

Sir Tommy

1 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Breve

Costruire quattro fondamenta dall'Asso al Re (il seme non importa).

PREPARAZIONE

- Iniziare con il mazzo completo come tallone.
- Lasciare spazio per quattro fondamenta e quattro pile di scarto.

PUNTEGGIO

- Vincere collocando tutte le 52 carte sulle quattro fondamenta.

Consiglio: Riservare una pila di scarto per le carte alte per evitare che blocchino le carte più basse di cui si ha bisogno.

AL TUO TURNO

- Girare la carta superiore del tallone.
- Giocarla su una fondamenta o collocarla su una delle quattro pile di scarto.
- Giocare le carte superiori delle pile di scarto sulle fondamenta quando si adattano.

Sir Tommy, noto anche come Old Patience, è ritenuto uno dei solitari più antichi esistenti. Il gioco è semplice: le carte vengono distribuite una alla volta dal tallone e collocate su una fondamenta o su una delle quattro pile di scarto. Nonostante le regole semplici, vincere richiede una gestione attenta delle pile di scarto. È considerato l'antenato di molti moderni solitari.

Obiettivo

Costruire quattro pile di fondamenta dall'Asso al Re indipendentemente dal seme.

Preparazione

1. **Giocatori:** 1
2. **Mazzo:** Mazzo standard da 52 carte
3. **Disposizione:** L'intero mazzo funge da pila del tallone. Lasciare spazio per quattro pile di fondamenta e quattro pile di scarto, tutte inizialmente vuote.

Svolgimento del gioco

1. **Distribuire:** Girare la carta superiore del tallone scoperta.
2. **Giocare sulla fondamenta:** Se la carta è la prossima carta necessaria per qualsiasi pila di fondamenta (gli Assi iniziano le fondamenta, poi 2, 3, 4... fino al Re), giocarla lì. Il seme non importa.
3. **Giocare sullo scarto:** Se la carta non può o non dovrebbe andare su una fondamenta, collocarla scoperta su una delle quattro pile di scarto. Si sceglie quale pila.
4. **Restrizione della pila di scarto:** Solo la carta superiore di ogni pila di scarto è disponibile. Le carte delle pile di scarto possono essere giocate solo sulle fondamenta, non su altre pile di scarto.
5. **Nessuna redistribuzione:** Una volta esaurito il tallone, il gioco continua con solo le carte superiori delle pile di scarto giocabili sulle fondamenta.

Punteggio

1. **Vittoria:** Tutte le 52 carte vengono collocate sulle quattro pile di fondamenta.
2. **Sconfitta:** Il tallone è esaurito e nessuna carta superiore delle pile di scarto può essere collocata sulle fondamenta.
3. **Progresso:** Contare le carte totali nelle fondamenta come punteggio.

Varianti

- **Strategy:** Una variante più facile in cui le carte delle pile di scarto possono essere spostate su altre pile di scarto.
- **Calculation:** Usa le stesse 4 pile di scarto ma le fondamenta si costruiscono con intervalli diversi.
- **Puss in the Corner:** Una variante in cui gli Assi vengono collocati negli angoli e i Re vengono rimossi dal gioco.

Consigli e strategie

- Cercare di mantenere una pila di scarto per le carte alte (10, Fanti, Regine, Re) per evitare che blocchino le carte più basse.
- Distribuire le carte basse su diverse pile di scarto per evitare di seppellirle.
- Giocare sulle fondamenta immediatamente quando possibile per semplificare la gestione delle pile di scarto.
- Prestare attenzione a quali carte sono già apparse per anticipare cosa sta arrivando dal tallone.

Consigli e strategia

Designare una pila di scarto per le carte alte per evitare che blocchino quelle basse. Giocare sulle fondamenta immediatamente ogni volta che è possibile. Distribuire le carte basse sulle pile di scarto per mantenerle accessibili.

Con solo quattro pile di scarto e nessuna possibilità di spostarsi tra di esse, ogni decisione di collocamento è critica. Pensare a ogni pila di scarto come una pila dove bisogna pianificare cosa va in cima e cosa viene sepolto.