

Escorpión

1 jugadores

52 cartas

Dificultad: Difícil

Duración: Media

Construye cuatro secuencias del mismo palo desde Rey hasta As.

PREPARACIÓN

- Reparte 49 cartas en 7 columnas de 7 (las primeras 3 cartas boca abajo en columnas 1-4).
- Reserva 3 cartas como reserva.

PUNTUACIÓN

- Gana completando las cuatro secuencias del mismo palo de Rey a As.

Consejo: Prioriza descubrir cartas boca abajo antes de construir secuencias.

EN TU TURNO

- Mueve una carta boca arriba (y todas las encima de ella) sobre una carta del mismo palo un rango superior.
- Gira las cartas boca abajo reveladas.
- Solo los Reyes llenan columnas vacías.
- Reparte cartas de reserva cuando estés atrapado.

Escorpión es un juego de solitario similar a Araña, donde el objetivo es construir cuatro secuencias descendentes completas del mismo palo desde el Rey hasta el As. A diferencia de Araña, las cartas en Escorpión se pueden mover en grupos independientemente de la secuencia, lo que lo hace un juego único y desafiante. Se juega con una sola baraja y tiene reputación de ser difícil pero satisfactorio de resolver.

Objetivo

Organiza todas las cartas en cuatro secuencias completas del mismo palo desde el Rey hasta el As dentro de las columnas del tableau.

Configuración

1. **Jugadores:** 1
2. **Baraja:** Baraja estándar de 52 cartas
3. **Distribución:** Reparte 49 cartas en 7 columnas de 7 cartas cada una. En las primeras 4 columnas, las primeras 3 cartas están boca abajo y el resto boca arriba. Las columnas 5-7 están completamente boca arriba. Reserva las 3 cartas restantes como reserva.

Juego

1. **Mover cartas:** Mueve cualquier carta boca arriba sobre otra carta boca arriba que sea un rango superior y del mismo palo. Todas las cartas encima de la carta movida viajan con ella como grupo, independientemente de su secuencia.
2. **Revelar cartas boca abajo:** Cuando una carta boca abajo se expone al quitar cartas encima de ella, gírala boca arriba.
3. **Columnas vacías:** Solo un Rey (o un grupo encabezado por un Rey) puede colocarse en una columna vacía.
4. **Cartas de reserva:** Cuando no hay más movimientos posibles, reparte las 3 cartas de reserva boca arriba en las primeras 3 columnas.
5. **Secuencias completadas:** Una secuencia completa del mismo palo de Rey a As se retira del juego o se deja en su lugar como completada.

Puntuación

1. **Victoria:** Se completan las cuatro secuencias del mismo palo de Rey a As.
2. **Derrota:** No quedan movimientos legales y se agotan las cartas de reserva.

Variaciones

- **Avispa:** Similar a Escorpión pero cualquier carta puede llenar una columna vacía, no solo Reyes.
- **Tres Ratones Ciegos:** Una variante de Escorpión con una distribución inicial diferente y patrón de reparto.
- **Escorpión II:** Todas las cartas se reparten boca arriba para un juego puramente estratégico.

Consejos y Estrategias

- Prioriza descubrir cartas boca abajo para revelar más opciones.
- Intenta liberar Reyes temprano para crear columnas vacías útiles.
- Enfócate en construir secuencias del mismo palo incluso si significa interrumpir temporalmente otras columnas.
- Guarda las cartas de reserva el mayor tiempo posible ya que proporcionan tres nuevas oportunidades.

Consejos y estrategia

Enfócate en revelar cartas boca abajo como tu objetivo principal. Mueve Reyes a columnas vacías para crear espacio de maniobra. Construye secuencias del mismo palo siempre que sea posible y retén las cartas de reserva hasta que estés atrapado.

La capacidad de mover grupos no secuenciales es tanto la característica definitoria de Escorpión como su principal desafío estratégico. Usa esta regla para descubrir cartas ocultas, pero ten en cuenta que las columnas desordenadas se vuelven más difíciles de desenredar después.