

Golf

2 jugadores

52 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Media

Tener la puntuación más baja reemplazando cartas de alto valor en su cuadrícula con cartas de menor valor.

PREPARACIÓN

- Reparta 6 cartas boca abajo en una cuadrícula de 3x2 (o 4 cartas en una cuadrícula de 2x2).
- Voltee 2 cartas boca arriba para comenzar.
- Coloque las cartas restantes como pila de robo; voltee una para la pila de descarte.

PUNTUACIÓN

- As: 1, 2-9: valor nominal, 10/J/Q: 10, Rey: 0, Comodín: -2.
- Las parejas coincidentes en la misma columna se anulan a cero.
- La puntuación total más baja después de todas las rondas gana.

Consejo: Intente crear parejas de columnas temprano para cancelar puntos.

EN TU TURNO

- Robe de la pila de robo o pila de descarte.
- Reemplace cualquier carta en su cuadrícula o descarte la carta robada.
- Las cartas reemplazadas van boca arriba a la pila de descarte.
- Cuando la cuadrícula de un jugador está completamente revelada, otros obtienen un turno final.

Golf es un delicioso juego de cartas que desafía a los jugadores a lograr la puntuación más baja posible durante el curso de múltiples rondas. Golf es fácil de aprender y puede ser disfrutado por jugadores de todas las edades. Se puede jugar con 6 cartas o 4 cartas boca abajo.

Configuración de 6 cartas

1. **Barajador y reparto:** Reúna a los jugadores en un círculo y baraje una baraja estándar de 52 cartas (también se pueden usar comodines). Reparta seis cartas a cada jugador boca abajo. Si hay cuatro o más jugadores, combine dos barajas; para ocho o más jugadores, use tres barajas.
2. **Pila de robo y descarte:** Coloque la baraja restante boca abajo para formar la pila de robo. Voltee la carta superior boca arriba para comenzar la pila de descarte.
3. **Formación de la cuadrícula:** Cada jugador organiza sus cartas en una cuadrícula de 3x2 frente a ellos sin mirarlas.

Juego de 6 cartas

1. **Voltear cartas:** Los jugadores voltean cualquier dos cartas en su cuadrícula boca arriba, una a la vez.
2. **Sistema de puntuación:** Explique el sistema de puntuación a todos los jugadores. Enfatice que los puntos más bajos son deseables.
3. **Tomar turnos:** Comience con el jugador a la izquierda del repartidor. En cada turno, robe una carta de la pila de robo o descarte, luego decida si desea reemplazar una de sus cartas con la carta robada.
4. **Decidir reemplazar cartas:** Tiene la libertad de elegir cualquier carta en su cuadrícula para reemplazar, independientemente de si está boca arriba o boca abajo. Si decide no reemplazar una carta, puede descartar la carta robada boca arriba en la pila de descarte. Cuando reemplace una carta, tome la carta elegida y colóquela boca arriba en la pila de descarte, luego coloque la carta recién robada boca arriba en esa posición. Si la carta que robó proviene de la pila de descarte, no puede descartarla inmediatamente.
5. **Emparejar cartas:** Intente hacer parejas del mismo rango dentro de su cuadrícula. Las parejas se anulan mutuamente y tienen cero puntos. Las parejas deben estar en la misma columna, por lo que la primera carta está encima de la otra.
6. **Turno final:** Después de que la cuadrícula de un jugador está completamente boca arriba, todos los otros jugadores toman un turno final. Luego, todos los jugadores revelan sus cartas.
7. **Puntuación:** Puntúe los puntos de cada jugador según el valor de sus cartas restantes. Registre las puntuaciones de cada ronda.
8. **Múltiples rondas:** Baraje y reparta cartas para las rondas posteriores. Continúe hasta alcanzar el número acordado de rondas o puntos.
9. **Ganador:** El jugador con la puntuación total más baja gana el juego.

Configuración de 4 cartas

1. **Barajador y reparto:** Baraje una baraja estándar de 52 cartas y reparta cuatro cartas a cada jugador. Si es necesario, use múltiples barajas.
2. **Pila de robo y descarte:** Forme las pilas de robo y descarte como se describe en las reglas de 6 cartas.
3. **Formación de la cuadrícula:** Cada jugador organiza sus cartas en una cuadrícula de 2x2 boca abajo.

Juego de 4 cartas

1. **Echar un vistazo a las cartas:** Los jugadores discretamente echan un vistazo a cualquier dos cartas en su cuadrícula sin revelarlas a otros.
2. **Sistema de puntuación:** Asegúrese de que todos los jugadores entiendan el sistema de puntuación, enfocándose en lograr la puntuación más baja.
3. **Tomar turnos:** Los jugadores toman turnos robando una carta y decidiendo si reemplazar una carta en su cuadrícula, siguiendo las mismas reglas que en la versión de 6 cartas.
4. **Emparejar cartas:** Los jugadores tratan de crear parejas dentro de su cuadrícula, siendo las parejas valen cero puntos.
5. **Finalizar el juego:** Cualquier jugador puede señalar el final del juego golpeando la mesa. Después del turno final, se cuentan las puntuaciones.
6. **Puntuación y ganador:** Puntúe los puntos de cada jugador y determine el ganador según las reglas de 6 cartas.

Puntuación

1. **Valores de las cartas:** As: 1 punto, 2-9: valor nominal, 10/Jack/Reina: 10 puntos, Rey: 0 puntos, Comodín: -2 puntos (un par de Comodines se anula como parejas normales, pasando de -4 a 0)
2. **Emparejar cartas:** Si dos cartas del mismo rango aparecen en la misma columna dentro de la cuadrícula de un jugador, se anulan mutuamente y valen cero puntos.
3. **Finalizar el juego:** Opcionalmente, los jugadores pueden incurrir en penalizaciones por finalizar el juego prematuramente. Si un jugador finaliza el juego "golpeando" o revelando su última carta y no tienen la puntuación más baja de la ronda, pueden recibir una penalización.
4. **Comodines o cartas de bonificación:** Si se incluyen, los Comodines o cartas de bonificación designadas pueden tener reglas de puntuación especiales, típicamente valoradas negativamente.

Consejos y estrategia

Administre su mano sabiamente, preste atención a los movimientos de los oponentes y manténgase flexible con su estrategia para lograr el éxito en Golf.

Los intercambios de cartas estratégicos y la gestión cuidadosa de su mano son clave para el éxito en Golf. Preste atención a los movimientos de los oponentes y adapte su estrategia en consecuencia.