

Cruel

1 jugadores

52 cartas

Dificultad: Difícil

Duración: Corta

Construye cuatro pilas de fundación por palo desde As hasta Rey.

PREPARACIÓN

- Coloca cuatro Ases como iniciadores de fundación.
- Reparte las 48 cartas restantes en 12 pilas boca arriba de 4.

PUNTUACIÓN

- Gana construyendo todas las cuatro fundaciones al Rey.

Consejo: Planifica cómo los movimientos afectarán la próxima reactivación ya que el orden de las cartas se preserva.

EN TU TURNO

- Mueve la carta superior de una pila a una fundación (ascendente, mismo palo).
- Mueve la carta superior sobre otra pila (mismo palo, un rango inferior).
- Reactivalas recogiendo pilas en orden y reactivando en grupos de 4.

Cruel es un juego de solitario similar a La Bella Lucie pero con una mecánica de reactivación distintiva que preserva el orden de las cartas dentro de cada pila. Después del reparto inicial, los jugadores pueden reactivar tantas veces como sea necesario, pero las cartas se recogen en orden de pila (sin barajar), creando un acertijo determinista. Esto hace que Cruel sea un juego de estrategia pura donde teóricamente cada reparto es solucionable.

Objetivo

Construye cuatro pilas de fundación del As al Rey por palo.

Configuración

1. **Jugadores:** 1
2. **Baraja:** Baraja estándar de 52 cartas
3. **Distribución:** Retira los cuatro Ases y colócalos como iniciadores de fundación. Reparte las 48 cartas restantes boca arriba en 12 pilas de 4 cartas cada una. Solo la carta superior de cada pila está disponible.

Juego

1. **Cartas disponibles:** Solo la carta superior de cada pila está disponible para jugar.
2. **Construir en fundaciones:** Mueve cartas disponibles a fundaciones en orden ascendente por palo (As a través del Rey).
3. **Construir en pilas:** Mueve una carta disponible sobre la carta superior de otra pila si es del mismo palo y un rango inferior. Por ejemplo, coloca el 5 de tréboles sobre el 6 de tréboles.
4. **Reactivación:** Cuando estés atrapado, recoge todas las cartas de la pila recogiendo cada pila en orden (derecha a izquierda, superior a inferior) y reactivalas en pilas de 4, manteniendo el orden recogido. Se permiten reactivaciones ilimitadas.
5. **Regla clave:** La reactivación no baraja las cartas. El orden en que se recogen las pilas determina el nuevo diseño.

Puntuación

1. **Victoria:** Las 48 cartas se colocan en las cuatro pilas de fundación.
2. **Derrota:** Una reactivación produce el mismo diseño que el reparto anterior, lo que significa que no hay progreso adicional posible.

Variaciones

- **Perseverancia:** Similar a Cruel pero utiliza abanicos de cartas superpuestas en lugar de pilas cuadradas.
- **Abanico Ondulante:** Una variante donde las reactivaciones distribuyen cartas una a la vez entre abanicos en lugar de en grupos de 4.
- **Familia Real:** Diseño similar pero con diferentes reglas de construcción en el tableau.

Consejos y Estrategias

- Piensa en cómo una reactivación reorganizará las cartas antes de comprometerte con movimientos.
- Intenta jugar cartas a fundaciones antes de reactivar para cambiar la composición de pilas.
- Mueve cartas entre pilas estratégicamente para preparar posiciones de reactivación favorables.
- Como las reactivaciones son ilimitadas pero deterministas, planifica múltiples reactivaciones con anticipación.

Consejos y estrategia

Piensa en cómo una reactivación reorganizará las cartas antes de hacer movimientos. Juega a fundaciones antes de reactivar para cambiar las composiciones de pilas. Como las reactivaciones preservan el orden, planifica múltiples reactivaciones con anticipación.

La idea clave en Cruel es que la reactivación es una herramienta, no un reinicio. Debes planificar tus movimientos pre-reactivación para crear posiciones post-reactivación favorables. Piensa en cada reactivación como un movimiento estratégico en sí.