

# Gops

2 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Corta

**Gana la mayoría de los puntos pujando por cartas de diamantes de premio con cartas de tu mano.**

## PREPARACIÓN

- Separa el mazo por palo: un jugador obtiene Tréboles, el otro obtiene Picas.
- Baraja los Diamantes boca abajo como montón de premios; los Corazones no se utilizan.

## PUNTUACIÓN

- Los diamantes valen el valor nominal (As=1 a Rey=13, total 91 puntos).
- El jugador con más de 45.5 puntos gana.

*Consejo: Evita ser predecible; a veces pujar demasiado en un premio bajo obliga a tu oponente a desperdiciar cartas altas más tarde.*

## EN TU TURNO

- Voltea el diamante superior como premio.
- Ambos jugadores eligen secretamente una carta de mano y la revelan simultáneamente.
- La puja más alta gana el diamante; los empates lo descartan.
- Las cartas de puja se descartan independientemente del resultado.

Gops es un juego de cartas de estrategia pura sin suerte cero. Los jugadores pujan simultáneamente por cartas de diamantes (que valen su valor nominal) usando cartas de su mano, lo que lo convierte en un ejercicio fascinante de psicología y teoría de juegos.

## Objetivo

Gana la mayoría de los puntos pujando por cartas de diamantes (que valen su valor nominal) usando cartas de tu mano.

## Configuración

1. **Jugadores:** 2 jugadores (expandible a 3-4).
2. **Mazo:** Mazo estándar de 52 cartas, separado por palo.
3. **Distribución:** Un jugador obtiene todos los Tréboles, el otro todos los Picas. Los Diamantes son el montón de premios (barajado). Los Corazones no se utilizan.

## Juego

1. **Revelación de premios:** Voltea la carta de diamante superior como premio.
2. **Puja simultánea:** Ambos jugadores eligen secretamente una carta de su mano y la revelan simultáneamente.
3. **Ganar el premio:** La puja más alta gana el diamante. Si hay empate, el diamante se descarta (o se lleva al siguiente turno).
4. **Eliminación de cartas:** Las cartas de puja se descartan independientemente del resultado — cada carta se puede usar solo una vez.
5. **Continúa:** Voltea el siguiente diamante y puja nuevamente. Juega a través de los 13 diamantes.

## Puntuación

Cuenta los valores nominales de los diamantes ganados (As=1 a Rey=13). Los 91 puntos totales se dividen; quien supere 45.5 gana.

## Consejos y estrategias

- Guarda tus cartas altas para premios de alto valor, pero la previsibilidad es una debilidad.
- A veces ganar un diamante barato con una puja alta vale la pena para obligar a tu oponente a desperdiciar una carta alta después.
- Leer los patrones de puja de tu oponente es todo el juego.

## Consejos y estrategia

---

El desafío no es saber qué carta jugar de forma aislada, sino predecir qué jugará tu oponente y responder en consecuencia.

La estrategia matemáticamente óptima implica aleatoriedad, pero contra oponentes humanos, explotar patrones y sesgos generalmente es más efectivo.