

# Devil's Grip

1 jogadores

104 cartas

Dificuldade: Difícil

Duração: Média

Preencha todas as posições da grade com sequências do mesmo naipe montadas de três em três.

## PREPARAÇÃO

- 1 jogador com dois baralhos de 52 cartas (104 cartas). Remova todos os 8 Reis.
- Distribua 24 cartas viradas para cima em uma grade 3x8.
- As 72 cartas restantes formam o monte.

## PONTUAÇÃO

- Vença completando todas as 24 sequências do mesmo naipe.
- Sem redistribuição do monte.

*Dica: Libere espaços na grade agressivamente para percorrer o monte mais rapidamente.*

## NA SUA VEZ

- Mova cartas da grade para pilhas correspondentes (mesmo naipe, próximo valor de três em três).
- Preencha espaços vazios com cartas do monte.
- Linha superior monta A-4-7-10; meio 2-5-8-V; inferior 3-6-9-D.

*Devil's Grip é um jogo de paciência de dois baralhos jogado em uma grade de 3 por 8 com 24 cartas viradas para cima. Os jogadores montam sequências específicas nas posições da grade: a linha superior monta sequências começando pelos Ases, a linha do meio pelos 2s, e a linha inferior pelos 3s, cada uma subindo de três em três dentro do mesmo naipe. O jogo exige planejamento cuidadoso e oferece um desafio satisfatório com seu padrão de construção incomum.*

## Objetivo

Preencha todas as 24 posições da grade com sequências completas do mesmo naipe: linha superior A-4-7-10, linha do meio 2-5-8-V, linha inferior 3-6-9-D, com cada pilha montada por naipe.

## Preparação

1. **Jogadores:** 1 jogador (solitário).
2. **Baralho:** Dois baralhos padrão de 52 cartas embaralhados juntos (104 cartas). Remova todos os 8 Reis antes de jogar.
3. **Grade:** Distribua 24 cartas viradas para cima em uma grade de 3 linhas por 8 colunas.
4. **Monte:** As 72 cartas restantes formam o monte de compras.

## Como Jogar

1. **Construção da grade:** Cada posição na grade monta uma sequência por naipe subindo de três em três. Linha superior: A, 4, 7, 10. Linha do meio: 2, 5, 8, V. Linha inferior: 3, 6, 9, D.
2. **Mover cartas:** Se uma carta na grade puder ser colocada em outra pilha da grade (correspondendo ao próximo valor e naipe necessários), mova-a. Isso libera um espaço.
3. **Preencher espaços:** Espaços vazios da grade são preenchidos com cartas do monte de compras.
4. **Distribuição do monte:** Quando não há jogadas possíveis na grade, distribua cartas do monte para preencher todos os espaços vazios. Se não houver espaços vazios, distribua uma carta para cada posição da grade.
5. **Sem redistribuição:** O monte é distribuído apenas uma vez.

## Pontuação

1. **Condição de vitória:** Todas as 24 posições da grade contêm sua sequência completa de quatro cartas (A-4-7-10, 2-5-8-V ou 3-6-9-D) por naipe.
2. **Pontuação parcial:** Conte o número de pilhas completadas ou cartas sequenciadas corretamente.
3. **Taxa de vitória:** Devil's Grip tem dificuldade moderada, com aproximadamente 1 em cada 10 jogos sendo ganháveis.

## Variações

---

- **Devil's Grip Relaxado:** Permita uma redistribuição do monte para uma taxa de vitória maior.
- **Variante de baralho único:** Use um baralho (sem Reis) com uma grade 3x4 para um jogo mais rápido.

## Dicas e Estratégias

---

- Foque em liberar espaços na grade para poder trazer novas cartas do monte para o jogo.
- Priorize construir sequências na linha que tem mais cartas correspondentes já disponíveis.
- Acompanhe quais naipes têm cartas em quais linhas; misturar naipes entre linhas leva a becos sem saída.

## Dicas e estratégia

---

Crie espaços vazios agressivamente para percorrer o monte. Preste atenção em qual linha cada valor pertence (A-4-7-10 superior, 2-5-8-V meio, 3-6-9-D inferior). Acompanhe a distribuição de naipes nas linhas.

O insight principal é que cada valor pertence exatamente a uma linha. Mover rapidamente cartas mal posicionadas para sua linha correta (ou usá-las para montar sequências) é o desafio estratégico primário.