

LOKOGOLF - DISC GOLF COM CARTAS



Carta	Quando Usar	Ação
2	ANTES DO TEE	RAMBO - Força o oponente a jogar o buraco com apenas 1 disco.
2	ANTES DO TEE	Roletando - Forçar um oponente a jogar um roller do Tee.
3	ANTES DO TEE	Tomahawk - Força um oponente a lançar um tomahawk do Tee.
3	ANTES DO TEE	Sabotagem - Troque as bolsas de 2 oponentes. Eles devem jogar todo o buraco com as bolsas trocadas.
4	ANTES DO TEE	Adotado - Troque o disco de um jogador pelo disco de qualquer outro jogador. Esses discos devem ser usados no próximo arremesso.
4	ANTES DO TEE	Vaca Amarela - Forçar um oponente a jogar o próximo buraco sem falar, e não usar a carta <i>Invisibilidade (Q♣)</i> contra você.
5	ANTES DO TEE	SENNÁ - Força um oponente a usar apenas Drivers em todos os arremessos no próximo buraco.
5	ANTES DO TEE	Mão Leve - Escolha o disco de um oponente pelo restante da RODADA. * Se você perder o disco, deverá substituí-lo.
6	ANTES DO TEE	Tee Especial - Use 2 de seus discos para criar um novo tee para um oponente no próximo buraco. O novo tee deve estar a 10 passos do tee original.
6	ANTES DO SHOT	Forehand - Força um oponente a arremessar um forehand no próximo arremesso.
7	ANTES DO SHOT	Ambidestro - Força um oponente a arremessar de mão trocada. Se destro, deve-se arremessar com a mão esquerda e vice-versa.
7	ANTES DO SHOT	Mini Mim - Força o oponente a jogar um mini (marcador) no próximo arremesso.
8	ANTES DO SHOT	Putt Cego - Força um oponente a pegar o próximo putt com os olhos fechados (Dentro do círculo de 10m da cesta).
8	DEPOIS DO SHOT	Negócio Fechado - Depois que todos os jogadores tiverem feito seus arremessos do Tee, troque sua marca com um oponente de sua escolha.
9	DEPOIS DO SHOT	REPLAY - Cancele o arremesso feito pelo oponente e faça ele buscar e arremessar o mesmo disco. Nenhuma penalidade é adicionada.
9	DEPOIS DO SHOT	Malandragem - Reposicione a marca de um oponente em até 10m em qualquer direção, desde que não fique OB (fora dos limites).
10	CORINGA	Contra-Ataque - Inverte o efeito da carta usada contra você para seu oponente que ativou a carta.
J	ZOEIRA	Phoenix - Todos devolvem as cartas pro monte, embaralhe e entregue 3 cartas novas para todos os jogadores.
J	ZOEIRA	Pau Mandado - Escolha os discos para seu oponente jogar durante todo o buraco.
Q	ZOEIRA	Invisibilidade - Grite, assobie, conte piada, cante... Distraia seu oponente no shot e não seja punido! Mostre a carta depois do ato!
Q	ZOEIRA	Caddy - Força um oponente a carregar seus discos para o próximo buraco.
K	ZOEIRA	Bolsa Família - Receba 3 cartas do monte, e cada oponente recebe 1 carta do monte.
K	ZOEIRA	Confisco - Faça um oponente devolver 3 cartas no monte.
A	CORINGA	Aqui não, Lampião! - Cancele qualquer carta que acabou de ser jogada. Ambas as cartas voltam para o monte.
JOKER	FIM DA RODADA	BEAST - Se você estiver segurando esta carta no final da jogo, adicionar 2 pontos no seu Scorecard!

Necessita de 1 baralho comum com 52 cartas, frisbees, mini marcador, 2+ jogadores e um parque.

Modo de Jogar: Cada jogador recebe 3 cartas, que podem ser usadas a qualquer momento. Cada buraco vale 1 ponto, no estilo matchplay: O jogador com o menor número de arremessos em um buraco ganha 1 ponto e todos os outros jogadores recebem uma carta. Em caso de empate no número de arremessos pelos jogadores no buraco, os pontos acumulam para o próximo buraco (2 pontos para o vencedor do buraco e 2 cartas para os perdedores) e nenhuma carta ou ponto será ganho no buraco empatado. Cada carta usada volta ao monte. Quem tiver mais pontos ao final dos 18 buracos, vence!

Existem diversas maneiras de jogar Lokogolf. Experimente com seus amigos este formato e novas variações. Se você tem algum jogo de Disc Golf e quer divulgar, mande um email para:

info@discgolfbrasil.org