

Golf Solitaire

1 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Corta

Limpia tantas cartas como sea posible del tableau jugándolas en la pila de descarte.

PREPARACIÓN

- Reparte 7 columnas de 5 cartas superpuestas boca arriba (35 cartas totales).
- 17 cartas restantes forman las existencias.
- Roba la primera carta de existencias para iniciar la pila de descarte.

PUNTUACIÓN

- Cada carta de tableau restante cuenta como un trazo.
- Par es típicamente 4 cartas restantes; limpiar todo es 4 bajo par.

Consejo: Busca cadenas largas antes de comprometerte; elige la dirección que extienda la cadena lo más lejos posible.

EN TU TURNO

- Juega cualquier carta de tableau expuesta que sea uno rango más alto o más bajo que el tope del descarte.
- Encadena múltiples juegos ascendentes/descendentes en secuencia.
- Roba la siguiente carta de existencias cuando no haya jugadas disponibles.
- En Golf estricto, los reyes son puntos muertos y no envuelven a los ases.

Golf Solitaire es un juego de paciencia rápido donde limpias un tableau de 35 cartas jugándolas en una pila de descarte uno más alto o más bajo. El tema del 'golf' proviene de intentar terminar 'bajo par' — con tantas cartas sin limpiar como sea posible.

Objetivo

Limpia tantas cartas como sea posible del tableau de 7 columnas jugándolas en la pila de descarte en rango ascendente o descendente.

Configuración

1. **Jugadores:** 1 jugador.
2. **Mazo:** Mazo estándar de 52 cartas.
3. **Tableau:** 7 columnas de 5 cartas superpuestas boca arriba (35 cartas totales).
4. **Existencias:** 17 cartas restantes boca abajo.
5. **Descarte:** Roba la primera carta de existencias para iniciar la pila de descarte.

Juego

1. **Jugar:** Mueve cualquier carta de tableau expuesta (parte inferior de columna) a la pila de descarte si es exactamente uno rango más alto o más bajo que la carta superior actual.
2. **Envoltura:** Los reyes y ases pueden o no envolver (la regla varía según la versión). En Golf estricto, los reyes son puntos muertos.
3. **Cadenas:** Construye cadenas de juegos ascendentes/descendentes para limpiar eficientemente.
4. **Robo de existencias:** Cuando estés atrapado, roba la siguiente carta de existencias al descarte. Esta se convierte en la nueva base para coincidencias.

Consejos y estrategias

- Busca cadenas largas antes de robar de las existencias.
- Expón cartas en múltiples columnas en lugar de enfocarte en limpiar una columna.
- En versiones sin envoltura, evita quedarte atrapado en reyes.

Consejos y estrategia

Planifica cadenas antes de comprometerte. Un 5 puede ir a 4 o 6, y elegir la dirección correcta puede extender tu cadena significativamente.

Cuando múltiples cartas son jugables, elige la que expone las cartas más útiles en el tableau para juegos futuros.