

• JOHN D CLAIR •

UN DÍA EN LAS CARRERAS



REGLAMENTO



45-60'



2 - 9



10+



DEVIR

JOHN D. CLAIR UN DÍA EN LAS CARRERAS

¡Prepárate para disfrutar de un día en las carreras!

¿Apostarás en seguida para asegurarte las mejores probabilidades? ¿O te esperarás a ver cómo evoluciona la carrera y apostarás en los últimos segundos? La elección es tuya en este juego de apuestas de carreras de caballos en tiempo real.

Descripción

Un día en las carreras se juega en 4 rondas. En cada ronda, los jugadores apostarán por un caballo mientras se desarrolla la carrera. Al final de cada carrera, los jugadores ganan o pierden dinero con las apuestas que han hecho. Además, los jugadores obtienen recompensas especiales y apuestan por llegadas insólitas. Después de 4 rondas, ¡el jugador que tenga más dinero será el ganador!

Componentes



1 tablero de apuestas



1 tablero de hipódromo



2 dados



9 caballos de madera



6 fichas de Ganador, Posición, Trío



40 fichas de apuesta de jugadores (en 8 colores)



12 fichas de apuesta adicionales



28 cartas de apuesta paralela



5 cartas de llegada insólita



32 cartas VIP



55 fichas de 1\$



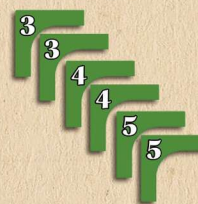
48 fichas de 5\$



32 fichas de 25\$



8 fichas de 100\$



6 fichas de apuesta de la casa

App para jugar a Un día en las carreras: devir.es/app-carreras

Todo lo que necesitas para jugar a *Un día en las carreras* está en la caja, pero hay una app que se encarga de tirar los dados y dirigir la carrera, eliminando la necesidad de un jugador Casa. Para descargar la app, visita la web indicada arriba.

Preparación

- 1** Coloca el **tablero de apuestas** en el centro de la mesa.
- 2** Baraja las cartas de **apuesta paralela** y coloca el mazo boca abajo en el espacio *Apuestas paralelas* de la parte superior del tablero de apuestas. A continuación, roba las primeras 5 cartas del mazo y colócalas boca arriba en los espacios de la derecha.
- 3** Baraja las **cartas de llegada insólita** y coloca el mazo boca abajo en el espacio *Llegada insólita* de la parte inferior izquierda del tablero de apuestas. Roba la carta superior y colócala boca arriba en el espacio *Carrera 1* a la derecha del mazo.
- 4** Baraja las **cartas VIP** y coloca el mazo boca abajo en el espacio *VIP* de la parte inferior derecha del tablero de apuestas.
- 5** Coloca las **fichas de dinero** en una banca al lado del tablero de apuestas.
- 6** Coloca las **fichas de apuesta adicionales** negras y blancas al lado del tablero de apuestas.
- 7** Se elige a un jugador para que se encargue de llevar la carrera de caballos. Coloca el tablero de hipódromo cerca de ese jugador. A este jugador se le llama jugador **Casa**. A no ser que elijáis una de las variantes de juego de la página 8, esta persona no compite en la partida, sino que se dedica a dirigir y retransmitir la carrera de caballos.
- 8** El jugador Casa recibe los **2 dados** y los **9 caballos de madera**, y coloca los caballos en los espacios verdes correspondientes a sus números de la puerta de salida, en el lado izquierdo del tablero de hipódromo.
- 9** Los demás jugadores reciben **5 fichas de apuesta** de jugadores del mismo color. Si hay 7/8 jugadores (sin contar el jugador Casa), cada jugador devuelve a la caja una de sus fichas del número 3.
- 10** Coloca las 6 fichas de *Ganador, Posición, Trío* al lado del tablero de apuestas.
- 11** Si el jugador Casa quiere competir en la partida además de dirigir la carrera, recibe las **6 fichas de apuesta de la casa**. (Para las variantes de juego relacionadas con la Casa, consulta la pág. 8).



Si queréis reducir la complejidad de la partida, podéis prescindir de las cartas de apuesta paralela, de las cartas de llegada insólita y/o de las cartas VIP.

Descripción de la ronda

- **Dirigir la carrera:** El jugador Casa inicia la carrera de caballos.
- **Hacer apuestas:** Los jugadores hacen sus apuestas durante la carrera.
- **Resolver apuestas:** Al final de la carrera, los jugadores resuelven sus apuestas.
- **Mantenimiento:** Se organizan todas las cartas y se pone a cero el hipódromo.

Dirigir la carrera

El jugador que hace de **Casa** puede dedicarse únicamente a dirigir y retransmitir la carrera, o bien puede competir utilizando las **fichas de apuesta de la casa**, haciendo sus apuestas en el tablero de apuestas antes del inicio de la carrera. (Véase «*Variante: Apuestas de la casa*» en la *pág. 8*). Si utilizáis la app, no hace falta jugador Casa, ya que la app se encarga de dirigir la carrera.

La Casa anuncia el principio de la carrera exclamando: «¡**Salen al galope!**!».

La Casa tira los 2 dados, anuncia el total de la tirada para que puedan oírlo todos los jugadores y mueve el caballo correspondiente 1 casilla hacia la derecha, más cualquier **bonificador de movimiento** oportuno. La Casa sigue haciendo tiradas, anunciando y moviendo los caballos a un **ritmo rápido** mientras los jugadores hacen sus apuestas.

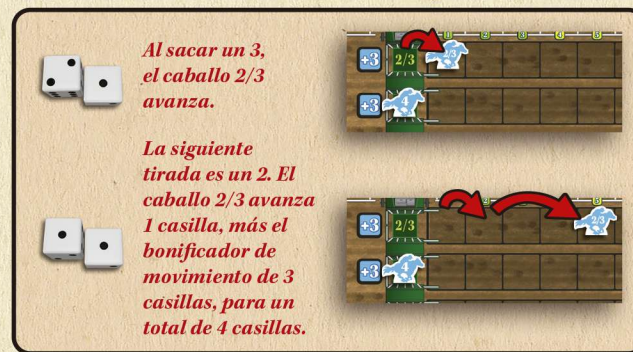


Bonificador de movimiento

A la izquierda de la casilla inicial de cada caballo se indica un valor de **bonificador de movimiento**, exceptuando el caballo 7, que no tiene bonificador.

El bonificador de movimiento se activa cuando se saca dos veces seguidas la misma tirada de los dados. Los caballos rojos (6 y 8) mueven 1 casilla adicional, los caballos naranjas (5 y 9) mueven 2 casillas adicionales y los caballos azules (2/3, 4, 10 y 11/12) mueven 3 casillas adicionales.

El bonificador de movimiento de los caballos 2/3 y 11/12 se activa cuando se repite indistintamente uno de sus dos valores. Por ejemplo, si primero ha salido un 3, el bonificador de movimiento se activa si el siguiente número es un 2 o un 3.



En una tercera tirada consecutiva NO se activa el bonificador de movimiento. En el ejemplo anterior, si en la tercera tirada sale un 2 o un 3, no se activa el bonificador de movimiento, y el caballo 2/3 solo mueve 1 casilla de forma normal. Sin embargo, si sale un 2 o un 3 en una cuarta tirada consecutiva, se activa un nuevo bonificador de movimiento, ya que la tercera y la cuarta tirada forman una nueva tirada consecutiva separada.

La Casa

Además de tirar los dados, anunciar el resultado y mover los caballos, se anima al jugador **Casa** a enriquecer la partida con expresiones frenéticas y comentarios ingeniosos propios de los comentaristas deportivos. Puede describir sucesos interesantes como cambios de liderazgo, caballos que se desmarcan de los demás y todos los bonificadores de movimiento.

La Casa también tiene las siguientes responsabilidades:

- La Casa tiene que exclamar «¡**Ojos de serpiente!**!» cuando saque un 2 y «¡**dobles seis!**!» cuando saque un 12, ya que ciertas **cartas VIP** dan bonificadores a los jugadores por esas tiradas. También tiene que anunciar los demás números de forma clara, ya que pueden ser importantes para otras cartas VIP.
- La Casa debe informar a los jugadores de lo cerca que está el anuncio de «¡**Se acabaron las apuestas!**!», avisando cada vez que un caballo cruza la **línea roja** del tablero de hipódromo. Cuando el tercer caballo cruza la **línea roja**, el jugador Casa debería anunciar en voz alta y clara: «¡**Se acabaron las apuestas!**!». Después de este anuncio, los jugadores ya no pueden colocar más fichas de apuesta.

Fin de la carrera

Cuando un caballo llega a línea de meta (*la casilla nº 15*), la carrera **TERMINA INMEDIATAMENTE**. Si no se había anunciado ya, los jugadores ya no pueden colocar más fichas de apuesta en el tablero de apuestas. Todos los caballos se quedan en su posición para resolver las apuestas. La Casa marca los caballos en el tablero de apuestas con las fichas **Ganador**, **Posición**, **Trío**, tal y como se explica en la página 6.

Hacer apuestas

Todos los jugadores que no son Casa tienen unas fichas de apuesta con los números 2, 3, 4 y 5, que pueden utilizar para hacer sus apuestas en cada carrera. (En una partida de 7/8 jugadores, los jugadores tienen ficha de apuesta 3 menos).

Mientras una carrera está en curso, **ANTES** de que se anuncie «**¡Se acabaron las apuestas!**» y **ANTES** de que un caballo llegue a la línea de meta, los jugadores pueden colocar cada una de sus fichas de apuesta en cualquier espacio de apuesta libre del tablero de apuestas.

No hay orden de turnos, sino que las apuestas se hacen simultáneamente.

Los jugadores pueden colocar sus fichas de apuesta tan rápidamente o tan lentamente como quieran durante la carrera. Los jugadores no pueden colocar una ficha en un espacio de apuesta donde ya haya una ficha. Una vez se haya colocado una ficha de apuesta, la ficha no puede moverse o retirarse.

En una partida con tan solo 2 jugadores apostando, no pueden colocarse apuestas en la columna más a la izquierda de cada una de las secciones: *Ganador, Posición, Trío*.

El jugador violeta NO puede colocar una ficha donde otro jugador ya ha colocado una ficha.



El jugador violeta NO puede colocar varias fichas en el mismo espacio.



El jugador violeta puede colocar 3 fichas en los 3 espacios disponibles del caballo 2/3.



Resolver apuestas

Al final de una carrera, todos los jugadores **ganan** o **pierden** dinero por sus **apuestas ganadoras** o **apuestas perdedoras**.

Los jugadores empiezan recogiendo todas sus fichas de **apuestas ganadoras** del tablero de apuestas, obteniendo los pagos correspondientes de la banca. A continuación, los jugadores recogen todas sus fichas de **apuestas perdedoras** y le pagan a la banca la cantidad correspondiente. Todos los jugadores lo pueden hacer simultáneamente.

Una **apuesta ganadora** concede una cantidad de dinero equivalente al valor de la ficha de apuesta multiplicado por el número impreso delante de la «X» en el espacio de apuesta donde se ha colocado la ficha.

En el caso de una **apuesta perdedora**, el jugador le paga a la banca el dinero indicado por el número negativo impreso en el círculo rojo del espacio de apuesta, independientemente del valor de la ficha de apuesta. Si no hay ningún círculo rojo en ese espacio, entonces el jugador no le paga dinero a la banca. Si un jugador ha perdido todas sus fichas de dinero, no tiene deudas ni se queda en negativo.

El jugador violeta recoge su ficha de apuesta de 5.

Si el caballo 2/3 ha ganado: cobra 45\$ (9 x 5) en fichas de dinero de la banca.

Si el caballo 2/3 no ha ganado: le paga 2\$ a la banca, según indica el «-2» del círculo rojo.



Consejo para principiantes:

En las secciones Trío, Posición y Ganador, los espacios de la derecha dan más beneficios y/o implican menos pérdidas.

TRÍO		POSICIÓN		GANADOR		
4x ₄	4x ₃	5x ₃	5x ₃	7x ₂	8x ₂	9x ₂
3x ₁	3x ₁	4x ₁	4x ₁	5x ₁	6x ₁	7x ₁
2x ₃	2x ₂	2x ₂	3x ₂	4x ₂	4x ₂	5x ₂

Apuestas a Ganador, Posición y Trío

Los jugadores pueden apostar a *Ganador*, *Posición* o *Trío* colocando una ficha en el espacio de apuesta correspondiente. Las filas corresponden a los distintos caballos, mientras que las columnas corresponden a las distintas apuestas de *Trío*, *Posición* o *Ganador*:

- Apostar a **GANADOR** es apostar a que un caballo terminará en **1^{er} lugar**. Hay tres espacios de apuesta de **Ganador** para cada caballo, cada uno con distintas ganancias y pérdidas.
- Apostar a **POSICIÓN** es apostar a que un caballo terminará como uno de los **2 primeros caballos**. Hay dos espacios de apuesta de **Posición** para cada caballo, cada uno con distintas ganancias y pérdidas.
- Apostar a **TRÍO** es apostar a que un caballo terminará como uno de los **3 primeros caballos**. Hay dos espacios de apuesta de **Trío** para cada caballo, cada uno con distintas ganancias y pérdidas.

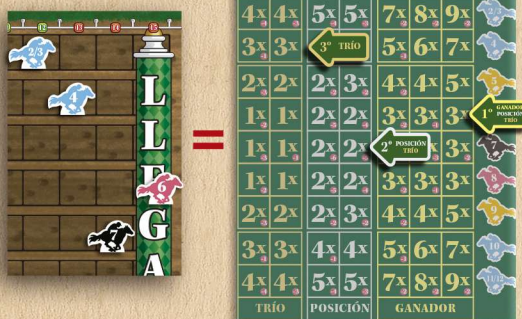
Por lo tanto, el caballo que termine en **1^{er} lugar** gana todas las apuestas a **Ganador**, **Posición**, **Y Trío**. Todos los caballos que terminen (o empaten) en **2^o lugar** ganan las apuestas a **Posición Y Trío**.

Si 2 o más caballos empatan en 2^o lugar, se considera que todos han terminado en 2^o y 3^{er} lugar. Los caballos que tengan por detrás **NO ganan** la apuesta a **Trío**. Todos los caballos que terminen (o empaten) en **3er lugar** ganan la apuesta a **Trío**.



Utiliza las 6 fichas de *Ganador*, *Posición* y *Trío* para ayudar a identificar qué caballos dan beneficios por qué apuestas. Colócalas en la fila del caballo correspondiente, apuntando a las apuestas ganadoras a su izquierda, tal y como se indica abajo

Posiciones claras de 1º, 2º y 3º (sin empate):



Empate al 2º (y por lo tanto al 3º):



Empate al 3º:



Apuestas a colores



Los 3 espacios de apuesta de la izquierda dan beneficios si cualquier caballo del color correspondiente termina en 1^{er} lugar.

El espacio de apuesta más a la derecha da beneficios si el **caballo 7** termina en **5º lugar o peor** (es decir, si hay 4 o más caballos que terminan por delante de él). Solo se puede colocar **1 ficha de apuesta** en cada espacio.

Apuestas paralelas



En cada carrera se colocarán **5 cartas de apuesta paralela distintas**, boca arriba, en la parte superior del tablero de apuestas. Cada carta funciona como un espacio adicional de apuesta. Solo se puede colocar **1 ficha de apuesta** en cada carta. Son apuestas a que un caballo terminará por delante de otro caballo o un grupo de caballos del mismo color al final de la carrera. Si los caballos en cuestión acaban la carrera empatados, se considera una apuesta perdedora.

Después de resolver las apuestas al final de cada carrera, coloca 5 nuevas cartas de apuesta paralela, de modo que se utilicen cartas distintas para cada una de las 4 carreras.

Por ejemplo, la primera carta que se muestra arriba es una apuesta a que el caballo 2/3 terminará por delante del **caballo 8**. La segunda carta es una apuesta a que el **caballo 7** terminará por delante de **TODOS los caballos azules** (caballos 2/3, 4, 10 y 11/12).

Apuestas a llegada insólita



Cada una de las 5 cartas de llegada insólita tiene 3 espacios de apuesta activos en los que los jugadores pueden colocar sus fichas de apuesta. Un jugador **NO** puede colocar más de 1 de sus fichas de apuesta en una misma carta de llegada insólita.

Durante la preparación para la primera carrera, se coloca una carta de llegada insólita boca arriba en la parte inferior del tablero de apuestas. Una vez resueltas las apuestas de cada carrera, se roba 1 carta de llegada insólita del mazo y se coloca boca arriba a la derecha de la carta anterior, añadiendo así una nueva apuesta para cada carrera. Al principio de la cuarta carrera, debería haber un total de 4 cartas de llegada insólita boca arriba.

- **Foto finish:** Recuerda que si los caballos empatan por el segundo lugar, se considera que también empatan para el tercero.

Mantenimiento

Para las rondas 1-3, después de que todos los jugadores hayan resuelto sus apuestas, haz lo siguiente:

- Reemplaza las 5 cartas de apuesta paralela. (Véase «Apuestas paralelas» en la página 6).
- Desvela una carta de llegada insólita más. (Véase «Apuestas a llegada insólita», arriba).
- Cada jugador roba 2 cartas VIP y se queda con 1 (Véase «Cartas VIP», abajo).
- Se devuelven los caballos a la primera casilla del tablero de hipódromo.

Cartas VIP



Hay 32 cartas VIP. **Al terminar la primera carrera**, después de resolver las apuestas, cada jugador roba 2 cartas VIP, las examina y se queda una. La otra se descarta en una pila de descartes colectiva.

El jugador coloca la carta elegida boca arriba delante de él, y obtiene los beneficios de esa carta durante el resto de la partida.

Este proceso se repite al terminar la segunda y la tercera carrera. Esto significa que los jugadores tendrán 2 cartas VIP en juego para la tercera carrera y 3 cartas VIP para la cuarta. Los jugadores conservan todos los beneficios de sus cartas para todas las carreras. Si el mazo se queda sin cartas, se baraja la pila de descartes y se crea uno nuevo. Algunas cartas VIP permiten infringir ciertas reglas del juego (como colocar una ficha de apuesta encima de la ficha de apuesta de otro jugador, o bien hacer apuestas después de que 3 caballos hayan cruzado la línea roja). Si hay un conflicto entre las reglas normales y el texto de una carta, prevalece el texto de la carta.

- Las cartas **Fichas de cortesía** proporcionan un pago único al jugar la carta, pero el jugador deja la carta delante de él.
- Las cartas **Subirse al carro** permiten colocar una ficha de apuesta (del número correspondiente) en un espacio donde ya haya una ficha.

Fichas de apuesta adicionales



Algunas cartas VIP dan a los jugadores una **ficha de apuesta adicional** negra o blanca. Los jugadores añaden la ficha correspondiente a su colección de fichas de apuesta durante el resto de la partida, y dejan la carta VIP boca arriba delante de ellos, para que todo el mundo sepa qué ficha de apuesta adicional es la suya.

El número grande de estas fichas funciona como el de las fichas de apuesta normales: las apuestas ganadoras se multiplican por ese número. La mayoría de las fichas de apuesta adicionales tienen un círculo rojo. Si la apuesta realizada con esta ficha es una apuesta perdedora, el jugador debe pagar el importe que aparece en el círculo rojo del espacio de apuesta **Y TAMBIÉN** el importe que aparece en el círculo rojo de la ficha de apuesta adicional.

Las fichas de apuesta adicionales con un valor de 2 tienen un símbolo especial: . Este símbolo niega el valor de pérdida de cualquier espacio de apuesta en el que se coloque la ficha, lo cual significa que el jugador no le pagará dinero a la banca por una apuesta perdedora realizada con esta ficha.

Fin de la partida

Cuando termina la cuarta carrera y se han resuelto todas las apuestas, los jugadores cuentan todo su dinero. El jugador que tenga más dinero es el ganador. En caso de empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

Variante: Apuestas de la casa

(2-9 jugadores)



Si el jugador Casa también quiere competir en el juego, antes de cada carrera coge las 6 fichas de apuesta de la casa y las coloca en la esquina superior izquierda de 6 espacios de apuesta diferentes que elija del tablero de apuestas (incluidas las cartas de apuesta paralela y las cartas de llegada insólita). Debe colocar estas piezas de modo que no tapen los números impresos en los espacios.

Cuando empieza la carrera, esos espacios de apuesta siguen considerándose libres, y los demás jugadores pueden colocar sus fichas de apuesta allí de forma normal.

Al final de cada carrera, las fichas de apuesta de la casa se resuelven igual que las fichas de apuesta de los demás jugadores.

El jugador Casa empieza la partida con 18\$ y no roba cartas VIP durante la partida.

Variante: App

(2-8 jugadores)

Si preferís utilizar la app para dirigir la carrera, no habrá jugador Casa. (Véase página 2).

Variante: Rotación de la casa

(2-8 jugadores)

En esta variante, el jugador Casa puede cambiar en cada carrera.

Determinad de forma aleatoria quién será el primer jugador Casa. El jugador Casa utiliza las 6 fichas de apuesta de la casa, tal y como se detalla en *Variante: Apuestas de la casa*. Después de cada carrera, el jugador Casa actual puede decidir si quiere seguir siendo el jugador Casa para la siguiente carrera. Si no quiere, el jugador a su izquierda (siguiendo alrededor de la mesa en el sentido de las agujas del reloj) tiene la opción de convertirse en el jugador Casa. Si nadie acepta, el jugador a la izquierda del jugador Casa actual debe ser el siguiente jugador Casa.

Durante la ronda en la cual un jugador hace de Casa, no puede utilizar sus cartas VIP. Sin embargo, al final de la ronda, roba y selecciona una carta VIP como los demás jugadores de forma normal, para su uso en las siguientes rondas. (Excepción: si el jugador Casa decide quedarse con una carta Fichas de cortesía, esa carta se resuelve inmediatamente). Como compensación por no poder utilizar sus cartas VIP, el jugador Casa recibe de la banca 3\$ en la ronda 2, 6\$ en la ronda 3 y 9\$ en la ronda 4. Esto se produce antes de que empiece la carrera en esas rondas.

Pruebas

Csilla Clair, Shannon Clair, Matthew Clair, Katalin Balogh, Eva Balogh, Leon Blight, Christopher Buckley, Avery Sakamoto, Ben Lesel, Yan Yan, Paul Alewitz, Sean Growley, Andy McGuire, Chris Buskirk, Michael Kutan, Eric Martinez, Erik Lima, Dwight Stone, Mike Rizzo, Dino De Blasio, Thomas Raben, Neil Kimball, Vladimir Orellana, Josh Wood, Mark Wootton, John Goodenough, Kyle Nunn, Luke Peterschmidt, John Zinser, Kaz Nyborg-Anderson, Todd Rowland, Ashwin Kamath, Amanda Wong, Zane Messina, Matthew Ransom, Theodore Coyer, Ketan Deshpande, Francisco «Paco» Rojas, Karan Tolani, Ryan Roper

Copyright y contacto



Devir Iberia S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona
www.devir.com



© 2022 Alderac Entertainment Group.
2505 Anthem Village Drive, Suite
E-521, Henderson, NV 89052, USA.

Ready Set Bet y todas las marcas relacionadas son ™ o ® y © donde se indica de Alderac Entertainment Group, Inc. o John D Clair. Todos los derechos reservados. Impreso en China.

Créditos

Diseño del juego: John D Clair

Dirección del proyecto: Nicolas Bongiu

Producción: David Lepore, Adelheid Zimmerman

Desarrollo de reglas: Kirk W Buckendorf

Diseño gráfico: Kirk W Buckendorf

Edición de reglas: Andre Chautard

Ilustraciones: Athena Cagle y Kirk W Buckendorf

Créditos Devir

Producción editorial: Xavi Garriga

Traducción: Jaume Muñoz

Adaptación gráfica: Bascu