

Règles du Solitaire

Comment jouer au Solitaire

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Former 4 piles de cartes triées par couleur (Pique, Cœur, Trèfle, Carreau), de l'As au Roi.
- **Mécanique principale** : Déplacer les cartes entre les colonnes en suites décroissantes alternant rouge et noir pour libérer les cartes cachées.
- **Condition de victoire** : Les 4 piles sont complètes, chacune allant de l'As au Roi dans une même couleur.

Salut ! Si tu cherches un jeu de cartes solo parfait pour te détendre, le **Solitaire** (aussi appelé « Patience » ou « Klondike ») est un grand classique indémodable. Tout ce qu'il te faut, c'est un **jeu de 52 cartes** standard et un peu de place sur ta table. Allez, installe-toi confortablement, on t'explique tout ça simplement pour que tu puisses lancer ta première partie dans deux minutes chrono !

Ce qu'il te faut pour jouer

- 1 **jeu de 52 cartes** classique (sans les Jokers)
- 1 joueur (c'est un jeu solo !)
- Un espace plat assez large (table, bureau, même le sol fait l'affaire)

Si tu aimes les jeux de cartes en solo, tu apprécies peut-être aussi les jeux de cartes entre amis comme le [Skyjo](#) ou la [Dame de Pique](#). Mais revenons à notre Solitaire !

Mise en place du jeu

Les 7 colonnes du tableau

Mélange bien ton paquet de cartes, puis dispose 7 colonnes de gauche à droite de cette façon :

- **Colonne 1** : 1 carte face visible
- **Colonne 2** : 1 carte face cachée + 1 carte face visible par-dessus
- **Colonne 3** : 2 cartes face cachée + 1 carte face visible par-dessus
- **Colonne 4** : 3 cartes face cachée + 1 carte face visible par-dessus
- **Colonne 5** : 4 cartes face cachée + 1 carte face visible par-dessus
- **Colonne 6** : 5 cartes face cachée + 1 carte face visible par-dessus
- **Colonne 7** : 6 cartes face cachée + 1 carte face visible par-dessus

En gros, chaque colonne a un nombre croissant de cartes cachées, et toujours une seule carte visible sur le dessus. C'est logique : la colonne 1 n'a qu'une carte, la colonne 7 en a sept.

La pioche et les emplacements de fondation

Les cartes restantes (il t'en reste 24) forment la **pioche**. Place-la face cachée, en tas, à côté de tes colonnes. Au-dessus de tes colonnes (ou sur le côté, selon ta préférence), laisse **4 espaces vides** : ce sont les **fondations**. C'est là que tu vas construire tes 4 piles finales, une par couleur (Pique, Cœur, Trèfle, Carreau).

[IMAGE_MATERIEL]

Dérroulement d'une partie

Les 4 actions possibles

Avant de te précipiter, prends un petit moment pour observer les cartes visibles sur chaque colonne. À chaque instant, tu peux réaliser l'une de ces 4 actions :

1. Placer un As sur une fondation

Dès que tu repères un **As** sur une colonne (ou dans la pioche), déplace-le immédiatement sur l'un des 4 emplacements de **fondation**. Ensuite, tu pourras y empiler les cartes de la même couleur, dans l'ordre croissant : As, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Valet, Dame, Roi. Chaque fondation correspond à une seule couleur.

2. Déplacer des cartes entre les colonnes

Tu peux déplacer une carte visible (ou un groupe de cartes déjà organisé) d'une colonne à une autre, à condition de respecter ces deux règles :

- La carte déplacée doit avoir une **valeur immédiatement inférieure** à celle sur laquelle tu la poses (ordre décroissant : Roi, Dame, Valet, 10, 9, 8...)
- Les couleurs doivent **alterner entre rouge et noir** (par exemple : Dame de Pique noire sur un Roi de Cœur rouge, puis Valet de Carreau rouge sous la Dame noire, etc.)

Le but de ces déplacements, c'est de libérer les cartes face cachée pour les retourner et avancer dans la partie.

3. Remplir une colonne vide avec un Roi

Si une colonne se retrouve complètement vide, seul un **Roi** (ou un groupe de cartes commençant par un Roi) peut y être placé. C'est super utile pour réorganiser ton tableau et débloquer la situation.

4. Piocher une carte

Si aucune des trois actions précédentes n'est possible, pioche la carte du dessus de la **pioche**.

Tu peux alors :

- La placer sur une **fondation** si elle suit l'ordre croissant dans la bonne couleur
- La placer sur une **colonne** si elle respecte l'ordre décroissant et l'alternance rouge/noir
- Si elle ne va nulle part, elle part dans une **défausse** à côté de la pioche, et tu pourras y revenir plus tard

Le rythme de jeu

La partie avance en alternant déplacements entre colonnes, placements sur les fondations et pioche. À chaque fois que tu retires la carte visible d'une colonne, n'oublie pas de **retourner la carte qui se trouvait en dessous** : elle devient ta nouvelle carte jouable dans cette colonne.

C'est comme ça que tu progresses petit à petit !

Petite astuce : ne te précipite pas pour empiler toutes tes cartes sur les fondations dès que tu peux. Parfois, garder une carte dans le tableau te permet de faire des déplacements stratégiques et de libérer plus de cartes cachées. Réfléchis un coup d'avance !

[IMAGE_FIN]

Fin de la partie

Tu **gagnes** la partie lorsque tes **4 fondations** sont complètes, c'est-à-dire que chacune contient 13 cartes de la même couleur, empilées de l'As au Roi. Bravo, champion !

Et si tu te retrouves bloqué, sans plus aucun mouvement possible ni carte à piocher ?

Malheureusement, c'est une défaite. Pas de panique, c'est très fréquent au Solitaire : on estime qu'environ 1 partie sur 5 seulement est gagnable. Remélange et retente ta chance !

Astuces et conseils pour gagner plus souvent

- **Place tes As et tes 2 tout de suite** sur les fondations dès que tu les vois. Ils ne te servent à rien dans le tableau.
- **Libère en priorité les colonnes avec le plus de cartes cachées.** Si tu hésites entre deux déplacements, choisis celui qui retourne une carte dans la plus grande pile. Tu maximises tes chances de débloquer la partie.
- **Garde toujours un Roi sous le coude** pour remplir une colonne vide. Une colonne libre sans Roi à y mettre, c'est du gâchis.
- **Réfléchis avant de déplacer.** Déplacer un groupe de cartes d'une colonne à l'autre, c'est tentant, mais vérifie que ça libère bien une carte cachée ou que ça crée un espace utile.

Si tu veux varier les plaisirs entre deux parties de Solitaire, jette un œil aux règles du [Pouilleux](#) pour un moment fun en famille, ou tente le [Nain Jaune](#) pour un classique convivial autour de la table. Bonne partie !