

Patience Monte-Carlo

1 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

Retirer toutes les cartes en formant des paires adjacentes de même valeur.

MISE EN PLACE

- Distribuer 25 cartes face visible en grille de 5x5.
- Garder les 27 cartes restantes comme pioche.

SCORE

- Gagner en retirant les 26 paires (52 cartes).

Conseil: Vérifiez toutes les paires disponibles avant d'en retirer, car l'ordre affecte les adjacences futures.

À VOTRE TOUR

- Trouver et retirer les paires adjacentes de même valeur (horizontalement, verticalement ou en diagonale).
- Consolider les cartes restantes pour combler les espaces.
- Distribuer depuis la pioche pour remplir la grille.

La Patience Monte-Carlo est un jeu de patience par appariement où les cartes sont disposées sur une grille de 5x5 et où les paires adjacentes de même valeur sont retirées. Après avoir retiré les paires, les cartes restantes sont consolidées et de nouvelles cartes sont distribuées depuis la pioche pour remplir la grille. La partie est gagnée quand toutes les cartes ont été appariées et retirées. Sa mécanique d'appariement simple la rend accessible, mais la sélection stratégique des paires lui apporte de la profondeur.

Objectif

Retirer les 52 cartes de la grille en formant et en retirant les paires adjacentes de même valeur.

Mise en place

1. **Joueurs** : 1
2. **Jeu de cartes** : Un jeu standard de 52 cartes
3. **Disposition** : Distribuer 25 cartes face visible en grille de 5x5. Les 27 cartes restantes forment la pioche.

Déroulement du jeu

1. **Apparier des paires** : Identifiez deux cartes de même valeur qui sont adjacentes (horizontalement, verticalement ou en diagonale) dans la grille.
2. **Retirer les paires** : Retirez la paire appariée de la grille, laissant deux espaces vides.
3. **Consolider** : Après avoir retiré toutes les paires possibles, consolidez les cartes restantes en les faisant glisser rangée par rangée (de gauche à droite, de haut en bas) pour combler les espaces.
4. **Remplir** : Distribuez de nouvelles cartes depuis la pioche pour remplir les positions vides à la fin de la grille, jusqu'à 25 cartes (ou autant que la pioche le permet).
5. **Répéter** : Continuez à apparier, consolider et remplir jusqu'à ce que toutes les cartes soient retirées ou qu'aucune correspondance ne soit plus possible.

Décompte des points

1. **Victoire** : Les 52 cartes sont retirées de la grille par paires.
2. **Défaite** : Aucune paire adjacente de même valeur et la pioche est vide.
3. **Progression** : Comptez les paires retirées (sur 26 au total) comme score.

Variantes

- **Quatorze** : Les cartes de la grille sont appariées si leur somme est égale à 14 au lieu d'avoir la même valeur.
- **Nestor** : Six rangées de huit cartes où les paires correspondantes sont retirées du sommet des colonnes.
- **Double Monte-Carlo** : Utilise deux jeux et une grille plus grande pour une partie prolongée.

Conseils et stratégies

- Avant de retirer des paires, parcourez l'ensemble de la grille pour repérer toutes les correspondances disponibles et choisissez les meilleures.
- Réfléchissez à la façon dont la consolidation réorganisera les cartes restantes et créera potentiellement de nouvelles adjacences.
- Quand plusieurs paires sont disponibles, priorisez le retrait des paires qui bloquent d'autres correspondances potentielles.
- Anticipez les cartes restantes dans la pioche et la façon dont elles pourraient s'apparier avec les cartes de la grille.

Conseils et stratégie

Parcourez toute la grille avant de retirer des paires. Réfléchissez à la façon dont la consolidation modifie les adjacences. Retirez en premier les paires qui bloquent d'autres correspondances. Pensez aux cartes restantes dans la pioche et aux appariements futurs potentiels.

L'ordre dans lequel vous retirez les paires est important car la consolidation change toute la disposition. Vérifiez toujours toutes les paires disponibles avant d'en retirer, et choisissez l'ordre qui crée le plus de nouvelles adjacences après la consolidation.