

Canfield Solitario

1 jugadores

52 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Corta

Construye cuatro pilas de fundación hacia arriba por palo desde una carta inicial, envolviéndose de Rey a As según sea necesario.

PREPARACIÓN

- Reparte 13 cartas boca abajo como reserva; gira la carta superior boca arriba.
- Reparte 1 carta para comenzar la primera fundación; todas las fundaciones deben comenzar en este rango.
- Reparte 4 cartas boca arriba como tableau.

PUNTUACIÓN

- Gana completando las cuatro pilas de fundación.
- Los lugares de tableau vacíos se rellenan automáticamente desde la reserva, luego desde el stock.

Consejo: Prioriza vaciar la pila de reserva sobre todo lo demás; cada carta de reserva jugada es progreso hacia la victoria.

EN TU TURNO

- Construye fundaciones hacia arriba por palo, envolviéndose de Rey a As si es necesario.
- Construye columnas de tableau descendiendo en colores alternos; mueve grupos libremente.
- Juega la carta superior de reserva cuando sea posible.
- Extrae 3 cartas del stock; juega la superior.

Canfield es un juego de solitario rápido creado originalmente como juego de apuestas en un casino del siglo XIX. Los jugadores construyen pilas de fundación desde una carta inicial mientras manejan una pila de reserva y un pequeño tableau.

Objetivo

Construye cuatro pilas de fundación, cada una comenzando desde la carta de fundación inicial y envolviéndose de Rey a As según sea necesario, construyendo hacia arriba por palo.

Configuración

1. **Jugadores:** 1 jugador.
2. **Baraja:** Baraja estándar de 52 cartas.
3. **Reserva:** Reparte 13 cartas boca abajo con la carta superior boca arriba. Esta es la pila de reserva.
4. **Fundación:** Reparte 1 carta boca arriba para comenzar la primera fundación. Todas las fundaciones deben comenzar con este rango.
5. **Tableau:** Reparte 4 cartas boca arriba en una fila.
6. **Stock:** Las cartas restantes extraídas 3 a la vez.

Juego

1. **Construyendo Fundaciones:** Construye hacia arriba por palo desde la carta de fundación, envolviéndose de Rey → As si es necesario.
2. **Construcción de Tableau:** Construye descendiente, alternando colores. Mueve grupos de cartas secuenciadas.
3. **Reserva:** Juega la carta superior de la reserva cuando sea posible. La reserva no se puede rellena.
4. **Stock:** Extrae 3 cartas a la vez, jugando la superior.
5. **Lugares de Tableau Vacíos:** Se rellenan automáticamente desde la reserva (o stock si la reserva está vacía).

Consejos y Estrategias

- Vaciar la reserva es la clave para ganar — prioriza jugar cartas de reserva.
- La mecánica de envolvimiento (Rey → As → 2) tarda en acostumbrarse pero abre más posibilidades.
- Mantén un registro de qué rangos de fundación necesitas para que puedas planificar construcciones de tableau en consecuencia.

Consejos y estrategia

La pila de reserva es tu enemigo y tu clave para la victoria. Cada carta de reserva que juegues te acerca a ganar.

El manejo del tableau es secundario a la limpieza de la reserva. Si un movimiento no ayuda a limpiar la reserva (directa o indirectamente), cuestiona si vale la pena hacerlo.