

SOLITAIRE

LE JEU DE CARTE

Le solitaire est un jeu de cartes traditionnel conçu pour être joué en solo, mais il peut tout à fait se jouer à deux (en équipe). En essence, il faut mélanger les cartes, puis les ranger de la plus petite à la plus grande en respectant la couleur (ou la famille).

Nombre de joueurs : 1 ou 2

Âge recommandé : +8 ans

Composants : La Baraja entière

BUT DU JEU

Compléter les quatre piles de cartes. Celles-ci doivent être rangées de la plus petite à la plus grande, en commençant par l'as et en terminant par le roi, chaque couleur devant être séparée.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

On mélange toutes les cartes et on les dispose en sept colonnes de gauche à droite, avec des cartes superposées et visibles, de la manière suivante :

1. Une carte face visible.
2. Une carte face cachée et une face visible.
3. Deux cartes face cachée et une face visible.
4. Trois cartes face cachée et une face visible.
5. Quatre cartes face cachée et une face visible.
6. Cinq cartes face cachée et une face visible.
7. Six cartes face cachée et une face visible.

Forme une pioche avec le reste des cartes. En plus, réserve un espace pour la défausse à côté de celle-ci, ainsi que quatre emplacements pour les piles (les fondations).



SOLITAIRE

LE JEU DE CARTE

COMMENT JOUER

Dans ce jeu, il n'y a pas de tours : on effectue simplement des actions de manière continue jusqu'à gagner ou perdre. Des actions peuvent être réalisées dans les Colonnes et sur les Piles.

COLONNES

Contrairement aux Piles, l'objectif dans les Colonnes est de regrouper les cartes de manière décroissante en alternant les différentes couleurs (couples, deniers, épées et bâtons).

L'ordre décroissant des cartes est : roi, cavalier, valet, 7, 6, 5, 4, 3, 2 et as.

Action de déplacement entre les colonnes : tu peux déplacer la ou les dernières cartes d'une colonne vers une autre. Si la colonne de destination contient des cartes, celles-ci doivent être organisées de façon décroissante en alternant les couleurs ; sinon, le déplacement n'est pas autorisé. Lorsqu'il n'y a plus de carte visible dans une colonne, la dernière carte cachée de cette colonne est retournée face visible.

Ces regroupements peuvent être partiels, avec un minimum de deux cartes. Par exemple, tu peux déplacer un 7 de bâtons sur un 8 d'épées pour découvrir la carte placée sous le 7.

Un espace vide ne peut être comblé qu'avec un roi, car celui-ci constitue la base des regroupements dans les piles.

Action de révélation depuis la pioche : utilise les cartes de la pioche. Retourne-en une et place-la sur la défausse.

Si cette carte peut être utilisée, déplace-la vers la colonne souhaitée. Sinon, elle reste sur la défausse.

Lorsque la pioche est épuisée, mélange la défausse pour former une nouvelle pioche.



SOLITAIRE

LE JEU DE CARTE

PILES

Action de placement dans les piles : quand tu as une carte visible qui peut être placée sur l'une des quatre piles, place-la simplement de manière visible. Rappelle-toi que tu dois commencer par l'as, puis continuer avec le 2, etc.

Par exemple, tant que tu n'as pas l'as d'épées dans une pile, tu ne peux pas y placer le 2 d'épées par-dessus.

FIN DE PARTIE

Si tu as réussi à compléter les quatre piles, félicitations, tu as gagné !

