

Skorpion

1 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Schwer

Dauer: Mittel

Vier gleichfarbige Reihenfolgen von König abwärts bis Ass bilden.

AUFBAU

- 49 Karten in 7 Spalten zu je 7 austeilen (erste 3 Karten verdeckt in Spalten 1-4).
- 3 Karten als Reserve beiseitelegen.

WERTUNG

- Gewinnen durch Vervollständigung aller vier König-bis-Ass-gleichfarbigen-Reihenfolgen.

Tipp: Verdeckte Karten aufzudecken hat Priorität vor dem Aufbau von Reihenfolgen.

AM ZUG

- Eine offene Karte (und alle darüber) auf eine gleichfarbige Karte einen Rang höher verschieben.
- Aufgedeckte verdeckte Karten umdrehen.
- Nur Könige füllen leere Spalten.
- Reservekarten austeilen, wenn keine Züge möglich.

Skorpion ist ein Solitär-Kartenspiel ähnlich wie Spider, bei dem das Ziel ist, vier vollständige absteigende Reihenfolgen derselben Farbe von König bis Ass zu bilden. Anders als bei Spider können Karten bei Skorpion unabhängig von der Reihenfolge in Gruppen verschoben werden, was es zu einem einzigartigen und herausfordernden Spiel macht. Es wird mit einem einzelnen Deck gespielt und hat den Ruf, schwierig aber befriedigend zu lösen zu sein.

Ziel

Alle Karten in vier vollständige gleichfarbige Reihenfolgen von König abwärts bis Ass innerhalb der Spielfeldspalten anordnen.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 1
2. **Deck:** Standard-52-Karten-Deck
3. **Spielfeld:** 49 Karten in 7 Spalten zu je 7 Karten austeilen. In den ersten 4 Spalten liegen die ersten 3 Karten verdeckt und der Rest offen. Spalten 5-7 sind komplett offen. 3 verbleibende Karten als Reserve beiseitelegen.

Spielablauf

1. **Karten verschieben:** Eine beliebige offene Karte auf eine andere offene Karte legen, die einen Rang höher und von derselben Farbe ist. Alle Karten über der verschobenen Karte wandern als Gruppe mit, unabhängig von ihrer Reihenfolge.
2. **Verdeckte Karten aufdecken:** Wenn eine verdeckte Karte durch Entfernen darüberliegender Karten freigelegt wird, umdrehen.
3. **Leere Spalten:** Nur ein König (oder eine Gruppe mit einem König an der Spitze) darf in eine leere Spalte gelegt werden.
4. **Reservekarten:** Wenn keine Züge mehr möglich sind, die 3 Reservekarten offen auf die ersten 3 Spalten legen.
5. **Vollständige Reihenfolgen:** Eine vollständige König-bis-Ass-gleichfarbige-Reihenfolge wird aus dem Spiel entfernt oder als vollständig belassen.

Punktewertung

1. **Gewonnen:** Alle vier König-bis-Ass-gleichfarbigen-Reihenfolgen sind vervollständigt.
2. **Verloren:** Keine legalen Züge mehr und Reservekarten aufgebraucht.

Varianten

- **Wespe:** Ähnlich wie Skorpion, aber jede Karte darf eine leere Spalte füllen, nicht nur Könige.
- **Drei blinde Mäuse:** Eine Skorpion-Variante mit anderem Anfangslayout und Austeilmuster.
- **Skorpion II:** Alle Karten werden offen ausgeteilt für ein rein strategisches Spiel.

Tipps und Strategien

- Das Aufdecken verdeckter Karten priorisieren, um mehr Optionen freizulegen.
- Versuchen, Könige früh freizumachen, um nützliche leere Spalten zu schaffen.
- Auf den Aufbau gleichfarbiger Reihenfolgen konzentrieren, auch wenn es bedeutet, andere Spalten vorübergehend zu stören.
- Die Reservekarten so lange wie möglich aufheben, da sie drei neue Möglichkeiten bieten.

Tipps & Strategie

Das Aufdecken verdeckter Karten als Hauptziel verfolgen. Könige in leere Spalten verschieben, um Manövrierraum zu schaffen. Gleichfarbige Reihenfolgen aufbauen, wann immer möglich, und die Reservekarten zurückhalten, bis man feststeckt.

Die Möglichkeit, nicht-aufeinanderfolgende Gruppen zu verschieben, ist sowohl das definierende Merkmal als auch die grösste strategische Herausforderung von Skorpion. Diese Regel nutzen, um verdeckte Karten aufzudecken, aber beachten, dass unordentliche Spalten später schwerer zu entwirren sind.