

Devil's Grip

1 jugadores

104 cartas

Dificultad: Difícil

Duración: Media

Llena todas las posiciones de la cuadrícula con secuencias del mismo palo construidas de tres en tres.

PREPARACIÓN

- 1 jugador con dos barajas de 52 cartas (104 cartas). Retira todos los 8 Reyes.
- Reparte 24 cartas boca arriba en una cuadrícula de 3x8.
- Las 72 cartas restantes forman el stock.

PUNTUACIÓN

- Gana completando las 24 secuencias del mismo palo.
- Sin redistribuciones del stock.

Consejo: Libera espacios de la cuadrícula agresivamente para ciclar el stock más rápido.

EN TU TURNO

- Mueve cartas de la cuadrícula a pilas coincidentes (mismo palo, siguiente rango de tres en tres).
- Llena espacios vacíos del stock.
- La fila superior construye A-4-7-10; la del medio 2-5-8-J; la inferior 3-6-9-Q.

Devil's Grip es un juego de solitario de dos barajas jugado en una cuadrícula de 3 por 8 con 24 cartas boca arriba. Los jugadores construyen secuencias específicas en las posiciones de la cuadrícula: la fila superior construye secuencias comenzando con Ases, la fila del medio con 2s y la fila inferior con 3s, ascendiendo de tres en tres dentro del mismo palo. El juego requiere una cuidadosa planificación y ofrece un desafío satisfactorio con su patrón de construcción inusual.

Objetivo

Llenar las 24 posiciones de la cuadrícula con secuencias completas del mismo palo: fila superior A-4-7-10, fila del medio 2-5-8-J, fila inferior 3-6-9-Q, con cada pila construida en palo.

Preparación

1. **Jugadores:** 1 jugador (solitario).
2. **Baraja:** Dos barajas estándar de 52 cartas mezcladas (104 cartas). Retira todos los 8 Reyes antes de jugar.
3. **Cuadrícula:** Reparte 24 cartas boca arriba en una cuadrícula de 3 filas por 8 columnas.
4. **Stock:** Las 72 cartas restantes forman la pila de stock.

Jugabilidad

1. **Construcción de cuadrícula:** Cada posición en la cuadrícula construye una secuencia por palo ascendiendo de tres en tres. Fila superior: A, 4, 7, 10. Fila del medio: 2, 5, 8, J. Fila inferior: 3, 6, 9, Q.
2. **Movimiento de cartas:** Si una carta en la cuadrícula puede colocarse en otra pila de cuadrícula (coincidiendo con el rango y palo necesarios), muévela. Esto libera un espacio.
3. **Llenar espacios:** Los espacios vacíos de la cuadrícula se llenan desde la pila de stock.
4. **Repartir stock:** Cuando no hay movimientos de cuadrícula disponibles, reparte cartas del stock para llenar todos los espacios vacíos. Si no hay espacios vacíos, reparte una carta a cada posición de la cuadrícula.
5. **Sin redistribuciones:** El stock se reparte solo una vez.

Puntuación

1. **Condición de victoria:** Las 24 posiciones de la cuadrícula contienen su secuencia completa de cuatro cartas (A-4-7-10, 2-5-8-J o 3-6-9-Q) por palo.
2. **Puntuación parcial:** Cuenta el número de pilas completadas o cartas secuenciadas correctamente.
3. **Tasa de victoria:** Devil's Grip es moderadamente difícil, con aproximadamente 1 de cada 10 juegos siendo ganables.

Variaciones

- **Devil's Grip relajado:** Permite una redistribución del stock para una tasa de victoria más alta.
- **Variante de una baraja:** Usa una baraja (sin Reyes) con una cuadrícula de 3x4 para un juego más rápido.

Consejos y Estrategias

- Enfócate en liberar espacios de la cuadrícula para que puedas traer nuevas cartas del stock al juego.
- Prioriza construir secuencias en la fila que tenga más cartas coincidentes disponibles.
- Rastrea qué palos tienen cartas en qué filas; mezclar palos en filas lleva a callejones sin salida.

Consejos y estrategia

Crea espacios vacíos agresivamente para ciclar el stock. Presta atención a qué fila corresponde cada rango (A-4-7-10 superior, 2-5-8-J medio, 3-6-9-Q inferior). Rastrea la distribución de palos en las filas.

La conclusión clave es que cada rango pertenece exactamente a una fila. Mover rápidamente cartas fuera de lugar a su fila correcta (o usarlas para construir secuencias) es el desafío estratégico principal.