

Bäckers Dutzend

1 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

Vier Fundamentstapel von Ass bis König nach Farbe aufbauen.

AUFBAU

- Alle 52 Karten offen in 13 Spalten zu je 4 Karten auslegen.
- Alle Könige vor Spielbeginn an den Boden ihrer Spalten verschieben.

WERTUNG

- Gewonnen, wenn alle vier Fundamentstapel vollständig sind.
- Die Gewinnrate liegt bei sorgfältigem Spiel bei etwa 75-80%.

Tip:ASSE und Zweien so schnell wie möglich freilegen und 5-10 Züge vorausplanen, bevor man handelt.

AM ZUG

- Nur die oberste Karte jeder Spalte bewegen.
- Spalten absteigend nach Rang aufbauen, unabhängig von Farbe.
- Fundamente nach Farbe aufsteigend von Ass bis König aufbauen.
- Leere Spalten können nicht nachgefüllt werden.

Bäckers Dutzend ist ein durchdachtes Solitärspiel, bei dem alle 52 Karten offen in 13 Spalten zu je 4 ausgeteilt werden, wobei Könige nach unten verschoben werden. Mit vollständiger Information von Anfang an ist jedes Spiel ein reines Rätsel.

Ziel

Vier Fundamentstapel von Ass bis König nach Farbe aufbauen.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 1 Spieler.
2. **Deck:** Standard-52-Karten-Deck.
3. **Tableau:** Alle 52 Karten offen in 13 Spalten zu je 4 Karten auslegen.
4. **Königsregel:** Vor Spielbeginn alle Könige an den Boden ihrer Spalten verschieben.
5. **Kein Vorrat:** Alle Karten sind von Anfang an sichtbar.

Spielablauf

1. **Karten bewegen:** Nur die oberste Karte jeder Spalte kann bewegt werden.
2. **Tableau aufbauen:** Spalten absteigend nach Rang aufbauen (Farbe und Kartenfarbe spielen keine Rolle).
3. **Fundamente:** Nach Farbe aufsteigend von Ass bis König aufbauen.
4. **Keine leeren Spalten:** Sobald eine Spalte leer ist, bleibt sie leer. Keine Karte kann sie füllen.

Tipps und Strategien

- Bei vollständiger Information ausführlich planen, bevor man Züge macht.
- ASSE freizulegen sollte oberste Priorität sein.
- Die Einschränkung bei leeren Spalten bedeutet, dass jeder Zug zählt. Spalten nicht leichtfertig leeren.

Tipps & Strategie

ASSE und Zweien schnell freizulegen ist entscheidend. 5-10 Züge vorausplanen, um das Blockieren wichtiger Karten zu vermeiden.

Da leere Spalten nicht nachgefüllt werden können, sollte man jeden Zug, der eine Spalte leert, als endgültig betrachten. Spalten nur leeren, wenn die verbleibenden Karten alle einen Platz haben.