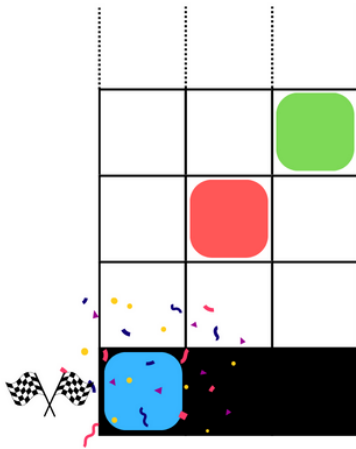


Lane, Un juego de carreras

Santiago Catalano y Jeremías Cavallero

Objetivo

El juego es una carrera, el objetivo es **cruzar la meta antes que los demás**.



Composición

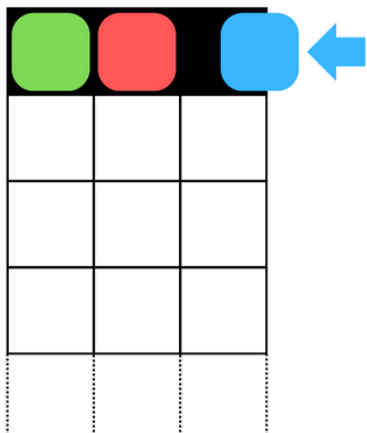
- 3 tableros de camino
- 18 bloqueos
- 90 cartas
- 1 dado

Preparación

Se puede jugar de 2 o 3 jugadores.

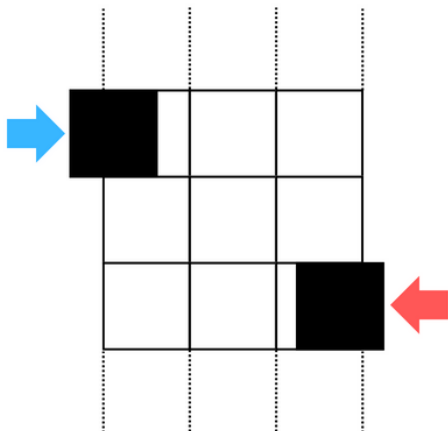
Se sortea quien comienza, quien saca **el número más bajo inicia**.

El primero coloca **su ficha en la largada** y en orden de las agujas del reloj lo hace el resto.



Se reparten **6 bloqueos por jugador** (4 si juegan 3).

Se coloca **1 bloqueo por turno** hasta acabar con los mismos. Se pueden colocar 4 bloqueos máximos por tramo asegurando que siempre se pueda realizar al menos un paso.



Se reparten **5 cartas por jugador**.

El juego

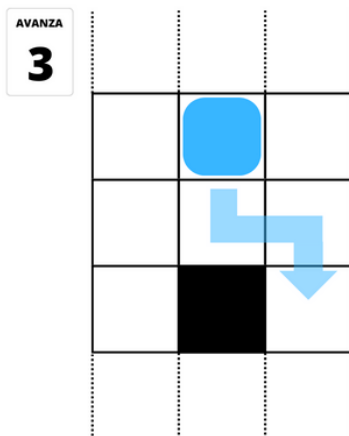
Se juega **una carta por turno** (las cartas son autoexplicativas). Estas cartas se pueden jugar para si mismos o contra un rival.

Hay cartas de avance, de retroceso o especiales. En caso de no poder jugar ninguna carta, debe descartar una para finalizar el turno.

Se recoge una carta, teniendo siempre 5 cartas en mano al finalizar el turno. Si se acaban las cartas, se mezclan nuevamente.

Avance

Se avanza tanto como es posible en horizontal o vertical, **sin repetir el casillero en el mismo movimiento**.



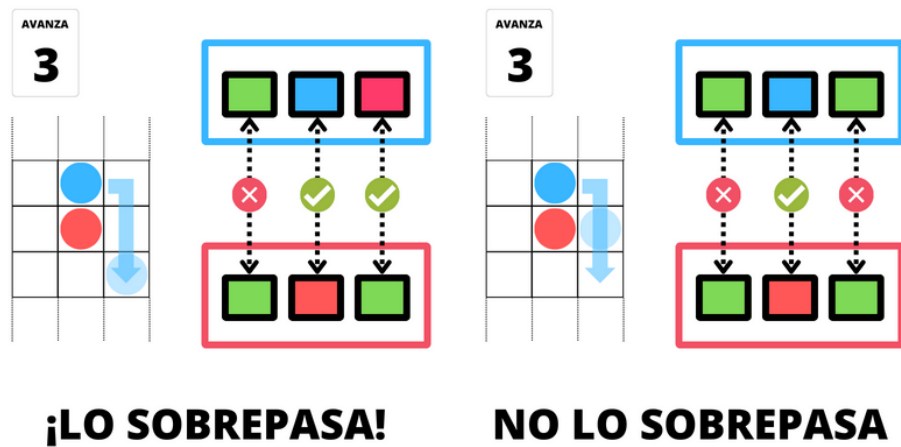
Parece obvio, pero no se puede pasar a través del bloqueo.

El sobrepaso

Cuando un jugador quiere adelantar al jugador que va primero **debe ganar el sobrepaso**. A fin de defenderse, el adelantado debe **acertar color y posición** (I, II, III) que elige atacante.

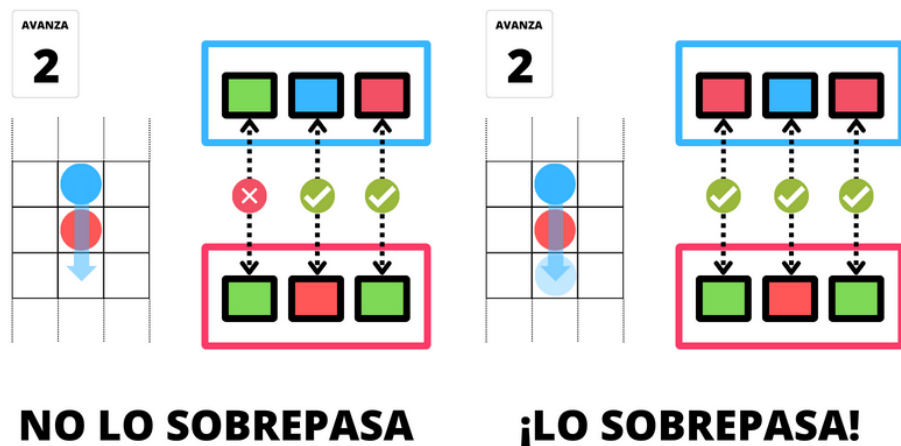
Sobrepaso lateral

El defensor **debe acertar dos colores** en las posiciones correspondientes para no ser adelantado.



Sobrepaso desde atrás

El defensor sólo **debe acertar un color** en la posición correspondiente para no ser adelantado.



Finalización

Cuando el jugador **llega o cruza la meta** (no importa si se pasa), gana la carrera.

