

# Gaten (Montana)

1 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Gemiddeld

Rangschik elke rij als een volledige kleurreeks van 2 tot Heer.

## OPZET

- 1 speler met een standaard dek van 52 kaarten.
- Deel alle kaarten open uit in 4 rijen van 13.
- Verwijder alle 4 Azen om gaten te maken.

## SCORE

- Win door alle vier rijen van 2 tot Heer te voltooien.
- Doorgaans zijn 1-2 heruitdelingen toegestaan als je vastloopt.

Tip: Zet 2en als eerste in de linkerkolom — zij verankeren je hele rij.

## AAN DE BEURT

- Vul een gat met de kaart die één rang hoger en van dezelfde kleur is als de kaart links ervan.
- Elke 2 kan een gat in de meest linkse kolom vullen.
- Gaten naast Heren zijn dood.

Gaten, ook wel bekend als Montana of Ruimtes, is een patience-spel waarbij alle 52 kaarten open verdeeld worden in vier rijen van dertien. De Azen worden verwijderd om vier gaten te maken, en de speler herschikt kaarten door ze in de gaten te schuiven om in elke rij een oplopende reeks per kleur te vormen van 2 tot en met Heer.

## Doel

Rangschik alle vier rijen zo dat elke rij een complete kleurreeks bevat in oplopende volgorde van 2 tot Heer, van links naar rechts.

## Vorbereiding

1. **Spelers:** 1 speler (patience).
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten.
3. **Opstelling:** Deel alle 52 kaarten open uit in 4 rijen van 13 kaarten.
4. **Gaten:** Verwijder de 4 Azen uit de opstelling, waardoor 4 gaten (lege plekken) ontstaan.

## Spelverloop

1. **Kaarten verplaatsen:** Een gat mag worden gevuld door de kaart die één rang hoger is dan de kaart links van het gat en van dezelfde kleur. Als de Ruiten 5 bijvoorbeeld links van een gat staat, mag alleen de Ruiten 6 dat gat vullen.
2. **Meest linkse kolom:** Een gat in de meest linkse positie van een rij mag worden gevuld door een willekeurige 2.
3. **Dode gaten:** Een gat rechts van een Heer (of rechts van een ander gat zonder kaart links ervan) is dood en kan niet worden gevuld.
4. **Heruitdelen:** Als er geen zetten meer mogelijk zijn, is een heruitdeling toegestaan. Kaarten die al in de juiste volgorde staan vanaf de linkerkant van elke rij blijven staan. Alle andere kaarten worden verzameld, geschud en opnieuw uitgedeeld op de resterende plaatsen. De Azen worden opnieuw verwijderd. Doorgaans zijn 1 of 2 heruitdelingen toegestaan.

## Scoren

1. **Winconditie:** Het spel is gewonnen als alle vier rijen zijn voltooid met kleuren in volgorde van 2 tot Heer.
2. **Deelscore:** Sommige versies scoren op basis van het aantal kaarten dat correct in volgorde staat voordat het spel vastloopt.
3. **Kosten heruitdeling:** Elke gebruikte heruitdeling kan de eindscore verlagen in puntgebaseerde versies.

## Varianten

---

- **Montana:** Een alternatieve naam; sommige versies plaatsen de 2en al in de meest linkse kolom bij de start om de speler een voorsprong te geven.
- **Addiction:** Een digitale variant die doorgaans 3 heruitdelingen toestaat en voltooiingsstatistieken bijhoudt.
- **Gaten zonder heruitdeling:** Een moeilijkere variant waarbij geen heruitdelingen zijn toegestaan.

## Tips en strategieën

---

- Zet 2en als eerste in de meest linkse kolom, want dat verankert hele rijen voor opbouw.
- Vermijd het maken van dode gaten naast Heren, tenzij je geen alternatief hebt.
- Plan meerdere zetten vooruit; één zet beïnvloedt de beschikbaarheid van gaten in de hele opstelling.

## Tips & strategie

---

Zet 2en altijd als eerste op de meest linkse posities. Denk meerdere zetten vooruit, want elke gatenverplaatsing heeft gevolgen voor toekomstige mogelijkheden. Vermijd het maken van onbeweegbare dode gaten naast Heren.

Het spel vereist zorgvuldige planning omdat elke zet het landschap van beschikbare zetten verandert. Reeksen worden vanaf links opgebouwd, dus de vroege plaatsing van 2en is essentieel.