

# Baker's Dozen Solitaire

1 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Médio

Duração: Média

**Mover todas as cartas para as 4 bases por naipe.**

## PREPARAÇÃO

- 13 colunas de 4 cartas (face para cima).
- Reis movidos para o fundo de cada coluna.

## PONTUAÇÃO

- 4 bases completas = vitória.

*Dica: As e 2s bloqueados no fundo de colunas são o maior obstáculo. Identifique-os antes de qualquer movimento.*

## NA SUA VEZ

- Mova o topo de uma coluna para a base (sequência crescente) ou para outra coluna (mesmo naipe, 1 acima).
- Não há stock.

Baker's Dozen usa 52 cartas em 13 colunas de 4, todas face para cima. Na preparação, Reis são movidos para o fundo de cada coluna. Só a carta do topo pode ser movida para as bases ou para o topo de cartas de mesmo naipe e valor imediatamente acima.

## Jogadores

1 jogador

## Baralho

Baralho padrão de 52 cartas

1. **Players:** 1 player.
2. **Deck:** Standard 52-card deck.
3. **Tableau:** Deal all 52 cards face-up into 13 columns of 4 cards each.
4. **Kings Rule:** Before play begins, move any Kings to the bottom of their columns.
5. **No Stock:** All cards are visible from the start.

## Objetivo

Mover todas as cartas para as 4 pilhas de base (As a Rei por naipe).

1. **Moving Cards:** Only the top card of each column can be moved.
2. **Tableau Building:** Build columns in descending rank only (suit and color do not matter).
3. **Foundations:** Build up by suit from Ace to King.
4. **No Empty Columns:** Once a column is empty, it stays empty — no card can fill it.

## Preparação

1. Distribua 4 cartas em cada uma das 13 colunas, face para cima.
2. Reis são movidos para o fundo de cada coluna (base).
3. Sem stock — todas as cartas estão visíveis.

## Jogabilidade

1. Apenas a carta do topo de cada coluna pode ser movida.
2. Mova para as bases em sequência crescente por naipe.
3. Mova para o topo de outra coluna se a carta for do mesmo naipe e 1 valor acima (ex.: 3 de copas vai para o 4 de copas).
4. Colunas vazias não oferecem benefício especial.

## Dicas e estratégia

Com toda informação visível, planeje a sequência de movimentos cuidadosamente antes de começar. Alguns jogos são insolucionáveis.

Identifique quais cartas estão bloqueando As e 2s. Trace o caminho de movimentos necessários para liberar essas cartas críticas.