

# Gaps (Montana)

1 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Médio

Duração: Média

## Organizar cada fileira em uma sequência completa por naipe de 2 a Rei.

### PREPARAÇÃO

- 1 jogador com baralho padrão de 52 cartas.
- Distribua todas as cartas com a face para cima em 4 fileiras de 13.
- Remova todos os 4 Ases para criar espaços.

### PONTUAÇÃO

- Vença completando todas as quatro fileiras de 2 a Rei.
- Normalmente 1-2 redistribuições são permitidas quando travar.

*Dica: Mova os 2s para a coluna esquerda primeiro. Eles ancoram toda a fileira.*

### NA SUA VEZ

- Preencha um espaço com a carta um número acima e do mesmo naipe da carta à sua esquerda.
- Qualquer 2 pode preencher um espaço na coluna mais à esquerda.
- Espaços ao lado de Reis estão mortos.

Gaps, também conhecido como Montana ou Spaces, é um jogo de paciência onde todas as 52 cartas são distribuídas com a face para cima em quatro fileiras de treze. Os Ases são removidos para criar quatro espaços vazios, e o jogador reorganiza as cartas movendo-as para os espaços para formar sequências ascendentes completas por naipe, de 2 a Rei, em cada fileira.

## Objetivo

Organizar todas as quatro fileiras de modo que cada uma contenha um naipe completo em ordem ascendente de 2 a Rei, da esquerda para a direita.

## Preparação

1. **Jogadores:** 1 jogador (paciência).
2. **Baralho:** Baralho padrão de 52 cartas.
3. **Layout:** Distribua todas as 52 cartas com a face para cima em 4 fileiras de 13 cartas.
4. **Espaços:** Remova os 4 Ases do layout, criando 4 espaços vazios.

## Jogabilidade

1. **Movendo cartas:** Um espaço pode ser preenchido pela carta que é um número acima da carta à esquerda do espaço e do mesmo naipe. Por exemplo, se o 5 de Copas estiver à esquerda de um espaço, apenas o 6 de Copas pode preenchê-lo.
2. **Coluna mais à esquerda:** Um espaço na posição mais à esquerda de qualquer fileira pode ser preenchido por qualquer 2.
3. **Espaços mortos:** Um espaço à direita de um Rei (ou à direita de outro espaço sem carta à sua esquerda) está morto e não pode ser preenchido.
4. **Redistribuições:** Quando não houver mais jogadas possíveis, uma redistribuição é permitida. As cartas já em sequência correta a partir da esquerda de cada fileira permanecem no lugar. Todas as outras cartas são recolhidas, embaralhadas e redistribuídas para preencher os espaços restantes. Os Ases são removidos novamente. Normalmente 1 ou 2 redistribuições são permitidas.

## Pontuação

---

1. **Condição de vitória:** O jogo é vencido se todas as quatro fileiras forem completadas com naipes em ordem de 2 a Rei.
2. **Pontuação parcial:** Algumas versões pontuam com base no número de cartas corretamente posicionadas em sequência antes de o jogo travar.
3. **Custo de redistribuição:** Cada redistribuição usada pode reduzir a pontuação final em versões baseadas em pontos.

## Variações

---

- **Montana:** Um nome alternativo; algumas versões colocam os 2s na coluna mais à esquerda no início para dar ao jogador uma vantagem inicial.
- **Addiction:** Uma variante digital que normalmente permite 3 redistribuições e acompanha estatísticas de conclusão.
- **Gaps sem redistribuição:** Uma variante mais difícil onde nenhuma redistribuição é permitida.

## Dicas e Estratégias

---

- Priorize mover os 2s para a coluna mais à esquerda primeiro, pois isso ancora fileiras inteiras para construção.
- Evite criar espaços mortos ao lado de Reis, a menos que não tenha alternativa.
- Planeje várias jogadas à frente; uma única jogada afeta a disponibilidade de espaços em todo o layout.

### Dicas e estratégia

---

Sempre ancore os 2s nas posições mais à esquerda primeiro. Pense várias jogadas à frente porque cada movimento de espaço se desdobra em opções futuras. Evite criar espaços mortos imóveis ao lado de Reis.

O jogo requer planejamento cuidadoso porque cada jogada altera o cenário de movimentos disponíveis. Sequências se constroem a partir da esquerda, então o posicionamento precoce dos 2s é primordial.