versión familiar.

Consejos y Estrategias

- Cuenta las cartas restantes de cada palo antes de apostar para estimar cuál As tiene las mejores probabilidades.
- Apuesta conservadoramente en tu primera carrera hasta que entiendas cómo funciona la mecánica de retroceso.
- Como anunciador, construye emoción narrando la carrera dramáticamente.

Consejos y estrategia

Mira las cartas de pista antes de apostar si son visibles, ya que los palos que aparecen en la pista causarán retrocesos. De lo contrario, es mayormente suerte.

Como el juego es mayormente basado en suerte, el elemento estratégico principal es gestionar el tamaño de tu apuesta. Contar cartas de cada palo en la pista puede proporcionar una ligera ventaja.