

Klondike

1 giocatori

52 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Spostare tutte le 52 carte su quattro pile di fondamenta, ordinate per seme dall'Asso al Re.

PREPARAZIONE

- Distribuire 7 colonne nel tableau: 1 carta nella prima, 2 nella seconda, fino a 7 nella settima.
- La carta superiore di ogni colonna è scoperta, le altre coperte.
- Le restanti 24 carte formano la pila di riserva.

PUNTEGGIO

- Vincere completando tutte e quattro le pile di fondamenta.
- Il tasso di vittoria è di circa l'80% (pesca-1) o 33% (pesca-3) con gioco perfetto.

Consiglio: Dare priorità allo scoprire le carte coperte rispetto allo spostare le carte alle fondamenta nelle fasi iniziali.

AL TUO TURNO

- Spostare le carte scoperte tra le colonne in ordine decrescente, alternando i colori.
- Costruire le fondamenta in ordine crescente per seme dall'Asso al Re.
- Pescare 1 o 3 carte dalla riserva alla pila degli scarti.
- Girare le carte coperte quando vengono scoperte.

Klondike è il gioco solitario più famoso al mondo — quando le persone dicono 'Solitario', quasi sempre intendono Klondike. I giocatori costruiscono pile di fondamenta dall'Asso al Re gestendo un tableau a cascata di carte scoperte e coperte.

Obiettivo

Spostare tutte le 52 carte su quattro pile di fondamenta, ciascuna costruita dall'Asso al Re in un unico seme.

Preparazione

1. **Giocatori:** 1 giocatore.
2. **Mazzo:** mazzo standard da 52 carte.
3. **Tableau:** 7 colonne — la colonna 1 ha 1 carta, la colonna 2 ha 2 carte, ecc. fino alla colonna 7 con 7 carte. Solo la carta superiore di ogni colonna è scoperta.
4. **Riserva:** le restanti 24 carte formano la pila di pesca.
5. **Fondamenta:** quattro pile vuote, una per ogni seme.

Svolgimento del gioco

1. **Costruzione del tableau:** costruire colonne in ordine decrescente, alternando rosso e nero. Spostare carte singole o gruppi correttamente sequenziati.
2. **Scoprire le carte:** quando una carta coperta viene scoperta, girarla.
3. **Pescare dalla riserva:** pescare 1 o 3 carte (a seconda della variante) dalla riserva alla pila degli scarti. La carta superiore degli scarti è giocabile.
4. **Fondamenta:** giocare gli Assi alle fondamenta, poi costruire in ordine crescente per seme fino al Re.
5. **Colonne vuote:** solo un Re (o una sequenza che inizia con un Re) può riempire una colonna del tableau vuota.

Vincere

Si vince quando tutte e quattro le fondamenta sono costruite dall'Asso al Re. Non tutte le distribuzioni sono risolvibili — il tasso di vittoria stimato è di circa l'80% con gioco perfetto (pesca-1) o 33% (pesca-3).

Consigli e strategie

- Giocare sempre subito gli Assi e i Due alle fondamenta.
- Preferire scoprire le carte coperte rispetto al pescare dalla riserva.
- Evitare di riempire le colonne vuote a meno che non si abbia un Re pronto da posizionare.
- Pensare attentamente prima di spostare le carte alle fondamenta — potrebbero essere necessarie per la costruzione del tableau.

Consigli e strategia

Concentrarsi sullo scoprire le carte coperte nelle colonne più lunghe prima. Ogni carta rivelata è una nuova opportunità.

Le decisioni più difficili riguardano se giocare una carta alle fondamenta o tenerla nel tableau. Un 3 rosso nelle fondamenta non può aiutare a spostare un 4 nero.