



FASE 1 - PLANIFICAR
3 Acciones por jugador

FASE 2 - CARRERA
Entregar jugador inicial
Revelar cartas de magia
Barajar el mazo de movimiento
A correr:
1 carta + 2 dados de sprint

FASE 3 - RESULTADOS
Pago de apuestas.
Impuesto: 1 pto = 1 moneda
Actualiza cuotas de apuestas
Actualiza estado de frenesí
Nuevas cartas de contrato
Mueve el contador de ronda



SETUP

FICHAS DE APUESTAS
 ➤ 4-6 Jug. Todas
 ➤ 2-3 Jug. Quitar a Colocado-Última hora
 ➤ 2 Jug. 1 Dado y quitar 1 ficha de Apuesta a ganador
 ➤ 1 Dado y quitar 1 ficha de Apuesta a Colocado-Anticipado

MONEDAS
 ➤ 20 Para cada jugador

CARTAS DE MAGIA
 ➤ 2-5 Jug: 5 cartas | 6 Jug: 4 cartas

FINAL
DEVOLVER PRÉSTAMOS
 ➤ Por cada préstamo, paga 25 oros.
 ➤ Por cada 20 oros, 1 punto de victoria.

Gana el que tenga más puntos y no tenga préstamos.
 En caso de empate, el que tenga más monedas



A GANADOR



A COLOCADO ANTICIPADO



A COLOCADO ÚLTIMA HORA

