

# Cruel

1 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Difícil

Duração: Curta

## Monte quatro bases por naipe do Ás ao Rei.

### PREPARAÇÃO

- Coloque os quatro Áses como base.
- Distribua as 48 cartas restantes em 12 pilhas viradas para cima com 4 cartas cada.

### PONTUAÇÃO

- Vença montando todas as quatro bases até o Rei.

*Dica: Planeje como as jogadas afetarão a próxima redistribuição, pois a ordem das cartas é preservada.*

### NA SUA VEZ

- Mova a carta do topo de uma pilha para uma base (crescente, mesmo naipe).
- Mova a carta do topo de uma pilha sobre outra (mesmo naipe, valor imediatamente menor).
- Redistribua recolhendo as pilhas em ordem e redistribuindo em grupos de 4.

Cruel é um jogo de paciência similar ao La Belle Lucie, mas com uma mecânica de redistribuição distinta que preserva a ordem das cartas em cada pilha. Após a distribuição inicial, os jogadores podem redistribuir quantas vezes forem necessárias, mas as cartas são recolhidas na ordem das pilhas (sem embaralhar), criando um quebra-cabeça determinístico. Isso torna o Cruel um jogo de pura estratégia, onde cada distribuição é teoricamente solucionável.

## Objetivo

Monte quatro bases do Ás ao Rei por naipe.

## Preparação

1. **Jogadores:** 1
2. **Baralho:** Baralho padrão de 52 cartas
3. **Layout:** Retire os quatro Áses e coloque-os como base. Distribua as 48 cartas restantes viradas para cima em 12 pilhas de 4 cartas cada. Apenas a carta do topo de cada pilha está disponível.

## Como Jogar

1. **Cartas disponíveis:** Apenas a carta do topo de cada pilha está disponível para jogar.
2. **Montar nas bases:** Mova cartas disponíveis para as bases em ordem crescente por naipe (Ás até Rei).
3. **Montar nas pilhas:** Mova uma carta disponível sobre a carta do topo de outra pilha se for do mesmo naipe e um valor menor. Por exemplo, coloque o 5 de paus sobre o 6 de paus.
4. **Redistribuição:** Quando travar, recolha todas as cartas das pilhas em ordem (da direita para a esquerda, de cima para baixo) e redistribua-as em pilhas de 4, mantendo a ordem recolhida. Redistribuições ilimitadas são permitidas.
5. **Regra principal:** A redistribuição não embaralha as cartas. A ordem em que as pilhas são recolhidas determina o novo layout.

## Pontuação

1. **Vitória:** Todas as 48 cartas são colocadas nas quatro bases.
2. **Derrota:** Uma redistribuição produz o mesmo layout da distribuição anterior, indicando que não há mais progresso possível.

## Variações

---

- **Perseverança:** Similar ao Cruel, mas usa leques de cartas sobrepostas em vez de pilhas quadradas.
- **Ripple Fan:** Uma variante onde as redistribuições distribuem cartas uma a uma pelos leques em vez de em grupos de 4.
- **Família Real:** Layout similar, mas com regras de construção diferentes no tableau.

## Dicas e Estratégias

---

- Pense em como uma redistribuição reorganizará as cartas antes de se comprometer com jogadas.
- Tente enviar cartas para as bases antes de redistribuir para mudar a composição das pilhas.
- Mova cartas entre pilhas estrategicamente para criar posições favoráveis na próxima redistribuição.
- Como as redistribuições são ilimitadas mas determinísticas, planeje várias rodadas de redistribuição com antecedência.

## Dicas e estratégia

---

Pense em como uma redistribuição reorganizará as cartas antes de jogar. Envie cartas para as bases antes de redistribuir para mudar a composição das pilhas. Como as redistribuições preservam a ordem, planeje várias redistribuições com antecedência.

A percepção chave no Cruel é que a redistribuição é uma ferramenta, não um reinício. Você deve planejar suas jogadas antes da redistribuição para criar posições favoráveis após ela. Pense em cada redistribuição como uma jogada estratégica em si.