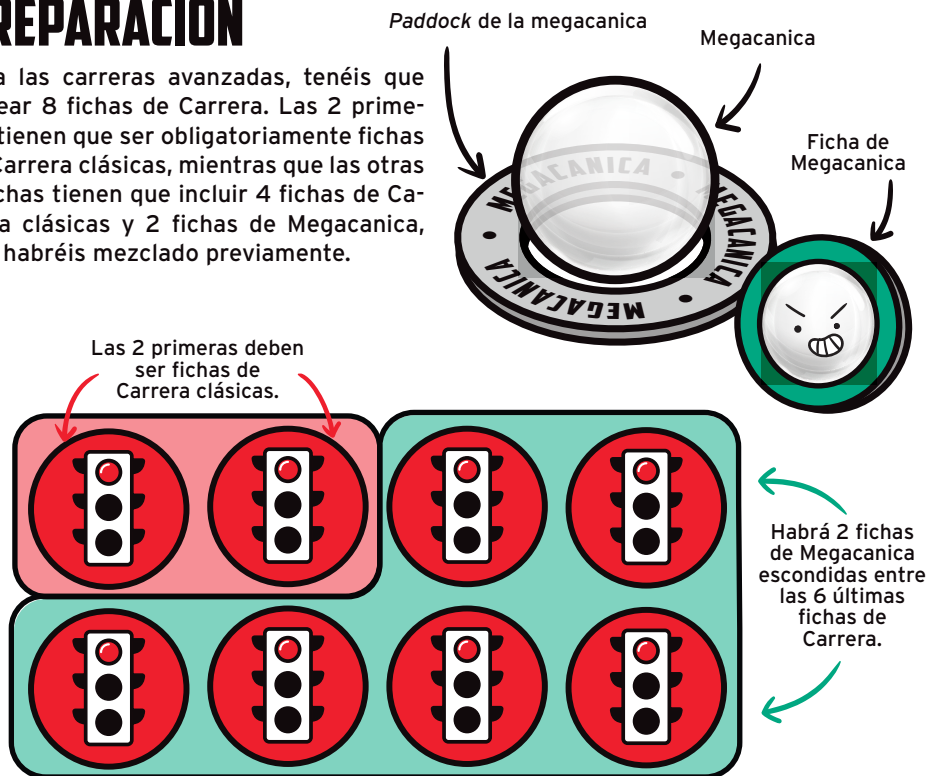


# REGLAS PARA LAS CARRERAS AVANZADAS

Está claro que ya no sois unos novatos. Es hora de ir un paso más allá y enfrentaros a las reglas avanzadas.

## PREPARACIÓN

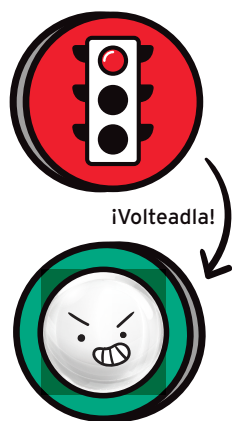
Para las carreras avanzadas, tenéis que alinear 8 fichas de Carrera. Las 2 primeras tienen que ser obligatoriamente fichas de Carrera clásicas, mientras que las otras 6 fichas tienen que incluir 4 fichas de Carrera clásicas y 2 fichas de Megacánica, que habréis mezclado previamente.



## LA MEGACÁNICA

En las partidas avanzadas hay 2 fichas de Megacánica escondidas entre las 6 últimas fichas de Carrera. Cuando reveléis 1 ficha de Megacánica, el participante que menos puntos tenga se lleva la megacánica. Si hay 2 o más participantes empatados en último lugar, se la lleva quien tenga menos canicas. En el caso de que también tuvieran la misma cantidad de canicas, dichos participantes se enfrentan en una carrera con 1 canica cada uno. Quien gane se lleva la megacánica.

El participante que tiene la megacánica en su poder puede meterla para que participe en la carrera que elija. Una vez que la haya jugado, la devuelve a su *paddock* original.



# ¡A GANAR (MUCHOS) PUNTOS!

La megacanica puede hacer que un participante gane muchos puntos en una sola carrera, lo que le ayudará a subir puestos en la tabla de clasificación. Como la megacanica es más grande que el resto de las canicas, bloqueará el agujero del circuito. Cuantas más canicas queden atrapadas por la megacanica, más cartas de Trofeo podrá robar ese participante del mazo.

En el ejemplo que aparece aquí arriba hay 8 canicas atrapadas, así que el participante que ha jugado la megacanica puede robar 2 cartas de Trofeo del mazo (no de la reserva de premios encima de la mesa). Fijaos en la siguiente tabla para calcular cuántas cartas de Trofeo habéis ganado:



Canicas atrapadas	Cartas de Trofeo
1-3	1
5-8	2
9+	3

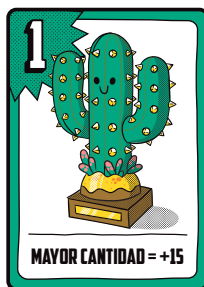


Cuando juguéis la megacanica, ocultádselo al resto de participantes y, como con el resto de las canicas, escondedla en el puño y reveladla solo cuando todos enseñéis las canicas que correrán la carrera. **Importante:** cuando juegues tu megacanica debes meter como mínimo 1 canica normal.

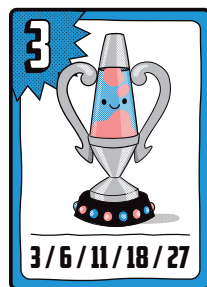
Si alguna canica logra terminar la carrera, los participantes correspondientes toman los trofeos de la reserva, como en una partida clásica. Por el contrario, la bonificación del Último puesto no se aplica en las carreras en las que participa la megacanica.

## COLECCIONAR CARTAS DE TROFEO

Algunas de las cartas de Trofeo tienen bonificaciones que podéis coleccionar. Aquí es donde tendréis que ser un poco más estrategas: puede que queráis elegir un trofeo menos valioso con la esperanza de ganar otro igual en una carrera posterior y idesbloquear puntos adicionales!



Participante con más trofeos de cactus = 15 puntos



1 carta = 3 puntos  
2 cartas = 6 puntos  
3 cartas = 11 puntos  
(y así sucesivamente)