

Jocs de cartes Anti Xupi Gol

1. **Nom:** Anti Gol

Nombre de jugadors: els que es vulguin.

Com es comença: es remenen totes les cartes i es colloquen en una pila al mig de la taula.

Desenvolupament partida: per torns cada jugador/a indicarà per quin cantó agafa la carta i amb dos dits la pren pel costat indicat i li dona la volta. Si els dits estan en una banda amb banderoles el jugador/a dirà: "Anti" i deixarà la carta a una pila de descarts. Si no toca les banderoles dirà: "GOL" i es quedarà la carta. Quan s'acaba la pila es tornen a remenar els descarts donant-los la volta per a que no quedin en la mateixa posició que la ronda anterior i es segueix la partida.

Com s'acaba:

Final 1. El primer/a que arribi a 10 Gols guanya la partida.

Final 2. Quan s'han jugat totes les cartes i no en queda cap per jugar, qui tingui més cartes guanya.

2. **Nom:** La mona

Nombre de jugadors: mínim 3 màxim 6.

Com es comença: primer de tot es remenen les cartes i el jugador/a de l'esquerra de qui ha remenat triarà una carta sense mirar del manat i l'enretirà de la pila sense que ningú vegi ni sàpiga quina carta és. A continuació es tornen a remenar les cartes i es reparteixen totes entre tots els jugadors/es.

Desenvolupament partida: un cop repartides les cartes es miren i si algú té alguna parella la deixa boca amunt al centre de la taula. A continuació el jugador inicial ofereix les seves cartes al jugador de l'esquerra que agafarà una sense mirar. Si la carta coincideix amb una que ja té les llançarà damunt la taula. Tot seguit oferirà les seves cartes al jugador/a de la seva esquerra que farà el mateix. Així s'aniran robant les cartes fins que tothom es quedi sense cartes, això voldrà dir que s'han format totes les parelles. Totes? NO, recordeu que al principi hem descartat una sense mirar per tant hi haurà un jugador que es quedarà amb una carta sense aparellar.

Com s'acaba:

El jugador/a que es quedi amb la carta sense aparellar serà el perdedor del joc, i serà la "mona".

3. **Nom:** Com vas de memòria?

Nombre de jugadors: els que es vulguin

Com es comença: es col·loquen totes les cartes boca avall i es remenen molt ben remenades. Es col·loquen en quadrícula.

Desenvolupament partida: En el seu torn el jugador aixecarà dues cartes. Si formen parella la retira de la taula i ho torna a intentar. Si ha fallat les torna a girar i col·locar al seu lloc i passa el torn al següent jugador.

Com s'acaba: quan s'acaben les cartes i totes estan aparellades.

4. **Nom:** Set i mig

Nombre de jugadors: mínim 2

Com es comença: cal treure 8 i 9 de la baralla. Cada mà un jugador/a fa de banca que serà el darrer en jugar i repartirà els cartes Cada jugador rep de la banca una carta cara avall. La banca també es dona una carta.

Desenvolupament partida: un cop repartides les cartes, el primer jugador/a en jugar decidirà si vol una carta cara avall o cara amunt. Només es podrà tenir una carta tapada en tot moment, però aquesta podrà canviar a criteri del jugador/a. Es van tombant cartes a petició del jugador/a i sumant el valor de les mateixes fins que decideixi plantar-se o es passi de 7 i mig. Si es planta o es passa de 7 i mig, passa el torn a un altre jugador/a que farà el mateix procés. Així aniran jugant tots fins que arribi el torn al jugador/a banca, que obligatòriament jugarà amb les cartes descobertes. Anirà tombant cartes fins que arribi al 7 i mig o fins que es planti segons vegi el que han fet els altres.

Com s'acaba: Si la banca fa 7 i mig guanya el joc. En cas d'empat a punts també guanya la banca. Si algun jugador/a fa 7 i mig i la banca no o es passa, el jugador/a guanyador/a passa a ser la nova banca.

Es pot jugar amb la versió apostes, la tradicional. Quan un jugador/a es planta pot apostar sobre la seva jugada. Hi ha versions que es permet a la resta de jugadors apostar sobre les cartes dels altres. Per començar a rebre cartes s'ha de fer una aposta mínima. Quan un jugador/a es passa la banca recull el que hi havia apostat. Si al final de la mà la banca guanya es queda tots els diners. Si es planta guanyarà als que estiguin igual o per sota d'ella, i pagarà als que estiguin per damunt. Quan algú faci 7 i mig agafarà la banca.

5. **Nom:** Més gran, més petit

Nombre de jugadors: mínim 2, màxim 4

Com es comença: es reparteixen totes les cartes entre els jugadors que no les poden mirar. Les apila i les deixa davant seu cap avall. El primer jugador girarà una carta i la col·loca al centre.

Desenvolupament partida: cada jugador ha de dir si la primera carta de la seva pila és més gran o més petita que la que hi ha al centre. Si encerta el pronòstic la deixa al centre i pot decidir si continua fent pronòstic o es planta. Si falla el pronòstic agafa totes les cartes de la pila les remena i les afegeix a la seva pila.

Com s'acaba: Guanya el jugador que es queda sense cartes.

6. **Nom:** el rellotge.

Nombre de jugadors: mínim, 2 màxim 6

Com es comença: es reparteixen totes les cartes entre tots els jugadors que les agafaran i les col·locaran cap avall davant seu sense mirar-les.

Desenvolupament partida: el primer jugador girarà la primera carta de la pila i dirà en veu alta "Un", si no és un 1 el següent jugador girarà la seva i dirà "Dos", si no és un 2 i el següent girarà la seva dient "Tres" si és un 3 tothom haurà de posar la mà al centre de la taula. Aquell que arribi en darrer joc es queda totes les cartes jugades fins el moment.

Com s'acaba: quan un jugador es queda sense cartes ha de deixar acabar la ronda i ja ha guanyat. Poden haver varis guanyadors.

7. **Nom:** si l'encerto l'endevino

Nombre de jugadors: màxim 8

Com es comença: cada jugador rep tres cartes dels números 1 al 9 i una carta del 10 al 12. En total tindrà 4 cartes que les podrà mirar.

Desenvolupament partida: l'objectiu del joc és ser el primer jugador en encartar dos pronòstics de cartes trobades sense que siguin del 10 al 12. Cada jugador, per torn, col·locarà una carta davant seu, boca avall, quan tothom ha posat la primera carta, qui ha començat el joc triarà si vol posar una carta més o fer un pronòstic. Els jugadors poden posar qualsevol carta, però les que van del 10 al 12 provoquen la pèrdua de la jugada a aquell que ha fet el pronòstic i ha ensopegat amb una d'elles. Si tria posar una carta més a la seva pila passarà al següent jugador que també pot triar entre posar una carta a la seva pila o fer un pronòstic. Quan algú diu que vol fer un pronòstic, ningú més posa carta i el "valent" haurà de dir quantes cartes pot girar sense trobar cap carta del 10 al 12. Si algú considera que en pot trobar més que el jugador que s'ha plantat pot augmentar el número i així tothom pot anar dient o plantar-se. Quan tothom s'ha plantat el jugador que ha guanyat l'aposta començarà aixecant primer la seva primera carta i després les que ell vagi indicant, sempre de dalt a baix. Si no va trobant cap número del 10 al 12 pot anar seguint girant cartes fins a completar el seu pronòstic. Però si troba una carta del 10 al 12 abans de completar el pronòstic, acabarà el torn i perdrà, a l'atzar, una de les 4 cartes que té a la mà. A partir d'aquell moment jugarà amb una carta de menys. Quan un jugador es queda sense cartes ja no pot continuar el joc.

Com s'acaba: Quan un jugador encerta dos pronòstics guanya la partida.

