

Alfombra

1 jugadores

52 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Corta

Construye cuatro fundaciones ascendiendo por palo desde Ace hasta Rey.

PREPARACIÓN

- 1 jugador con una baraja estándar de 52 cartas.
- Coloca 4 Ases como fundaciones.
- Reparte 20 cartas boca arriba en una alfombra de 4x5. El resto es el stock.

PUNTUACIÓN

- Gana completando las cuatro fundaciones hasta Rey.
- Aproximadamente 1 de cada 4 repartos son ganables.

Consejo: Cuando hay múltiples movimientos posibles, prioriza el que abre espacio para nuevas cartas del stock.

EN TU TURNO

- Juega cualquier carta de la alfombra a su fundación coincidente (siguiente rango, mismo palo).
- Llena espacios vacíos de la alfombra del stock inmediatamente.

Alfombra es un juego de solitario simple y relajante donde 20 cartas se colocan boca arriba en una cuadrícula de 4 por 5 (la alfombra). Los Ases se colocan como fundaciones y el jugador construye sobre ellos por palo hasta los Reyes. Las cartas de la alfombra se juegan a las fundaciones y los espacios vacíos de la alfombra se llenan del stock. A pesar de su simplicidad, el juego tiene un ritmo satisfactorio y una tasa de victoria razonable.

Objetivo

Construir las cuatro pilas de fundación ascendiendo por palo desde Ace hasta Rey usando cartas de la alfombra y el stock.

Preparación

1. **Jugadores:** 1 jugador (solitario).
2. **Baraja:** Baraja estándar de 52 cartas.
3. **Fundaciones:** Retira los 4 Ases y colócalos en una fila como bases de fundación.
4. **Alfombra:** Reparte 20 cartas boca arriba en una cuadrícula de 4 filas por 5 columnas (la alfombra).
5. **Stock:** Las 28 cartas restantes forman la pila de stock.

Jugabilidad

1. **Jugando a fundaciones:** Cualquier carta en la alfombra que sea la siguiente carta necesitada en una fundación (mismo palo, un rango superior) puede moverse allí.
2. **Llenando huecos:** Cuando se retira una carta de la alfombra, el espacio se llena inmediatamente con la carta superior del stock.
3. **Agotamiento del stock:** Cuando el stock está vacío, los huecos en la alfombra permanecen abiertos.
4. **Sin construcción de tableau:** Las cartas en la alfombra no pueden construirse una sobre la otra. Cada carta es independiente y solo puede ir a fundaciones.

Puntuación

1. **Condición de victoria:** Las cuatro fundaciones se construyen desde Ace hasta Rey (52 cartas totales).
2. **Puntuación parcial:** Cuenta el número de cartas colocadas en las fundaciones.
3. **Tasa de victoria:** Alfombra tiene una tasa de victoria moderada, estimada alrededor de 1 de cada 4 juegos.

Variaciones

- **Alfombra con desperdicio:** En lugar de retirar Ases al comienzo, reparte las 52 cartas y deja que los Ases vayan a fundaciones cuando aparezcan.
- **Alfombra más grande:** Usa una cuadrícula de 5x6 para una alfombra de 30 cartas, dejando solo 18 cartas de stock para una tasa de victoria más alta.

Consejos y Estrategias

- Escanea toda la alfombra antes de hacer movimientos; a veces el orden en que juegas cartas a las fundaciones importa debido a lo que el stock repartirá en espacios vacíos.
- Hay estrategia limitada ya que no puedes reorganizar cartas de la alfombra, pero prioriza jugar cartas que abran espacios para nuevas cartas del stock.
- Rastrea mentalmente qué cartas permanecen en el stock para anticipar qué llenará los huecos.

Consejos y estrategia

Ya que no puedes construir en la alfombra, tu única decisión es qué carta jugar primero cuando hay múltiples opciones. Elige la que probablemente cree una cadena útil de llenados del stock. El juego es en gran medida impulsado por la suerte pero agradable.

Alfombra es casi completamente basada en la suerte. La única opción estratégica marginal es el orden en que mueves cartas disponibles a fundaciones cuando hay múltiples movimientos posibles.