

Golf

2 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Gemiddeld

Behaal de laagste score door hoge kaarten in je raster te vervangen door lagere.

OPZET

- Deel 6 kaarten met de beeldzijde naar beneden in een 3x2 raster (of 4 kaarten in een 2x2 raster).
- Draai 2 kaarten met de beeldzijde omhoog om te beginnen.
- Leg resterende kaarten als trekstapel; draai één kaart om voor de aflegstapel.

SCORE

- Aas: 1, 2-9: nominale waarde, 10/B/V: 10, Heer: 0, Joker: -2.
- Overeenkomende paren in dezelfde kolom heffen elkaar op naar nul.
- Laagste totaalscore na alle rondes wint.

Tip: Probeer vroeg kolomsparen te maken om punten op te heffen.

AAN DE BEURT

- Trek van de trek- of aflegstapel.
- Vervang een kaart in je raster of leg de getrokken kaart weg.
- Vervangen kaarten gaan met de beeldzijde omhoog naar de aflegstapel.
- Wanneer het raster van één speler volledig zichtbaar is, krijgen anderen één laatste beurt.

Golf is een heerlijk kaartspel dat spelers uitdaagt om over meerdere rondes de laagst mogelijke score te behalen. Golf is gemakkelijk te leren en kan worden genoten door spelers van alle leeftijden. Het kan worden gespeeld met 6 of 4 kaarten met de beeldzijde naar beneden.

6-kaarten opstelling

1. **Schudden en uitdelen:** Verzamel de spelers in een kring en schud een standaard dek van 52 kaarten (jokers kunnen ook worden gebruikt). Deel zes kaarten aan elke speler met de beeldzijde naar beneden. Bij vier of meer spelers gebruik je twee dekken; bij acht of meer spelers gebruik je drie dekken.
2. **Trek- en aflegstapel:** Leg het resterende dek met de beeldzijde naar beneden als trekstapel neer. Draai de bovenste kaart met de beeldzijde omhoog om de aflegstapel te beginnen.
3. **Rasteropstelling:** Elke speler rangschikt zijn kaarten in een 3x2 raster voor zich zonder ernaar te kijken.

6-kaarten spelverloop

1. **Kaarten omdraaien:** Spelers draaien twee kaarten in hun raster met de beeldzijde omhoog, één tegelijk.
2. **Scoresysteem:** Leg het scoresysteem aan alle spelers uit. Benadruk dat lagere punten wenselijk zijn.
3. **Beurten spelen:** Begin met de speler links van de deler. Trek bij elke beurt een kaart van de trek- of aflegstapel en beslis dan of je een van je kaarten vervangt.
4. **Kaarten vervangen:** Je hebt de vrijheid om elke kaart in je raster te vervangen, ongeacht of die met de beeldzijde omhoog of naar beneden ligt. Als je besluit een kaart niet te vervangen, kun je de getrokken kaart met de beeldzijde omhoog op de aflegstapel leggen. Pak bij het vervangen de gekozen kaart op, leg die met de beeldzijde omhoog op de aflegstapel en leg de nieuw getrokken kaart met de beeldzijde omhoog op die positie. Als de kaart die je trok van de aflegstapel kwam, kun je die niet direct weggooien.
5. **Paren maken:** Probeer paren van dezelfde waarde te maken in je raster. Paren heffen elkaar op en hebben nul punten. De paren moeten in dezelfde kolom staan, dus de eerste kaart boven de andere.
6. **Laatste beurt:** Nadat de raster van een speler volledig zichtbaar is, neemt elke andere speler één laatste beurt. Dan onthullen alle spelers hun kaarten.
7. **Scoren:** Scoor de punten van elke speler op basis van de waarde van hun resterende kaarten. Registreer scores voor elke ronde.
8. **Meerdere rondes:** Schud en deel kaarten voor volgende rondes. Ga door totdat het afgesproken aantal rondes of punten bereikt is.
9. **Winnen:** De speler met de laagste totaalscore wint het spel.

4-kaarten opstelling

1. **Schudden en uitdelen:** Schud een standaard dek van 52 kaarten en deel vier kaarten aan elke speler uit. Gebruik indien nodig meerdere dekken.
2. **Trek- en aflegstapel:** Vorm de trek- en aflegstapels zoals beschreven in de 6-kaarten regels.
3. **Rasteropstelling:** Elke speler rangschikt zijn kaarten in een 2x2 raster met de beeldzijde naar beneden.

4-kaarten spelverloop

1. **Kaarten bekijken:** Spelers bekijken stiekem twee kaarten in hun raster zonder ze aan anderen te tonen.
2. **Scoresysteem:** Zorg dat alle spelers het scoresysteem begrijpen, gericht op het behalen van de laagste score.
3. **Beurten spelen:** Spelers spelen om beurten een kaart trekkend en beslissend of ze een kaart in hun raster vervangen, dezelfde regels volgend als in de 6-kaarten versie.
4. **Paren maken:** Spelers streven naar paren in hun raster, waarbij paren nul punten hebben.
5. **Spel eindigen:** Elke speler kan het einde van het spel aangeven door op de tafel te kloppen. Na de laatste beurt worden scores opgeteld.
6. **Scoren en winnen:** Scoor de punten van elke speler en bepaal de winnaar zoals bij de 6-kaarten regels.

Scoren

1. **Kaartwaarden:** Aas: 1 punt, 2-9: nominale waarde, 10/Boer/Vrouw: 10 punten, Heer: 0 punten, Joker: -2 punten (een paar jokers heft elkaar op zoals normale paren, van -4 naar 0)
2. **Paren maken:** Als twee kaarten van dezelfde waarde in dezelfde kolom van het raster van een speler verschijnen, heffen ze elkaar op en zijn ze nul punten waard.
3. **Spel eindigen:** Optioneel kunnen spelers straffen oplopende voor het voortijdig beëindigen van het spel. Als een speler het spel beëindigt door 'te kloppen' of door zijn laatste kaart te onthullen en niet de laagste score van de ronde heeft, kan die een straf ontvangen.
4. **Jokers of bonuskaarten:** Als die zijn opgenomen, kunnen jokers of aangewezen bonuskaarten speciale scoringregels hebben, doorgaans negatief gewaardeerd.

Tips & strategie

Beheer je hand verstandig, let op de zetten van tegenstanders en blij flexibel met je strategie om succes te behalen bij Golf.

Strategische kaartruil en zorgvuldig beheer van je hand zijn de sleutels tot succes bij Golf. Let op de zetten van tegenstanders en pas je strategie dienovereenkomstig aan.