

# Monte Carlo Solitaire

1 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Breve

Rimuovere tutte le carte abbinando coppie adiacenti dello stesso valore.

## PREPARAZIONE

- Distribuire 25 carte scoperte in una griglia 5x5.
- Tenere le restanti 27 carte come tallone.

## PUNTEGGIO

- Vincere rimuovendo tutte le 26 coppie (52 carte).

Consiglio: Verificare tutte le coppie disponibili prima di rimuoverne qualcuna, poiché l'ordine influisce sulle adiacenze future.

## AL TUO TURNO

- Trovare e rimuovere le coppie adiacenti dello stesso valore (orizzontale, verticale o diagonale).
- Consolidare le carte rimanenti per riempire i vuoti.
- Distribuire dal tallone per riempire la griglia.

Monte Carlo Solitaire è un solitario di abbinamento a coppie in cui le carte vengono disposte in una griglia 5x5 e le coppie adiacenti dello stesso valore vengono rimosse. Dopo aver rimosso le coppie, le carte rimanenti vengono consolidate e nuove carte vengono distribuite dal tallone per riempire la griglia. Il gioco si vince quando tutte le carte vengono abbinate e rimosse. La semplice meccanica di abbinamento lo rende accessibile, ma la selezione strategica delle coppie aggiunge profondità.

## Obiettivo

Rimuovere tutte le 52 carte dalla griglia abbinando e rimuovendo coppie adiacenti dello stesso valore.

## Preparazione

1. **Giocatori:** 1
2. **Mazzo:** Mazzo standard da 52 carte
3. **Disposizione:** Distribuire 25 carte scoperte in una griglia 5x5. Le restanti 27 carte formano la pila del tallone.

## Svolgimento del gioco

1. **Abbinare le coppie:** Identificare due carte dello stesso valore che siano adiacenti l'una all'altra (orizzontalmente, verticalmente o diagonalmente) nella griglia.
2. **Rimuovere le coppie:** Rimuovere la coppia abbinata dalla griglia, lasciando due spazi vuoti.
3. **Consolidare:** Dopo aver rimosso tutte le coppie possibili, consolidare le carte rimanenti facendole scorrere insieme riga per riga (da sinistra a destra, dall'alto in basso) per riempire i vuoti.
4. **Riempire:** Distribuire nuove carte dal tallone per riempire le posizioni vuote alla fine della griglia fino a 25 carte (o quante ne consente il tallone).
5. **Ripetere:** Continuare ad abbinare, consolidare e riempire fino a quando tutte le carte vengono rimosse o non sono possibili ulteriori abbinamenti.

## Punteggio

1. **Vittoria:** Tutte le 52 carte vengono rimosse dalla griglia in coppie.
2. **Sconfitta:** Non esistono coppie adiacenti dello stesso valore e il tallone è vuoto.
3. **Progresso:** Contare le coppie rimosse (su 26 totali) come punteggio.

## Varianti

- **Fourteen Out:** Le carte in una griglia vengono abbinate se sommano a 14 invece di corrispondere al valore.
- **Nestor:** Sei righe di otto carte in cui le coppie abbinate vengono rimosse dalle cime delle colonne.
- **Double Monte Carlo:** Usa due mazzi e una griglia più grande per un gioco esteso.

## Consigli e strategie

---

- Prima di rimuovere le coppie, scansionare l'intera griglia per tutti gli abbinamenti disponibili e scegliere i migliori.
- Considerare come il consolidamento riorganizzerà le carte rimanenti e potenzialmente creerà nuove adiacenze.
- Quando sono disponibili più coppie, dare priorità alla rimozione delle coppie che bloccano altri potenziali abbinamenti.
- Pensare in anticipo a quali carte rimangono nel tallone e come potrebbero abbinarsi con le carte della griglia.

## Consigli e strategia

---

Scansionare l'intera griglia prima di rimuovere qualsiasi coppia. Considerare come il consolidamento cambia le adiacenze. Rimuovere prima le coppie che bloccano altri abbinamenti. Pensare alle carte rimanenti nel tallone e ai potenziali futuri abbinamenti.

L'ordine in cui si rimuovono le coppie è importante perché il consolidamento cambia l'intera disposizione. Verificare sempre tutte le coppie disponibili prima di rimuoverne una qualsiasi, e scegliere l'ordine che crea il maggior numero di nuove adiacenze dopo il consolidamento.