

# Devil's Grip

1 giocatori

104 carte

Difficoltà: Difficile

Durata: Media

Riempire tutte le posizioni della griglia con sequenze per seme costruite di tre in tre.

## PREPARAZIONE

- 1 giocatore con due mazzi da 52 carte (104 carte). Rimuovere tutti gli 8 Re.
- Distribuire 24 carte scoperte in una griglia 3x8.
- Le restanti 72 carte formano la riserva.

## PUNTEGGIO

- Vincere completando tutte le 24 sequenze per seme.
- Nessuna redistribuzione della riserva.

Consiglio: Liberare spazi nella griglia con decisione per scorrere più velocemente la riserva.

## AL TUO TURNO

- Spostare le carte della griglia sulle pile corrispondenti (stesso seme, valore successivo di tre).
- Riempire gli spazi vuoti dalla riserva.
- La riga superiore costruisce A-4-7-10; la centrale 2-5-8-J; la inferiore 3-6-9-Q.

Devil's Grip è un solitario a due mazzi giocato su una griglia 3x8 di 24 carte scoperte. Il giocatore costruisce sequenze specifiche nelle posizioni della griglia: la riga superiore inizia dagli Assi, quella centrale dai 2, quella inferiore dai 3, ognuna ascendente di tre in tre nello stesso seme. Il gioco richiede pianificazione attenta e offre una sfida appagante grazie al suo insolito schema di costruzione.

## Obiettivo

Riempire tutte le 24 posizioni della griglia con sequenze complete per seme: riga superiore A-4-7-10, riga centrale 2-5-8-J, riga inferiore 3-6-9-Q, con ogni pila costruita per seme.

## Preparazione

1. **Giocatori:** 1 giocatore (solitario).
2. **Mazzo:** Due mazzi standard da 52 carte mescolati insieme (104 carte). Rimuovere tutti gli 8 Re prima di iniziare.
3. **Griglia:** Distribuire 24 carte scoperte in una griglia di 3 righe per 8 colonne.
4. **Riserva:** Le restanti 72 carte formano la pila della riserva.

## Svolgimento del gioco

1. **Costruzione della griglia:** Ogni posizione nella griglia costruisce una sequenza per seme salendo di tre. Riga superiore: A, 4, 7, 10. Riga centrale: 2, 5, 8, J. Riga inferiore: 3, 6, 9, Q.
2. **Spostare le carte:** Se una carta sulla griglia può essere posizionata su un'altra pila della griglia (corrispondente al valore e al seme richiesti), spostarla lì. Questo libera uno spazio.
3. **Riempire gli spazi:** Gli spazi vuoti della griglia vengono riempiti dalla riserva.
4. **Distribuzione dalla riserva:** Quando non sono disponibili mosse nella griglia, distribuire carte dalla riserva per riempire tutti gli spazi vuoti. Se non ci sono spazi vuoti, distribuire una carta su ogni posizione della griglia.
5. **Nessuna redistribuzione:** La riserva viene distribuita una sola volta.

## Punteggio

1. **Condizione di vittoria:** Tutte le 24 posizioni della griglia contengono la loro sequenza completa di quattro carte (A-4-7-10, 2-5-8-J o 3-6-9-Q) per seme.
2. **Punteggio parziale:** Contare il numero di pile completate o carte correttamente in sequenza.
3. **Tasso di vincita:** Devil's Grip è moderatamente difficile, con circa 1 partita su 10 che è vincibile.

## Varianti

---

- **Devil's Grip facilitato:** Consentire una redistribuzione della riserva per un tasso di vincita più alto.
- **Variante a mazzo singolo:** Usare un solo mazzo (senza Re) con una griglia 3x4 per una partita più rapida.

## Consigli e strategie

---

- Concentrarsi nel liberare spazi nella griglia in modo da poter portare nuove carte dalla riserva in gioco.
- Dare priorità alla costruzione di sequenze nella riga che ha già il maggior numero di carte corrispondenti disponibili.
- Tenere traccia di quali semi si trovano in quali righe; mescolare i semi tra le righe porta a vicoli ciechi.

## Consigli e strategia

---

Creare spazi vuoti con decisione per scorrere la riserva. Prestare attenzione a quale riga appartiene ogni valore (A-4-7-10 superiore, 2-5-8-J centrale, 3-6-9-Q inferiore). Tenere traccia della distribuzione dei semi tra le righe.

L'intuizione chiave è che ogni valore appartiene esattamente a una riga. Spostare rapidamente le carte mal posizionate nella loro riga corretta (o usarle per costruire sequenze) è la sfida strategica principale.