

Monte Carlo Patience

1 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Makkelijk

Duur: Kort

Verwijder alle kaarten door aangrenzende paren van dezelfde waarde te koppelen.

OPZET

- Leg 25 kaarten open in een 5x5-raster.
- Houd de resterende 27 kaarten als trekstapel.

SCORE

- Win door alle 26 paren (52 kaarten) te verwijderen.

Tip: Controleer alle beschikbare paren voordat je er een verwijdert, want de volgorde beïnvloedt toekomstige aangrenzingen.

AAN DE BEURT

- Zoek en verwijder aangrenzende paren van dezelfde waarde (horizontaal, verticaal of diagonaal).
- Voeg resterende kaarten samen om gaten op te vullen.
- Deel van de trekstapel uit om het raster aan te vullen.

Monte Carlo Patience is een paarovereenkomend patience-spel waarbij kaarten worden uitgelegd in een 5x5-raster en aangrenzende paren van dezelfde waarde worden verwijderd. Na het verwijderen van paren worden de resterende kaarten samengevoegd en worden nieuwe kaarten van de trekstapel uitgedeeld om het raster aan te vullen. Het spel is gewonnen wanneer alle kaarten zijn gepaard en verwijderd. De eenvoudige koppelingsmechaniek maakt het toegankelijk, maar strategische paarskeuze voegt diepgang toe.

Doel

Verwijder alle 52 kaarten uit het raster door aangrenzende paren van dezelfde waarde te koppelen en te verwijderen.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 1
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten
3. **Opstelling:** Leg 25 kaarten open in een 5x5-raster. De resterende 27 kaarten vormen de trekstapel.

Spelverloop

1. **Paren zoeken:** Zoek twee kaarten van dezelfde waarde die naast elkaar liggen (horizontaal, verticaal of diagonaal) in het raster.
2. **Paren verwijderen:** Verwijder het gevonden paar uit het raster, waardoor twee lege plekken ontstaan.
3. **Samenvoegen:** Na het verwijderen van alle mogelijke paren worden de resterende kaarten samengevoegd door ze rij voor rij samen te schuiven (van links naar rechts, van boven naar beneden) om gaten op te vullen.
4. **Aanvullen:** Deel nieuwe kaarten van de trekstapel uit om de lege posities aan het einde van het raster terug te brengen naar 25 kaarten (of zoveel als de trekstapel toelaat).
5. **Herhalen:** Ga door met koppelen, samenvoegen en aanvullen totdat alle kaarten zijn verwijderd of er geen overeenkomsten meer mogelijk zijn.

Scoren

1. **Winnen:** Alle 52 kaarten worden in paren uit het raster verwijderd.
2. **Verliezen:** Er zijn geen aangrenzende paren van dezelfde waarde en de trekstapel is leeg.
3. **Voortgang:** Tel het aantal verwijderde paren (van de 26 in totaal) als score.

Varianten

- **Fourteen Out:** Kaarten in een raster worden gekoppeld als ze optellen tot 14 in plaats van dezelfde waarde te hebben.
- **Nestor:** Zes rijen van acht kaarten waarbij overeenkomende paren van kolomtoppen worden verwijderd.
- **Double Monte Carlo:** Gebruikt twee dekken en een groter raster voor uitgebreid spel.

Tips en strategieën

- Scan het volledige raster op alle beschikbare overeenkomsten voordat je paren verwijdert en kies de beste.
- Bedenk hoe het samenvoegen de resterende kaarten herrangschikt en mogelijk nieuwe aangrenzingen creëert.
- Wanneer meerdere paren beschikbaar zijn, geef dan prioriteit aan het verwijderen van paren die andere mogelijke overeenkomsten blokkeren.
- Denk vooruit over welke kaarten nog in de trekstapel zitten en hoe ze kunnen paren met rasterkaarten.

Tips & strategie

Scan het volledige raster voordat je paren verwijdert. Bedenk hoe het samenvoegen de aangrenzingen verandert. Verwijder eerst paren die andere overeenkomsten blokkeren. Denk na over de resterende trekstapelkaarten en mogelijke toekomstige paren.

De volgorde waarin je paren verwijdert is belangrijk omdat het samenvoegen de volledige opstelling verandert. Controleer altijd alle beschikbare paren voordat je er een verwijdert en kies de volgorde die de meeste nieuwe aangrenzingen creëert na het samenvoegen.