

# Ginebra

2 jugadores

52 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Larga

**Forma grupos y secuencias para reducir tus cartas sin emparejar a 10 puntos o menos, luego golpea.**

## PREPARACIÓN

- 2 jugadores con un mazo estándar de 52 cartas.
- Reparte 10 cartas a cada uno; voltear una carta para iniciar la pila de descarte.

## PUNTUACIÓN

- Golpe correcto: puntúas la diferencia en cartas sin emparejar si la tuya es menor.
- Contraataque: si el total del oponente es igual o menor, obtiene 25 bonificación + diferencia.
- Ginebra: 25 bonificación + total completo de cartas sin emparejar del oponente.
- El primero en llegar a 100 puntos gana el juego.

*Consejo: Observa qué roba tu oponente de la pila de descarte para evitar alimentarle cartas.*

## EN TU TURNO

- Roba una carta de la pila de robo o de descarte.
- Organiza cartas en grupos (mismo número) y secuencias (mismo palo, secuencial).
- Descarta una carta para terminar tu turno.
- Golpea cuando las cartas sin emparejar sean 10 o menos; haz Ginebra con cero cartas sin emparejar.

Ginebra es un juego de cartas clásico reconocido por su combinación de estrategia y habilidad. Los jugadores apuntan a formar grupos y secuencias de cartas en su mano, esforzándose finalmente por ser el primero en vaciar su mano o minimizar sus puntos restantes.

## Objetivo

El objetivo de Ginebra es puntuar menos puntos que tu oponente formando grupos (tres o cuatro cartas del mismo número) y secuencias (tres o más cartas secuenciales del mismo palo).

- El juego continúa hasta que un jugador alcanza el umbral de puntos acordado, típicamente 100 puntos u otro valor predeterminado.
- El jugador con la puntuación total más baja al final del juego es declarado el ganador.

## Preparación

1. Baraja el mazo completamente.
2. Determina el repartidor de la primera mano.
3. Reparte 10 cartas a cada jugador, una a la vez, colocando el mazo restante boca abajo para formar la pila de robo. La carta superior de la pila de robo se voltear para iniciar la pila de descarte.

## Jugabilidad

1. **Robo y Descarte:** Los jugadores se turnan, comenzando con el que no es repartidor, robando una carta de la pila de robo o la pila de descarte. Después de robar, los jugadores deben descartar una carta en la pila de descarte.
2. **Formación de Grupos y Secuencias:** Los jugadores apuntan a crear grupos o secuencias válidas en su mano. Un grupo válido consta de tres o cuatro cartas del mismo número. Una secuencia válida consta de tres o más cartas secuenciales del mismo palo. Los Ases siempre son bajos únicamente (A-2-3 es válido, pero Q-K-A no lo es).
3. **Golpe:** Cuando un jugador cree que puede formar grupos y secuencias válidas con cartas sin emparejar totalizando 10 puntos o menos, puede golpear para terminar la ronda. Un jugador primero roba una carta, luego golpea colocando su mano boca arriba y descartando su carta final. Después de golpear, el jugador organiza su mano en grupos y secuencias válidas, dejando cualquier carta sin emparejar.
4. **Puntuación:** El jugador que golpea revela su mano, y ambos jugadores organizan sus cartas en grupos y secuencias. Las cartas sin emparejar en la mano de cada jugador cuentan como cartas sin emparejar. Las cartas de cara (Sotas, Reinas y Reyes) tienen un valor de 10 puntos cada una, mientras que los Ases valen 1 punto y las cartas numeradas equivalen a su valor nominal. El oponente puede 'colocar' sus cartas sin emparejar en los grupos del golpeador para reducir su propio total de cartas sin emparejar. Si el total de cartas sin emparejar del jugador que golpea es menor que el de su oponente, puntúa la diferencia. Si el total de cartas sin emparejar del oponente es igual o menor que el del jugador que golpea, es un 'contraataque' — el oponente puntúa la diferencia más una bonificación de 25 puntos. **Ginebra:** Si un jugador tiene cero cartas sin emparejar (las 10 cartas en grupos), 'hace Ginebra' y puntúa una bonificación de 25 puntos más el total completo de cartas sin emparejar del oponente. El oponente no puede colocar cartas en una mano de Ginebra.
5. **Fin de Ronda:** Después de puntuar, la ronda termina y se actualizan los puntos de los jugadores. Una nueva ronda comienza con el próximo repartidor, y los jugadores reciben nuevas manos.

## Consejos y Estrategias

1. **Organiza Tu Mano:** Organiza tus cartas tan pronto como sea posible para identificar posibles grupos y secuencias. Descarta cartas estratégicamente para minimizar las cartas sin emparejar y mejorar la composición general de tu mano.
2. **Presta Atención a los Descartes:** Observa las cartas que tu oponente descarta para medir su mano y ajustar tu estrategia en consecuencia.
3. **Sé Consciente de Cuándo Golpear:** Evalúa tu mano cuidadosamente antes de golpear para asegurar que tu total de cartas sin emparejar sea menor o igual al del oponente. Ten cuidado de golpear demasiado temprano, ya que puede dar a tu oponente una oportunidad de mejorar su mano.
4. **Ten Cuenta de las Pilas de Robo y Descarte:** Realiza un seguimiento de las cartas robadas y descartadas para anticipar qué cartas están disponibles y cuáles tu oponente podría necesitar.
5. **Adapta Tu Estrategia:** La flexibilidad es clave en Ginebra. Prepárate para ajustar tu estrategia basándote en las cartas que recibas y las acciones de tu oponente.

## Variaciones

Hay varias variaciones de Ginebra, incluyendo Ginebra de Oklahoma, Ginebra de Hollywood y Ginebra Recta, cada una con su propio conjunto de reglas y matices.

### Consejos y estrategia

Presta atención a las cartas descartadas por los oponentes. Descarta cartas estratégicamente para engañar a tus oponentes y mejorar tu propia mano.

El tiempo es crucial en Ginebra. Sabe cuándo golpear y cuándo mantener las cartas para maximizar tus posibilidades de formar grupos ganadores.