

Snap-on®

JUEGO DE CARRERAS DE AUTOS

Un juego de azar y estrategia

Instrucciones del juego



De 2 a 11 jugadores ■ A partir de 10 años

ADVERTENCIA: Peligro de asfixia: piezas pequeñas.

No apto para niños menores de 3 años.

SSX26P119

Configuración del juego

1. Componentes del juego:

- Tablero de juego de carreras de autos
- 2 dados
- 143 fichas de póquer
- 11 autos
- Baraja de cartas (usa 2 barajas con 4 o más jugadores)
 - Descarta todos los ases, reyes y comodines, dejando 44 cartas u 88 si juegas con 2 barajas.
 - Mezcla bien las cartas restantes.
 - Reparte todas las cartas a los jugadores; algunos jugadores tendrán más cartas que otros.



En esta variación, la posición del repartidor debe rotar en cada juego.

2. Distribuye las fichas de póquer de manera equitativa entre los jugadores.
3. Grupos pequeños (4 a 6 jugadores): cada jugador recibe 8 fichas de \$1; 7 fichas de \$5; 5 de \$25; 2 de \$100
4. Grupos grandes (más de 7 jugadores): cada jugador recibe 5 fichas de \$1; 4 fichas de \$5; 3 de \$25; 1 de \$100
5. Coloca las piezas del juego de autos en el tablero sobre la línea de salida. Los números 2 y 12 tienen un recorrido más corto porque es menos probable que salgan (su recorrido más corto incluso equilibra el juego). Del mismo modo, el 7 tiene el recorrido más largo, ya que es el número con más probabilidades de salir.
6. Una vez que todos los autos estén en su lugar, comenzarás a seleccionar los autos "eliminados".

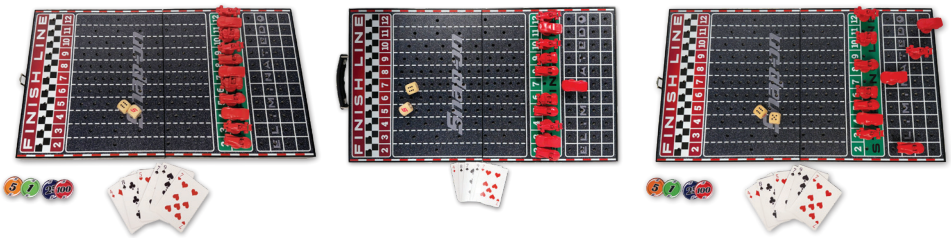
Reglas del juego

Paso 1: elimina (descalifica) cuatro autos

Antes de que comience la carrera, se eliminan (descalifican) cuatro autos.

1. El jugador a la izquierda del repartidor lanza ambos dados y los suma. El total determina qué carril de auto se elimina primero.
2. Mueve el auto eliminado a la primera fila del área de eliminación (o a la casilla de \$1).
3. Luego, lanza los dados de nuevo para obtener el segundo auto eliminado. (Si lanzas el mismo número, vuelve a tirar). Este auto se coloca en el segundo lugar eliminado (o en la casilla de \$5).
4. Repite el proceso nuevamente para el tercer y cuarto auto. Con el tercer auto en la casilla de \$25 y el cuarto auto en la casilla de \$100.

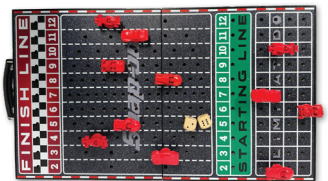
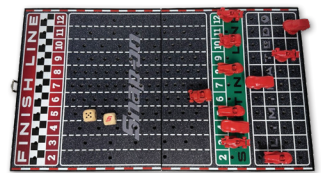
5. Todos los jugadores revisan sus manos:
 - Por cada carta que coincida con un auto eliminado, el jugador paga el monto de esa casilla al pozo.
 - Por ejemplo, si el auto n.º 4 está en la casilla de \$1 (o es el primero eliminado) y tienes el 4 de tréboles, tendrás que poner \$1 en el pozo. De manera similar, si el auto n.º 6 está en el puesto de \$25 (o es el tercero eliminado) y tienes dos cartas n.º 6 en la mano, tendrás que poner \$50 en el pozo.
 - Desecha esas cartas que coinciden.
6. Variaciones: en la versión más popular del juego, los autos eliminados (descalificados) tienen diferentes cantidades de dinero que debes pagar, de \$1 a \$100 dólares (como se describió anteriormente). Existen otras variaciones donde debes pagar diferentes cantidades de fichas, que van desde 1 hasta 4 fichas. En otra variación, todos los autos eliminados pagan solo una ficha de \$1. El método que juegues depende de qué tan serio seas y de cuántas fichas tengas, así como de la edad de los jugadores. Los jugadores más jóvenes pueden preferir el método de una sola ficha. Se pueden encontrar otras variaciones en Internet.



Paso 2: comienza la carrera

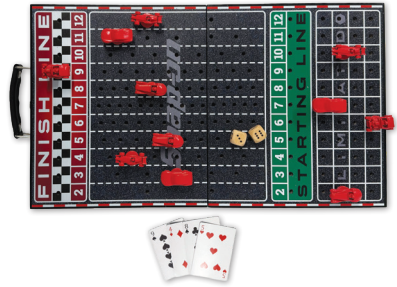
Una vez que se hayan eliminado cuatro autos, pueden comenzar oficialmente la carrera los autos restantes en la línea de partida.

1. Comenzando con el siguiente jugador, lanza ambos dados.
2. Suma los dados y mueve el auto correspondiente hacia adelante un espacio.
3. Si el total de los dados coincide con un auto ya eliminado, el jugador debe pagar el mismo monto de penalización asociado con la fila de ese auto cuando fue eliminado en el paso 1.
4. El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj, con los jugadores lanzando los dados y moviendo los autos hacia adelante un espacio a la vez.
5. La carrera continúa hasta que un auto llega a la línea de llegada.



Paso 3: gana el juego

1. El auto ganador es el primero en cruzar la línea de llegada.
2. Los jugadores revisan sus manos para buscar cartas que coincidan con el número de carril del auto ganador.
 - Cada carta que coincida en tu mano gana 25 % del pozo total.
 - Ejemplos:
 - Una carta del mismo número gana el 25 % del pozo.
 - Dos cartas del mismo número ganan el 50 % del pozo.
 - Cuatro cartas del mismo número ganan el 100 % del pozo.
3. Los jugadores que no tengan ninguna carta que coincida deberán aportar al pozo una ficha de \$1 por cada carta que les quede en la mano.
4. El jugador o los jugadores que tengan las cartas ganadoras cobran sus ganancias.



Preguntas frecuentes

1. **¿Se pueden cambiar las reglas del juego?**
Sí. Las reglas se pueden ajustar según las preferencias de los jugadores y el acuerdo del grupo.
2. **Distribuye las fichas de póquer de manera equitativa entre los jugadores.**
¿Cómo se deben distribuir las fichas? La distribución de las fichas depende del número de jugadores. Ejemplo para 11 jugadores:
 - a. Fichas de \$1: 5 por jugador
 - b. Fichas de \$5: 4 por jugador
 - c. Fichas de \$25: 3 por jugador
 - d. Fichas de \$100: 1 por jugador



Diseñado y desarrollado en EE. UU.
Hecho en China.

Snap-on y Wrench "S" son marcas registradas de Snap-on Incorporated y se utilizan bajo licencia.
Todas las demás marcas son marcas registradas de sus respectivos titulares. 2026 Snap-on Incorporated.
Impreso en China.
Snap-on, 2801 80th St., Kenosha, WI 53143
www.snapon.com



SSX26P119