

Tapis

1 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

Construire quatre bases par couleur de l'As au Roi.

MISE EN PLACE

- 1 joueur avec un jeu standard de 52 cartes.
- Placer 4 As comme bases.
- Distribuer 20 cartes face visible en tapis 4x5. Le reste constitue la pioche.

SCORE

- Gagner en complétant les quatre bases jusqu'au Roi.
- Environ 1 donne sur 4 est gagnante.

Conseil: Lorsque plusieurs coups sont possibles, privilégiez celui qui ouvre l'espace le plus utile pour les cartes de la pioche.

À VOTRE TOUR

- Jouer toute carte du tapis sur sa base correspondante (valeur suivante, même couleur).
- Comblé immédiatement les espaces vides du tapis depuis la pioche.

Tapis est un jeu de patience simple et reposant où 20 cartes sont disposées face visible en grille de 4 par 5 (le tapis). Les As sont placés comme bases, et le joueur construit dessus par couleur jusqu'aux Rois. Les cartes du tapis se jouent sur les bases, et les espaces vides sont comblés depuis la pioche. Malgré sa simplicité, le jeu possède un rythme satisfaisant et un taux de victoire raisonnable.

Objectif

Construire les quatre piles de base par couleur de l'As au Roi en utilisant les cartes du tapis et de la pioche.

Mise en place

1. **Joueurs** : 1 joueur (solitaire).
2. **Jeu de cartes** : jeu standard de 52 cartes.
3. **Bases** : retirer les 4 As et les placer en rangée comme bases de départ.
4. **Tapis** : distribuer 20 cartes face visible en grille de 4 rangées par 5 colonnes (le tapis).
5. **Pioche** : les 28 cartes restantes forment la pioche.

Déroulement du jeu

1. **Jouer sur les bases** : toute carte du tapis qui est la prochaine carte requise sur une base (même couleur, valeur immédiatement supérieure) peut y être déplacée.
2. **Comblé les espaces** : lorsqu'une carte est retirée du tapis, l'espace est immédiatement comblé par la carte du dessus de la pioche.
3. **Épuisement de la pioche** : lorsque la pioche est vide, les espaces dans le tapis restent ouverts.
4. **Pas de construction sur le tapis** : les cartes du tapis ne peuvent pas être jouées les unes sur les autres. Chaque carte est indépendante et ne peut aller que sur les bases.

Décompte des points

1. **Condition de victoire** : les quatre bases sont construites de l'As au Roi (52 cartes au total).
2. **Score partiel** : compter le nombre de cartes placées sur les bases.
3. **Taux de victoire** : Tapis présente un taux de victoire modéré, estimé à environ 1 partie sur 4.

Variantes

- **Tapis avec talon** : au lieu de retirer les As au départ, distribuer les 52 cartes et laisser les As rejoindre les bases lorsqu'ils apparaissent.
- **Tapis élargi** : utiliser une grille de 5x6 pour un tapis de 30 cartes, ne laissant que 18 cartes en pioche pour un taux de victoire plus élevé.

Conseils et stratégies

- Examinez l'ensemble du tapis avant de jouer ; l'ordre dans lequel vous jouez les cartes sur les bases a parfois son importance en raison de ce que la pioche enverra dans les espaces vides.
- La stratégie est limitée puisque vous ne pouvez pas réorganiser les cartes du tapis, mais privilégiez les cartes qui ouvrent des espaces pour de nouvelles cartes de la pioche.
- Mémorisez mentalement les cartes restant en pioche pour anticiper ce qui comblera les espaces.

Conseils et stratégie

Comme vous ne pouvez pas construire sur le tapis, votre seule décision est de choisir quelle carte jouer en premier lorsque plusieurs options existent. Choisissez celle qui est la plus susceptible de créer une chaîne utile de remplissages depuis la pioche. Le jeu repose largement sur la chance, mais reste plaisant.

Tapis est presque entièrement fondé sur la chance. Le seul choix stratégique marginal est l'ordre dans lequel vous jouez les cartes disponibles sur les bases lorsque plusieurs coups sont possibles.