

Cruel

1 giocatori

52 carte

Difficoltà: Difficile

Durata: Breve

Costruire quattro pile di fondamenta per seme dall'Asso al Re.

PREPARAZIONE

- Collocare i quattro Assi come fondamenta iniziali.
- Distribuire le restanti 48 carte in 12 pile scoperte da 4.

PUNTEGGIO

- Vincere costruendo tutte e quattro le fondamenta fino al Re.

Consiglio: Pianificare come le mosse influenzeranno la prossima redistribuzione poiché l'ordine delle carte è preservato.

AL TUO TURNO

- Spostare la carta superiore di una pila su una fondamenta (crescente, stesso seme).
- Spostare la carta superiore su un'altra pila (stesso seme, valore inferiore di un grado).
- Ridistribuire raccogliendo le pile in ordine e ridistribuendo in gruppi da 4.

Cruel è un solitario simile a La Belle Lucie ma con una caratteristica meccanica di redistribuzione che preserva l'ordine delle carte all'interno di ogni pila. Dopo la distribuzione iniziale, i giocatori possono redistribuire tutte le volte necessarie, ma le carte vengono raccolte nell'ordine della pila (senza mescolare), creando un enigma deterministico. Questo rende Cruel un gioco di pura strategia in cui ogni distribuzione è teoricamente risolvibile.

Obiettivo

Costruire quattro pile di fondamenta dall'Asso al Re per seme.

Preparazione

1. **Giocatori:** 1
2. **Mazzo:** Mazzo standard da 52 carte
3. **Disposizione:** Rimuovere i quattro Assi e collocarli come fondamenta iniziali. Distribuire le restanti 48 carte scoperte in 12 pile da 4 carte ciascuna. Solo la carta superiore di ogni pila è disponibile.

Svolgimento del gioco

1. **Carte disponibili:** Solo la carta superiore di ogni pila è disponibile per il gioco.
2. **Costruire le fondamenta:** Spostare le carte disponibili sulle fondamenta in ordine crescente per seme (dall'Asso al Re).
3. **Costruire sulle pile:** Spostare una carta disponibile sulla carta superiore di un'altra pila se è dello stesso seme e di valore inferiore di un grado. Ad esempio, collocare il 5 di fiori sul 6 di fiori.
4. **Ridistribuzione:** Quando bloccati, raccogliere tutte le carte delle pile prelevandole in ordine (da destra a sinistra, dall'alto in basso) e ridistribuirle in pile da 4, mantenendo l'ordine raccolto. Sono consentite redistribuzioni illimitate.
5. **Regola chiave:** La redistribuzione non mescola le carte. L'ordine in cui le pile vengono raccolte determina la nuova disposizione.

Punteggio

1. **Vittoria:** Tutte le 48 carte vengono collocate sulle quattro pile di fondamenta.
2. **Sconfitta:** Una redistribuzione produce la stessa disposizione della distribuzione precedente, il che significa che non è possibile ulteriore progresso.

Varianti

- **Perseverance:** Simile a Cruel ma usa ventagli di carte sovrapposte invece di pile compatte.
- **Ripple Fan:** Una variante in cui le ridistribuzioni distribuiscono le carte una alla volta sui ventagli invece che in gruppi da 4.
- **Royal Family:** Disposizione simile ma con diverse regole di costruzione sul tableau.

Consigli e strategie

- Pensare a come una redistribuzione riorganizzerà le carte prima di impegnarsi in mosse.
- Cercare di giocare le carte alle fondamenta prima di redistribuire per cambiare la composizione delle pile.
- Spostare le carte tra le pile in modo strategico per creare posizioni di redistribuzione favorevoli.
- Poiché le ridistribuzioni sono illimitate ma deterministiche, pianificare più ridistribuzioni in anticipo.

Consigli e strategia

Pensare a come una redistribuzione riorganizzerà le carte prima di fare mosse. Giocare alle fondamenta prima di redistribuire per cambiare la composizione delle pile. Poiché le ridistribuzioni preservano l'ordine, pianificare più ridistribuzioni in anticipo.

L'intuizione chiave in Cruel è che la redistribuzione è uno strumento, non un azzeramento. Le mosse pre-ridistribuzione dovrebbero essere pianificate per creare posizioni post-ridistribuzione favorevoli. Considerare ogni redistribuzione come una mossa strategica in sé.