

Devil's Grip

1 spelers

104 kaarten

Moeilijkheid: Moeilijk

Duur: Gemiddeld

Vul alle rasterposities met per kleur opgebouwde reeksen per drie rangen.

OPZET

- 1 speler met twee dekken van 52 kaarten (104 kaarten). Verwijder alle 8 Heren.
- Deel 24 kaarten open uit in een 3x8-raster.
- Resterende 72 kaarten vormen de stapel.

SCORE

- Win door alle 24 reeksen per kleur te voltooien.
- Geen heruitdelingen van de stapel.

Tip: Maak rasterposities agressief vrij om sneller door de stapel te komen.

AAN DE BEURT

- Verplaats rasterkaarten naar passende stapels (zelfde kleur, volgende rang per drie).
- Vul lege posities vanuit de stapel.
- Bovenste rij bouwt A-4-7-10; middelste 2-5-8-B; onderste 3-6-9-V.

Devil's Grip is een tweedeks patience-spel gespeeld op een raster van 3 bij 8 met 24 open kaarten. Spelers bouwen specifieke reeksen op de rasterposities: de bovenste rij bouwt reeksen te beginnen bij Azen, de middelste rij bij 2en en de onderste rij bij 3en, elk oplopend met drie rangen per kleur. Het spel vereist zorgvuldige planning en biedt een bevredigende uitdaging met zijn ongewone bouwpatroon.

Doel

Vul alle 24 rasterposities met volledige reeksen per kleur: bovenste rij A-4-7-10, middelste rij 2-5-8-B, onderste rij 3-6-9-V, elke stapel per kleur opgebouwd.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 1 speler (patience).
2. **Dek:** Twee standaard dekken van 52 kaarten door elkaar geschud (104 kaarten). Verwijder alle 8 Heren voor aanvang.
3. **Raster:** Deel 24 kaarten open uit in een raster van 3 rijen bij 8 kolommen.
4. **Stapel:** De resterende 72 kaarten vormen de trekstapel.

Spelverloop

1. **Raster opbouwen:** Elke positie in het raster bouwt een reeks per kleur omhoog met drie rangen. Bovenste rij: A, 4, 7, 10. Middelste rij: 2, 5, 8, B. Onderste rij: 3, 6, 9, V.
2. **Kaarten verplaatsen:** Als een kaart op het raster op een andere rasterstapel geplaatst kan worden (passende volgende rang en kleur), verplaats deze dan. Dit maakt een ruimte vrij.
3. **Ruimtes vullen:** Lege rasterposities worden gevuld vanuit de trekstapel.
4. **Stapel uitdelen:** Als er geen rasterzetten meer mogelijk zijn, deel dan kaarten uit de stapel om alle lege posities te vullen. Als er geen lege posities zijn, deel dan één kaart op elke rasterpositie.
5. **Geen heruitdelingen:** De stapel wordt slechts eenmaal doorgespeeld.

Scoren

1. **Winconditie:** Alle 24 rasterposities bevatten hun volledige reeks van vier kaarten (A-4-7-10, 2-5-8-B of 3-6-9-V) per kleur.
2. **Deelscore:** Tel het aantal voltooide stapels of correct geplaatste kaarten in reeks.
3. **Winkans:** Devil's Grip is matig moeilijk, met ruwweg 1 op de 10 spellen die te winnen zijn.

Varianten

- **Ontspannen Devil's Grip:** Sta één heruitdeling van de stapel toe voor een hogere winkans.
- **Eéndeksvariant:** Gebruik één dek (minus Heren) met een 3x4-raster voor een korter spel.

Tips en strategieën

- Richt je op het vrijmaken van rasterposities zodat je nieuwe kaarten vanuit de stapel kunt invoeren.
- Geef prioriteit aan het opbouwen van reeksen in de rij met de meeste overeenkomende kaarten die al beschikbaar zijn.
- Houd bij welke kleuren kaarten in welke rijen hebben; het vermengen van kleuren over rijen leidt tot doodlopende situaties.

Tips & strategie

Maak agressief lege posities om door de stapel te komen. Let op in welke rij elke rang thuishoort (A-4-7-10 boven, 2-5-8-B midden, 3-6-9-V onder). Houd de kleurverdeling over rijen bij.

Het sleutelinzicht is dat elke rang precies bij één rij hoort. Het snel verplaatsen van verkeerd geplaatste kaarten naar de juiste rij (of ze gebruiken om reeksen op te bouwen) is de voornaamste strategische uitdaging.