

Scorpion Solitaire

1 giocatori

52 carte

Difficoltà: Difficile

Durata: Media

Costruire quattro sequenze dello stesso seme dal Re all'Asso.

PREPARAZIONE

- Distribuire 49 carte in 7 colonne da 7 (prime 3 carte coperte nelle colonne 1-4).
- Mettere da parte 3 carte come riserva.

PUNTEGGIO

- Vincere completando tutte e quattro le sequenze dal Re all'Asso dello stesso seme.

Consiglio: Dare priorità alla scoperta delle carte coperte prima di costruire le sequenze.

AL TUO TURNO

- Spostare una carta scoperta (e tutte quelle sopra) su una carta dello stesso seme di valore superiore di un grado.
- Girare scoperte le carte coperte che vengono rivelate.
- Solo i Re riempiono le colonne vuote.
- Distribuire le carte di riserva quando si è bloccati.

Scorpion è un solitario simile a Spider, in cui l'obiettivo è costruire quattro sequenze complete decrescenti dello stesso seme dal Re all'Asso. A differenza di Spider, in Scorpion le carte possono essere spostate in gruppi indipendentemente dalla sequenza, rendendolo un gioco unico e impegnativo. Si gioca con un mazzo singolo ed è noto per essere difficile ma soddisfacente da risolvere.

Obiettivo

Disporre tutte le carte in quattro sequenze complete dello stesso seme dal Re all'Asso all'interno delle colonne del tableau.

Preparazione

1. **Giocatori:** 1
2. **Mazzo:** Mazzo standard da 52 carte
3. **Disposizione:** Distribuire 49 carte in 7 colonne da 7 carte ciascuna. Nelle prime 4 colonne, le prime 3 carte sono coperte e le restanti scoperte. Le colonne 5-7 sono interamente scoperte. Mettere da parte le 3 carte rimanenti come riserva.

Svolgimento del gioco

1. **Spostare le carte:** Spostare qualsiasi carta scoperta su un'altra carta scoperta di valore superiore di un grado e dello stesso seme. Tutte le carte sopra la carta spostata la seguono come gruppo, indipendentemente dalla sequenza.
2. **Scoprire le carte coperte:** Quando una carta coperta viene esposta rimuovendo le carte sopra di essa, girarla scoperta.
3. **Colonne vuote:** Solo un Re (o un gruppo guidato da un Re) può essere collocato in una colonna vuota.
4. **Carte di riserva:** Quando non sono più possibili mosse, distribuire le 3 carte di riserva scoperte sulle prime 3 colonne.
5. **Sequenze complete:** Una sequenza completa dal Re all'Asso dello stesso seme viene rimossa dal gioco o lasciata al suo posto come completata.

Punteggio

1. **Vittoria:** Tutte e quattro le sequenze dal Re all'Asso dello stesso seme sono completate.
2. **Sconfitta:** Non rimangono mosse valide e le carte di riserva sono esaurite.

Varianti

- **Wasp:** Simile a Scorpion ma qualsiasi carta può occupare una colonna vuota, non solo i Re.
- **Three Blind Mice:** Una variante di Scorpion con una disposizione iniziale e uno schema di distribuzione diversi.
- **Scorpion II:** Tutte le carte vengono distribuite scoperte per un gioco puramente strategico.

Consigli e strategie

- Dare priorità alla scoperta delle carte coperte per rivelare più opzioni.
- Cercare di liberare i Re presto per creare colonne vuote utili.
- Concentrarsi sulla costruzione di sequenze dello stesso seme anche se ciò significa disturbare temporaneamente altre colonne.
- Conservare le carte di riserva il più a lungo possibile poiché offrono tre nuove opportunità.

Consigli e strategia

Concentrarsi sulla scoperta delle carte coperte come obiettivo principale. Spostare i Re nelle colonne vuote per creare spazio di manovra. Costruire sequenze dello stesso seme ogni volta che è possibile e rimandare l'uso delle carte di riserva fino a quando si è bloccati.

La possibilità di spostare gruppi non sequenziali è sia la caratteristica distintiva di Scorpion che la sua principale sfida strategica. Usare questa regola per scoprire le carte nascoste, ma essere consapevoli che le colonne disordinate diventano più difficili da districare in seguito.