

Horse Race

3-10 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Fácil

Duração: Curta

Apostar no Ás (naipe) que vai vencer a corrida pela pista de cartas.

PREPARAÇÃO

- 3-10 jogadores com um baralho padrão de 52 cartas.
- Coloque 4 Ases na largada. Coloque 7-10 cartas viradas para baixo como pista.
- Jogadores apostam uma quantidade de goles em um naipe.

PONTUAÇÃO

- Vencedores distribuem suas apostas em goles para os outros.
- Perdedores bebem o número de goles que apostaram.

Dica: Conte os naipes nas cartas da pista (se visíveis) para fazer uma aposta mais informada.

NA SUA VEZ

- O dealer vira cartas do baralho uma por vez.
- O Ás do naipe da carta virada avança um espaço.
- Cartas da pista que são alcançadas são viradas, fazendo o Ás daquele naipe recuar.
- O primeiro Ás a cruzar a linha de chegada vence.

Horse Race é um jogo de bebida e apostas onde os quatro Ases representam cavalos correndo por uma pista feita de cartas viradas para baixo. Os jogadores apostam em qual naipe vai vencer, e cartas são viradas para avançar os Ases. Os perdedores bebem de acordo com suas apostas.

Objetivo

Apostar no Ás (naipe) que você acha que vai vencer a corrida pela pista de cartas. Apostas corretas permitem distribuir goles; apostas erradas significam que você bebe.

Preparação

1. **Jogadores:** 3 a 10 jogadores (um atua como narrador/dealer).
2. **Baralho:** Baralho padrão de 52 cartas.
3. **Pista:** Remova os 4 Ases e coloque-os em fileira de um lado como linha de largada. Coloque 7-10 cartas viradas para baixo em uma coluna perpendicular aos Ases para formar a pista de corrida.
4. **Apostas:** Antes da corrida começar, cada jogador aposta uma quantidade de goles em um naipe (Ás) para vencer.

Jogabilidade

1. **Anuncie a corrida:** O dealer atua como narrador da corrida, adicionando emoção e comentários.
2. **Virar cartas:** O dealer vira cartas uma por vez do baralho restante.
3. **Avançar:** Quando uma carta é virada, o Ás daquele naipe avança uma posição na pista.
4. **Cartas da pista:** Quando um Ás alcança a fileira de uma carta da pista, essa carta é virada. O naipe mostrado na carta virada faz aquele Ás recuar uma posição.
5. **Vencedor:** O primeiro Ás a ultrapassar o final da pista vence a corrida.

Regras de Bebida

1. **Vencedores:** Jogadores que apostaram no naipe vencedor distribuem o valor da aposta em goles para outros jogadores.
2. **Perdedores:** Jogadores que apostaram em um naipe perdedor bebem o número de goles que apostaram.
3. **Dobrar aposta:** Alguns grupos permitem dobrar apostas no meio da corrida para apostas mais altas.

Variantes

- **Sem recuos:** Pule a regra de recuo das cartas da pista para uma corrida mais simples e rápida.
- **Múltiplas corridas:** Faça várias corridas em uma noite com apostas cada vez maiores.
- **Sem bebida:** Use fichas ou pontos em vez de goles para uma versão familiar.

Dicas e Estratégias

- Conte as cartas restantes de cada naipe antes de apostar para estimar qual Ás tem as melhores chances.
- Aposte de forma conservadora na primeira corrida até entender como a mecânica de recuo funciona.
- Como narrador, crie empolgação narrando a corrida de forma dramática.

Dicas e estratégia

Observe as cartas da pista antes de apostar se estiverem visíveis, pois naipes que aparecem na pista causarão recuos. Fora isso, é basicamente sorte.

Como o jogo é em grande parte baseado em sorte, o principal elemento estratégico é gerenciar o tamanho da sua aposta. Contar cartas de cada naipe na pista pode oferecer uma leve vantagem.