

King's Corners - Reyes en la Esquina

Deal seven cards to each player. Place the remaining cards in the middle of the table as a stockpile. Then turn the four top cards over, placing one on each of the four sides of the deck — to the north, south, east, and west. These will be the foundation piles. The cards on the table should make the shape of a cross. The player to the left of the dealer begins by drawing one card from the center stockpile.. Each player begins his turn by drawing a card from the center stockpile and making as many valid moves as he can.

Valid moves:

Play a card (or sequence of cards) on a foundation pile in the cross. To play cards on a foundation pile, the card played must be immediately below the foundation card in rank and of the opposite color (red or black). For example, if a 9♥ is on the foundation pile, then the next card face played must be 8♣ or 8♠. A sequence of cards may also be played, but all the cards in the sequence must obey the lower rank and opposite color rules. Aces are always the lowest cards.

Play a "King in the corner," literally. Kings are the only cards that can be played in the corner spaces created by the cross. Once a King is played, players may then lay off cards on that pile like any other foundation pile.

Move an entire foundation pile onto another pile, if the bottom card of that recipient pile and the top card of the moving pile creates a valid sequence. This is often possible when the cards are first dealt.

The first player to lay off all his cards wins.

Cada jugador recibe siete cartas de la parte superior de la baraja. A continuación, se instala un "tablero" de juego en la superficie de juego. Se colocan cuatro cartas, boca arriba, en un patrón positivo, con el resto de la baraja boca abajo en el medio. De esta manera debería haber una carta al norte, sur, este y oeste del mazo con espacios vacíos en las "esquinas".

El jugador que toma el primer turno lo determina cada jugador que saca una carta al azar del mazo; el jugador con el empate más alto toma el primer turno. Si está jugando con dos jugadores, el que no repartió las cartas irá primero. Alternativamente, comienza la persona a la izquierda del distribuidor.

En su turno, un jugador puede realizar cualquier número de los siguientes movimientos en cualquier orden.

1. intentar descartar de su mano jugando sus cartas en orden numérico descendente en un palo del color opuesto usando las cartas "base" como punto de partida. Por ejemplo, si hay un cuatro de tréboles en el tablero de juego, un jugador puede tomar un tres de diamantes o corazones de su mano y descartarlo sobre ese cuatro. Los jugadores pueden seguir jugando tantas cartas de su mano como sean elegibles para jugar de esta manera.
2. Si en algún momento un jugador tiene un Rey en su mano, debe (durante su turno) colocarlo en una de las esquinas vacías (de ahí el origen del nombre del juego). Estas pilas de esquinas ahora se activan en el juego y las cartas pueden ser jugado en ellos durante los turnos de la misma manera que el tablero de juego normal.
3. Mueva una pila de base completa a otra pila de base si la carta inferior de la pila en movimiento es un rango más bajo y de color opuesto a la carta superior de la pila a la que la está moviendo.
4. Juega cualquier carta de tu mano en cualquiera de los montones de cimientos originales (N, E, S, W) que se hayan quedado vacíos (porque las cartas que estaban originalmente en él se han movido a otro montón). Si un jugador ya ha colocado una carta, se convierte en parte del tablero de juego y no se puede recoger incluso si el turno del jugador no ha terminado. Al final del turno del jugador, roban una carta de la bolsa.

Si un jugador no puede jugar ninguna carta en su mano (o no desea), debe robar de la bolsa / mazo y terminar su turno, o en una versión alternativa, robar hasta que encuentre una carta que se pueda jugar, jugarla y luego terminan su turno con otro empate. El primer jugador en poner todas sus cartas en el tablero es el ganador. Una variación implica que un jugador recolecte cada esquina que complete, por lo que se determina que el ganador es el jugador que posee más esquinas al final del juego.

Family Time Tiempo en Familia



Card Games Juegos de Cartas

Enjoy some time together, as a family, playing one or more of these card games.

Disfruten de un tiempo juntos, en familia, jugando uno o más de estos juegos de cartas.

Ve a pescar - Go Fish

Asking your opponent for a card. Pick a card number from the ones you hold in your hand. Then, choose another player and ask if they have the given card number.

Go Fish. If your opponent does not have the card number you asked for, they will say "Go Fish". ...

Creating sets of two.

Pedir una carta a tu oponente. Escoge un número de carta de las que tienes en la mano. Luego, elige otro jugador y pregúntale si tiene el número de la carta dada.

Ve a pescar. Si tu oponente no tiene el número de carta que pediste, dirá "Ve a pescar". ...

Creando grupos de dos.

Slap Jack - Slap Jack

Place cards face up in a pile at the same time. When a Jack is played, the first player to slap the card wins the entire pile. ... If they slap a Jack first, they collect the pile and start playing again. If a player incorrectly slaps the pile when it is not a Jack, he must pay a penalty card, facedown, to the player who played the card. Slap Jack

Coloca las cartas boca arriba en un montón al mismo tiempo. Cuando se juega una jota, el primer jugador que la abofetee gana todo el montón. ... El jugador cuya mano esta encima de la jota, gana la ronda y empiezan a jugar de nuevo. Si un jugador abofetea incorrectamente el montón cuando no es una jota, debe pagar una carta de penalización, boca abajo, al jugador que jugó la carta.

Basura - Garbage

Players/Jugadores: 2.

Objective: to turn over all the cards on the table

Objetivo: voltear todas las cartas de la mesa.

Deck: 1 deck (English) without joker

Mazo: 1 mazo (inglés) sin joker.

Values:

A-10: number value (A is worth 1, 2 is worth 2,...)

J,Q: no value (garbage)

K: joker

Playing:

- ◇ 10 cards are dealt per player, left on the table face down forming 2 rows of 5 cards.
- ◇ At the beginning the player takes the first card from the deck or the top card from the discard pile.
- ◇ If the card is a number, then he places it on the table replacing the card in that position. If the new revealed card is a number, then he places it on the table in the corresponding position. Ex: if the card in the deck is a 2, then you place the card in position 2 and take the card that was in that position.
- ◇ If the card is a J or Q (garbage), then he leaves it on the discard pile and ends his turn.
- ◇ If the card is a K, then you may place the card in any position and take the card that was in that position.
- ◇ If a number comes up that is already face up on the table, then the player takes the card and leaves it on the discard pile. If the face up card is a K, then the player may trade the number for the K, to place it in another position.
- ◇ When a player places a card on the discard pile, their turn ends.
- ◇ When a player places all of his/her cards face up, then the round ends and a point is scored. The new round is played with 9 cards, the next with 8,... and the last with 1 card.
- ◇ The player who gets the most points during all the rounds wins.

Valores:

A-10: valor número (A vale 1, 2 vale 2,...)

J,Q: sin valor (basura)

K: comodín

Jugando:

- ◇ Se reparten 10 cartas por jugador, se dejan en la mesa boca abajo formando 2 filas de 5 cartas.
- ◇ Al inicio el jugador toma la primera carta del mazo o la carta superior del montón de descarte.
- ◇ Si la carta es un número, entonces la coloca en la mesa reemplazando la carta que está en esa posición. Si la nueva carta revelada es un número, entonces la coloca en la posición correspondiente. Ej: si la carta del mazo es un 2, entonces coloca la carta en la posición 2 y toma la carta que había en esa posición.
- ◇ Si la carta es una J o Q (basura), entonces la deja en el montón de descarte y termina su turno.
- ◇ Si la carta es una K, entonces puede colocar la carta en cualquier posición y toma la carta que estaba en esa posición.
- ◇ Si sale un número que ya está boca arriba en la mesa, entonces el jugador toma la carta y la deja en el montón de descarte. Si la carta boca arriba es una K, entonces el jugador puede intercambiar el número por la K, para colocarla en otra posición.
- ◇ Cuando un jugador coloca una carta en el montón de descarte termina su turno.
- ◇ Cuando un jugador coloca boca arriba todas sus cartas, entonces termina la ronda y se anota un punto. En la nueva ronda se juega con 9 cartas, en la siguiente con 8,... y en la última con 1 carta.
- Gana el jugador que consiga más puntos durante todas las rondas.

Cucharas - Spoons

Dealer starts with a deck of cards and passes out one card to each player for them to get four of a kind. Then the dealer starts looking at cards and passes them along. Each player discards to the person on their left. The last player places their discard into a trash pile. Cards are picked up and passed quickly around the table until someone gets four of a kind and takes a spoon from the center. Once the player with four of a kind takes a spoon, anyone can take a spoon.

El repartidor comienza con un mazo de cartas y reparte 4 cartas a cada persona. Haga que todos tomen una de sus tarjetas y deséchela a su izquierda simultáneamente. El último jugador coloca su descarte en una pila de basura. Cada ronda el repartidor debe recoger una nueva carta a fin de tener una afluencia continua de nuevas cartas. Las cartas se recogen y se pasan rápidamente alrededor de la mesa hasta que alguien consigue cuatro (p. los 4 ases o los 4 nueves) y toma una cuchara del centro. Una vez que el jugador con cuatro de la misma toma una cuchara, todos los demás jugadores deben hacer lo mismo, dejando a la persona más lenta sin una cuchara y fuera del juego. Retire una cuchara cada vez que retire un jugador del juego.

Guerra - War

Each player turns up a card at the same time and the player with the higher card takes both cards and puts them, face down, on the bottom of his stack. If the cards are the same rank, it is War. Each player places one card face down and one card face up. The player with the higher card up takes both piles (six cards).

El mazo se divide uniformemente entre los jugadores, lo que le da a cada uno una pila hacia abajo. Al unísono, cada jugador revela la carta superior de su mazo, esto es una "batalla", y el jugador con la carta más alta toma ambas cartas jugadas y las mueve a su pila. Si las dos cartas jugadas tienen el mismo valor, entonces hay una "guerra". Ambos jugadores colocan la siguiente carta de su pila boca abajo (algunas variantes tienen tres cartas boca abajo) y luego otra carta boca arriba. Esto se repite hasta que la carta boca arriba de un jugador es más alta que la de su oponente.

Old Maid - Sirvienta Vieja

Number of Players/Número de jugadores: 2+

Kids can develop matching, pairing, and counting skills as they play this easy card game that results in multiple winners and one big loser!

HOW TO PLAY

Objective: Don't be stuck with the old maid (the Queen) at the end!

Deal: Remove one of the Queen cards from the deck and deal all of the remaining cards evenly to the players face down. Since there are 51 cards, the number of cards received may be slightly uneven.

Playing: Each player looks through their cards and pairs up any matches. Put these face down in front of you. After all the pairs are matched up, player two draws a card from player one's hand face down. If player two made a match, place those cards face down. Continue playing, moving clockwise (player three then chooses from player's two hand).

When a player has paired up all the cards from his hand and is out of cards, he is out of the game and safe from becoming the Old Maid.

Winner: The person with the last card (the Queen) is the Old Maid and the loser of the game!

¡Los niños pueden desarrollar habilidades de combinación, emparejamiento y conteo mientras juegan este juego de cartas fácil que resulta en múltiples ganadores y un gran perdedor!

CÓMO JUGAR

Objetivo: ¡No te quedes con la sirvienta vieja (la Reina) al final!

Reparte: Elimina una carta de reina de corazones y reparte todas las cartas restantes a los jugadores boca abajo. Como hay 51 cartas, el número de cartas recibidas puede ser ligeramente desigual.

Jugando: Cada jugador busca entre sus cartas y empareja las que le corresponden. Ponlas boca abajo delante de ti. Después de que todos los pares se emparejen, el jugador dos toma una carta de la mano del jugador uno boca abajo. Si el jugador dos hizo una pareja, pon esas cartas boca abajo. Continúa jugando, moviéndote en el sentido de las agujas del reloj (el jugador tres elige de la mano del jugador dos).

Cuando un jugador ha emparejado todas las cartas de su mano y se queda sin cartas, está fuera del juego y a salvo de convertirse en la Sirvienta Vieja.

Ganador: ¡La persona con la última carta (la Reina) es la Sirvienta Vieja y el perdedor del juego!