

Sir Tommy

1 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

Construire quatre bases de l'as au roi (la couleur n'importe pas).

MISE EN PLACE

- Commencer avec le jeu complet en pioche.
- Prévoir de l'espace pour quatre bases et quatre piles de rejet.

SCORE

- Gagner en plaçant les 52 cartes sur les quatre bases.

Conseil: Réservez une pile de rejet pour les cartes hautes pour les empêcher de bloquer les cartes plus basses dont vous avez besoin.

À VOTRE TOUR

- Retourner la carte du dessus de la pioche.
- La jouer en base ou la placer sur l'une des quatre piles de rejet.
- Jouer les cartes du dessus des piles de rejet en bases quand elles correspondent.

Sir Tommy, aussi connu sous le nom de Vieille Patience, est considéré comme l'un des plus anciens jeux de cartes solitaire existants. Le jeu est simple : les cartes sont distribuées une par une depuis la pioche et placées soit sur une base, soit sur l'une des quatre piles de rejet. Malgré ses règles simples, gagner exige une gestion réfléchie des piles de rejet. Il est considéré comme l'ancêtre de nombreux jeux de solitaire modernes.

Objectif

Construire quatre piles de base de l'as au roi, quelle que soit la couleur.

Mise en place

1. **Joueurs** : 1
2. **Paquet** : Jeu standard de 52 cartes
3. **Disposition** : L'intégralité du jeu sert de pioche. Prévoir de l'espace pour quatre piles de base et quatre piles de rejet, toutes initialement vides.

Déroulement du jeu

1. **Distribuer** : Retourner la carte du dessus de la pioche face visible.
2. **Jouer en base** : Si la carte est la prochaine carte nécessaire pour n'importe quelle pile de base (les as commencent les bases, puis 2, 3, 4... jusqu'au roi), jouez-la là. La couleur n'importe pas.
3. **Jouer en rejet** : Si la carte ne peut pas ou ne doit pas aller en base, placez-la face visible sur l'une des quatre piles de rejet. Vous choisissez quelle pile.
4. **Restriction des piles de rejet** : Seule la carte du dessus de chaque pile de rejet est disponible. Vous ne pouvez jouer les cartes des piles de rejet qu'en bases, pas sur d'autres piles de rejet.
5. **Pas de redistribution** : Une fois la pioche épuisée, le jeu continue avec seulement les cartes du dessus des piles de rejet jouables en bases.

Décompte des points

1. **Gagner** : Les 52 cartes sont placées sur les quatre piles de base.
2. **Perdre** : La pioche est épuisée et aucune carte du dessus des piles de rejet ne peut être placée en base.
3. **Progression** : Compter le total des cartes en base comme score.

Variantes

- **Stratège** : Une variante plus facile où les cartes des piles de rejet peuvent être déplacées vers d'autres piles de rejet.
- **Calcul** : Utilisez les mêmes 4 piles de rejet mais les bases se construisent à intervalles différents.
- **Puss in the Corner** : Une variante où les as sont placés dans les coins et les rois sont retirés du jeu.

Conseils et stratégies

- Essayez de garder une pile de rejet pour les cartes hautes (10, valets, dames, rois) pour les empêcher de bloquer les cartes plus basses.
- Répartissez les cartes basses sur différentes piles de rejet pour éviter de les enfouir.
- Jouez en base immédiatement quand c'est possible pour simplifier la gestion des piles de rejet.
- Faites attention aux cartes déjà apparues pour anticiper ce qui vient de la pioche.

Conseils et stratégie

Désignez une pile de rejet pour les cartes hautes pour les empêcher de bloquer les plus basses. Jouez en base immédiatement quand c'est possible. Répartissez les cartes basses entre les piles de rejet pour maintenir l'accès à celles-ci.

Avec seulement quatre piles de rejet et aucune possibilité de déplacement entre elles, chaque décision de placement est critique. Pensez à chaque pile de rejet comme une pile où vous devez planifier ce qui va au-dessus et ce qui sera enfoui.