

# The Great Races

***Un juego de carreras de roll & write por Sid Sackson y traducido por Sergi Sànchez***

## **Objetivo:**

Obtener la mayor cantidad de puntos para ganar, o ganar tantas de las once carreras como sea posible. Cada jugador ingresa a las diferentes carreras de acuerdo con el lanzamiento de los dados, y luego avanza hacia cada línea de meta volviendo a lanzar el número de esa carrera.

## **Equipo:**

Una hoja de juego, cuatro dados, lápiz para cada jugador (diferentes colores podrían ser mejores pero no obligatorios).

## **Preliminares:**

Cada jugador lanza los dados y el que tiene el total más alto juega primero. El jugador coloca sus iniciales en la parte superior de la primera columna en el área de puntuación marcada como "Jugadores". El siguiente jugador (la persona sentada a la izquierda del primer jugador) coloca sus iniciales en la parte superior de la segunda columna, y así sucesivamente. En cada carrera inscrita, un jugador usará la pista que corresponde a su columna de puntuación; es decir, el primer jugador usará la pista superior en cada carrera, el segundo jugador usará la pista justo debajo de esa, y así sucesivamente.

## **Juego:**

Un jugador lanza los cuatro dados cuando es su turno. El jugador luego los divide en dos pares de la manera que quiera elegir. Para cada par de dados, el jugador marca un espacio en su pista en la carrera correspondiente al total de los dos dados.

Por ejemplo: un jugador lanza 2 - 3 - 5 - 6. El jugador puede marcar un espacio en la carrera 5 (2 + 3) y uno en la carrera 11 (5 + 6), o un espacio en la carrera 7 (2 + 5) ) y uno en la carrera 9 (3 + 6), o dos espacios en la carrera 8 (2 + 6 y 3 + 5). A medida que las carreras terminan, los jugadores pueden encontrar que no pueden usar uno o incluso los dos totales de sus dados.

## **Tanteo:**

El jugador que marca el último espacio en la carrera ha ganado esa carrera. El ganador de una carrera registra los puntos del primer lugar (número más alto en las banderas cruzadas al final de la carrera) en su columna de puntuación. Si uno o más de los otros jugadores han pasado la doble línea vertical, que puede ocurrir en diferentes posiciones en las distintas carreras, el que está más avanzado avanza los puntos para el segundo lugar, es el número menor en la columna de banderas a cuadros. En caso de empate, el jugador entre los que empatan en la zona más baja, es decir, quien comenzó más tarde, gana los puntos. Si ningún jugador ha pasado la línea doble en el momento en que se gana una carrera, no hay puntuación para el segundo lugar en esa carrera.

## **Victoria:**

Cuando se hayan completado las 11 carreras, el jugador con la puntuación más alta es el ganador. En caso de empate, el jugador entre aquellos que empaten cuya columna de puntuación está más a la derecha (que jugó más tarde al comienzo del juego) es el ganador.

**The Great Races**  
by Sid Sackson

**2**


**3**


**4**


**5**


**6**


**7**


**8**


**9**


**10**


**11**


**12**


	NOMBRE			PUNTOS
CARRERA				
2				10 / 6
3				9 / 5
4				8 / 4
5				7 / 4
6				6 / 3
7				5 / 3
8				6 / 3
9				7 / 4
10				8 / 4
11				9 / 5
12				10 / 6
	Total			