Galactic Race lite

(adaptación, Laboratorio de Computación 1)

Galactic Race es un juego de dados y cartas por turnos para dos jugadores en el cual cada jugador debe apostar un tipo de jugada y al tirar los dados deben acertar.

La carrera se da en el sistema solar y deben llegar a Plutón, para esto deben acertar en las tiradas las cuales les dará puntos y una carta por acierto, estás cartas pueden ser para sumar puntos o restarle al oponente. A su vez, los puntos pueden ser canjeados para recorrer los planetas pero cuidado, posicionarse en cada planeta puede provocar maldiciones o beneficios.

**Se juega con 2 dados de 6 caras y un mazo de 30 cartas.**

Apuestas

Sumar 8 (5 puntos)

Dos pares (7 puntos)

Un par y uno impar (5 puntos)

sumar un número primo (10 puntos)

Dos numeros que sean multiplos entre s (9 puntos)i

Cartas

Sumar 5 puntos (10 unidades)

Robar 2 puntos (10 unidades)

Restar al oponente 3 puntos (10 unidades)

Reglas de juego

Para saber quien comienza se presentarán los jugadores y tiraran un dado cada uno, el numero mas chico comenzará.

Se podrá, por turno, realizar solo una apuesta pero si se lo desea se podrá hacer uso de una carta, es decir máximo dos acciones. Pero si en la primera acción se realiza una apuesta, automáticamente quedará deshabilitada la acción de usar cartas. Si la apuesta es acertada sumará puntos y obtendrá una carta.

A medida que se desarrolle el juego y cada jugador obtenga puntos podrá ir recorriendo los distintos planetas para llegar a la meta.

Cada planeta cuesta 100 puntos (incluido Plutón, posicionarse en este planeta no da la victoria, también habrá que canjearlo por 100 puntos)

Maldiciones y beneficios de planetas

Al recorrer los distintos y posicionarse en ellos se obtienen determinados beneficios o maldiciones.

Mercurio: El oponente podrá tirar los dados dos veces si no acierta.

Venus: Por cada turno se le sumarán 10 puntos al rival.

Tierra: El jugador no obtendrá carta si acierta las apuestas.

Marte: Por cada acierto, el jugador sumará 5 puntos extra.

Jupiter: Por cada turno, el jugador sumará una carta aún si no acierta la apuesta

Saturno: Por cada turno, el jugador restará la mitad de sus puntos.

Urano: El jugador que se posicione en este planeta tendrá la posibilidad de elegir entre tirar los dados por una apuesta o una tirada especial para sacar escalera servida, si sale sumará 100 puntos

Neptuno: Si el jugador falla en la apuesta sumara 2 puntos.

Pluton: El jugador tiene 5 turnos para salir de Plutón, de lo contrario retrocederá a Jupiter.