

# Ases al centro

Jorge Alonso\*

Vigo, 12/09/2005 — v1.0

Idea: 07/09/2005

## Índice

1. Introducción
2. Sistema de juego
3. Variantes

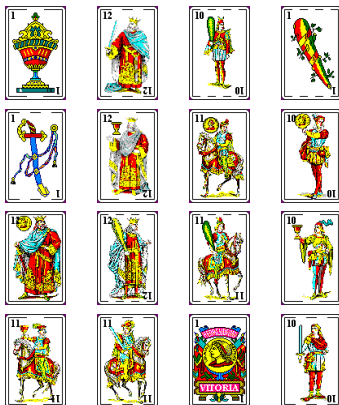
### 1. Introducción

Este juego de solitario fue probado con la ayuda de Yolanda Almuíña.

### 2. Sistema de juego

El objetivo de este solitario es colocar los cuatro ases en la posición central.

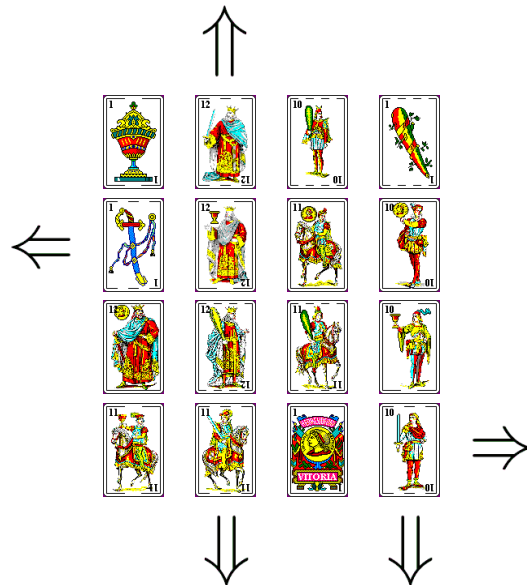
Se empieza cogiendo las figuras y los ases de los cuatro palos. Se barajan y se ponen en la mesa formando un tablero de cuatro filas y cuatro columnas, de forma que los ases no estén en las cuatro casillas centrales:



El resto de las cartas se baraja, y se pone en un mazo, boca abajo.

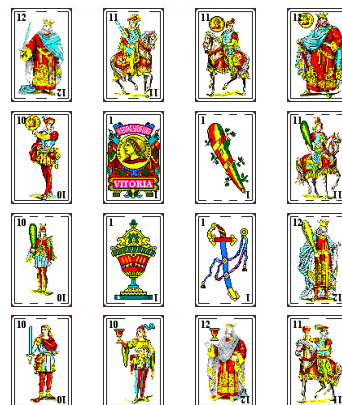
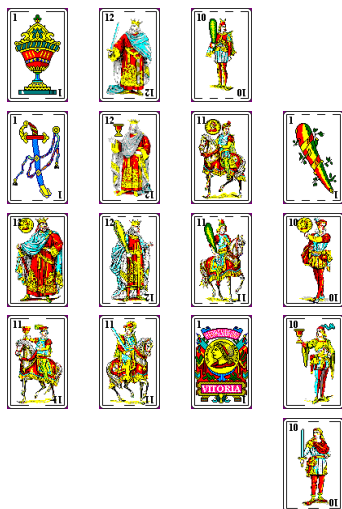
- 1 Por orden, se va tomando una carta del mazo. En el tablero de cartas, las que tengan el mismo palo y estén en los bordes, permiten desplazar toda esa fila (o columna) una posición, *tirando de ella*. Por cada carta tomada del mazo, se debe hacer uno sólo de estos desplazamientos. La carta de la que se *tira* pasa a ocupar el hueco dejado en el tablero.

En el ejemplo, si se extrae una carta de espadas, las *tiradas* posibles son:



\*Mi correo es [soidsenatas@yahoo.es](mailto:soidsenatas@yahoo.es), y mi página web es <http://es.geocities.com/soidsenatas/>.

Se elige *tirar* de la columna de la sota de espadas. El primer paso es desplazar toda la columna hacia abajo:



Las cartas restantes del mazo pueden interpretarse como el número de puntos que se han conseguido.

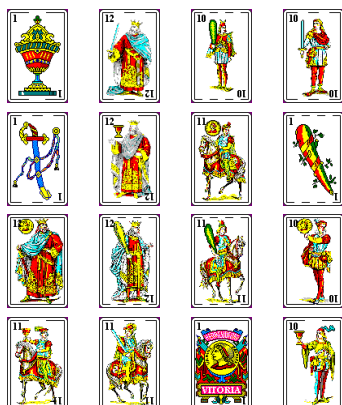
Si se agotan todas las cartas del mazo antes de situar los ases en el centro, se pierde.

Y el segundo es colocar la sota de espadas en el hueco dejado en el tablero:

### 3. Variantes

Hay pendientes de prueba diferentes variantes de este juego:

- En vez de tirar de una fila (o columna), se la empuja.
- Hacer un tablero de cinco cartas por lado, en vez de cuatro; o bien de seis de lado. Para siete de lado, se necesitará una baraja de 48 cartas. En todas ellas, se necesitará otra baraja más para determinar de qué palo se va a tirar. Respecto a las cartas a reunir, pueden ser los ases y los reyes; y en vez de hacer un cuadrado, puede probarse con otras figuras.



La carta tomada del mazo pasa a la pila de descartes, y se toma otra carta del mazo, para volver a tirar de otra fila, y así sucesivamente.

No se puede tomar una carta del mazo y no hacer con ella ningún movimiento.

En caso de que no se pueda realizar ninguna *tirada* (porque en el centro del tablero están las cuatro cartas de ese palo), se pierde automáticamente.

Cuando se logre tener los cuatro ases simultáneamente en el centro del tablero, se gana el solitario: