

Gaps (Montana)

1 jugadores

52 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Media

Arregla cada fila en una secuencia de palo completa de 2 a Rey.

PREPARACIÓN

- 1 jugador con un mazo estándar de 52 cartas.
- Reparte todas las cartas boca arriba en 4 filas de 13.
- Remueve los 4 Ases para crear espacios.

PUNTUACIÓN

- Gana completando las cuatro filas de 2 a Rey.
- Típicamente 1-2 reparticiones permitidas cuando estés atascado.

Consejo: Mueve 2s a la columna izquierda primero — anclan tu fila completa.

EN TU TURNO

- Llena un espacio con la cartas un rango más alta y del mismo palo que la cartas a su izquierda.
- Cualquier 2 puede llenar un espacio en la columna más a la izquierda.
- Los espacios junto a Reyes están muertos.

Gaps, también conocido como Montana o Espacios, es un juego de solitario de cartas donde las 52 cartas se reparten boca arriba en cuatro filas de trece. Los Ases se remueven para crear cuatro espacios, y el jugador rearrregla las cartas moviéndolas a los espacios para formar secuencias completas ascendentes por palo de 2 a Rey en cada fila.

Objetivo

Arregla todas las cuatro filas para que cada fila contenga un palo completo en orden ascendente de 2 a Rey, de izquierda a derecha.

Preparación

1. **Jugadores:** 1 jugador (solitario).
2. **Mazo:** Mazo estándar de 52 cartas.
3. **Disposición:** Reparte todas las 52 cartas boca arriba en 4 filas de 13 cartas.
4. **Espacios:** Remueve los 4 Ases de la disposición, creando 4 espacios (lugares vacíos).

Juego

1. **Moviendo cartas:** Un espacio puede ser llenado por la cartas que es un rango más alto que la cartas a la izquierda del espacio y del mismo palo. Por ejemplo, si el 5 de Corazones está a la izquierda de un espacio, solo el 6 de Corazones puede llenar ese espacio.
2. **Columna más a la izquierda:** Un espacio en la posición más a la izquierda de cualquier fila puede ser llenado por cualquier 2.
3. **Espacios muertos:** Un espacio a la derecha de un Rey (o a la derecha de otro espacio sin cartas a su izquierda) está muerto y no puede ser llenado.
4. **Reparticiones nuevas:** Cuando no hay más movimientos posibles, se permite una repartición nueva. Las cartas ya en secuencia correcta desde la izquierda de cada fila se dejan en su lugar. Todas las otras cartas se recopilan, se mezclan, y se reparten para llenar los espacios restantes. Los Ases se remueven de nuevo. Típicamente se permite 1 o 2 reparticiones nuevas.

Puntuación

1. **Condición de victoria:** El juego se gana si las cuatro filas se completan con palos en orden de 2 a Rey.
2. **Puntuación parcial:** Algunas versiones anotan basadas en el número de cartas correctamente colocadas en secuencia antes de que el juego se atasque.
3. **Costo de repartición:** Cada repartición nueva usada puede reducir la puntuación final en versiones basadas en puntos.

Variantes

- **Montana:** Un nombre alternativo; algunas versiones colocan los 2s en la columna más a la izquierda en la preparación para dar al jugador un inicio ventajoso.
- **Addiction:** Una variante digital que típicamente permite 3 reparticiones y rastrea estadísticas de finalización.
- **Gaps sin repartición:** Una variante más difícil donde no se permiten reparticiones.

Consejos y Estrategias

- Prioriza mover 2s a la columna más a la izquierda primero, ya que esto ancla filas completas para construcción.
- Evita crear espacios muertos junto a Reyes a menos que no tengas alternativa.
- Planifica varios movimientos adelante; un movimiento único afecta la disponibilidad de espacios a través de la disposición.

Consejos y estrategia

Siempre ancla 2s en las posiciones más a la izquierda primero. Piensa varios movimientos adelante porque cada movimiento de espacio se cascadea en futuras opciones. Evita crear espacios muertos inmóviles junto a Reyes.

El juego requiere cuidadosa planificación porque cada movimiento altera el panorama de movimientos disponibles. Las secuencias se construyen desde la izquierda, así que el posicionamiento temprano de 2s es capital.