

# Calcul

1 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Courte

## Construire quatre fondations par intervalles de 1, 2, 3 et 4, chacune se terminant par un Roi.

### MISE EN PLACE

- Placer un As, un 2, un 3 et un 4 comme bases des fondations.
- Les 48 cartes restantes forment la pioche. Quatre piles de défausse vides.

### SCORE

- Gagner en complétant les quatre fondations (chacune se terminant par un Roi).

*Conseil: Organisez les piles de défausse pour que les cartes sortent dans l'ordre où vous en avez besoin.*

### À VOTRE TOUR

- Retourner la première carte de la pioche.
- La jouer sur la fondation correcte ou la placer sur une pile de défausse.
- Jouer les cartes du dessus des piles de défausse sur les fondations quand elles correspondent.

Calcul est un jeu de patience unique où les quatre fondations se construisent par intervalles différents : la première par pas de 1, la seconde par pas de 2, la troisième par pas de 3 et la quatrième par pas de 4. Toutes les cartes font le tour en passant du Roi à l'As, et la couleur est sans importance. Il est considéré comme l'un des jeux de solitaire les plus dépendants de la compétence, les joueurs expérimentés pouvant gagner la majorité des distributions.

## Objectif

Compléter les quatre fondations. Chaque fondation se construit selon un intervalle différent et toutes doivent se terminer par un Roi.

## Mise en place

- Joueurs** : 1
- Jeu de cartes** : Un jeu standard de 52 cartes
- Disposition** : Retirez un As, un 2, un 3 et un 4 du jeu et placez-les comme bases de fondation. Les 48 cartes restantes forment la pioche. Réservez quatre emplacements pour les piles de défausse (vides au départ).

## Déroulement du jeu

- Séquences des fondations** : La fondation As se construit A,2,3,4,5,6,7,8,9,10,V,D,R. La fondation 2 se construit 2,4,6,8,10,D,A,3,5,7,9,V,R. La fondation 3 se construit 3,6,9,D,2,5,8,V,A,4,7,10,R. La fondation 4 se construit 4,8,D,3,7,V,2,6,10,A,5,9,R.
- Retourner une carte** : Retournez la première carte de la pioche.
- Jouer ou stocker** : Placez la carte retournée sur la fondation appropriée si c'est la prochaine carte nécessaire, ou placez-la face visible sur l'une des quatre piles de défausse.
- Jeu des piles de défausse** : La carte du dessus de n'importe quelle pile de défausse peut être jouée sur une fondation quand elle correspond à la prochaine carte nécessaire.
- Pas de redonne** : Une fois la pioche épuisée, seuls les sommets des piles de défausse peuvent être joués. Il n'y a pas de redonne.

## Décompte des points

- Victoire** : Les quatre fondations sont complétées avec les Rois au sommet (52 cartes au total).
- Défaite** : La pioche est épuisée et aucune carte du dessus des piles de défausse ne peut être jouée sur les fondations.
- Progression** : Comptez le nombre total de cartes placées sur les fondations comme mesure de réussite.

## Variantes

---

- **Intervalles brisés** : Utilisez des cartes de départ et des intervalles différents pour plus de variété.
- **Calcul facile** : Autorisez cinq piles de défausse au lieu de quatre pour plus de flexibilité.
- **Calcul inversé** : Construisez les fondations par intervalles décroissants plutôt que croissants.

## Conseils et stratégies

---

- Mémorisez ou notez les quatre séquences des fondations avant de jouer.
- Utilisez les piles de défausse stratégiquement : essayez d'en réserver une pour les Rois et les cartes hautes.
- Placez les cartes sur les piles de défausse dans l'ordre inverse de celui où vous en aurez besoin pour les fondations.
- Essayez de garder au moins une pile de défausse relativement vide pour un stockage d'urgence.

## Conseils et stratégie

---

Mémorisez les quatre séquences des fondations. Utilisez les piles de défausse stratégiquement en plaçant les cartes dans l'ordre inverse du besoin. Gardez une pile de défausse relativement vide pour la flexibilité. Anticipez le moment où les Rois seront nécessaires.

Les quatre piles de défausse sont votre ressource la plus importante. Considérez-les comme des files d'attente triées où vous voulez que les cartes sortent du haut dans l'ordre où vous en avez besoin. La planification de l'organisation des piles de défausse est la clé d'une victoire régulière.