

Cálculo

1 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Médio

Duração: Curta

Monte quatro bases em intervalos de 1, 2, 3 e 4, cada uma terminando com o Rei.

PREPARAÇÃO

- Coloque um Ás, um 2, um 3 e um 4 como base.
- As 48 cartas restantes formam o monte. Quatro pilhas de descarte vazias.

PONTUAÇÃO

- Vença completando as quatro bases (cada uma terminando com o Rei).

Dica: Organize as pilhas de descarte para que as cartas saiam do topo na ordem em que você vai precisar delas.

NA SUA VEZ

- Vire a carta do topo do monte.
- Envie-a para a base correta ou coloque-a em uma pilha de descarte.
- Envie cartas do topo das pilhas de descarte para as bases quando coincidirem.

Cálculo é um jogo de paciência único onde as quatro bases são montadas em intervalos diferentes: a primeira de um em um, a segunda de dois em dois, a terceira de três em três e a quarta de quatro em quatro. Todas as cartas retornam do Rei ao Ás de forma circular, e o naipe é irrelevante. É considerado um dos jogos de paciência que mais dependem de habilidade, com jogadores experientes capazes de vencer a maioria das rodadas.

Objetivo

Completar as quatro bases. Cada base é montada em um intervalo diferente e todas devem terminar com um Rei no topo.

Preparação

- Jogadores:** 1
- Baralho:** Baralho padrão de 52 cartas
- Layout:** Retire um Ás, um 2, um 3 e um 4 do baralho e coloque-os como base. As 48 cartas restantes formam o monte de compras. Reserve quatro pilhas de descarte (inicialmente vazias).

Como Jogar

- Sequências das bases:** A base do Ás: A,2,3,4,5,6,7,8,9,10,V,D,R. Base do 2: 2,4,6,8,10,D,A,3,5,7,9,V,R. Base do 3: 3,6,9,D,2,5,8,V,A,4,7,10,R. Base do 4: 4,8,D,3,7,V,2,6,10,A,5,9,R.
- Virar carta:** Vire a carta do topo do monte de compras.
- Jogar ou guardar:** Coloque a carta virada na base correta se for a próxima necessária, ou coloque-a virada para cima em uma das quatro pilhas de descarte.
- Jogar da pilha de descarte:** A carta do topo de qualquer pilha de descarte pode ser enviada para uma base quando corresponder à próxima carta necessária.
- Sem redistribuição:** Após o monte ser esgotado, apenas os topos das pilhas de descarte podem ser jogados. Não há redistribuição.

Pontuação

- Vitória:** As quatro bases são completadas com Reis no topo (52 cartas no total).
- Derrota:** O monte é esgotado e nenhuma carta do topo das pilhas de descarte pode ser enviada para as bases.
- Progresso:** Conte o total de cartas colocadas nas bases como medida de sucesso.

Variações

- **Intervalos Quebrados:** Use cartas iniciais e intervalos diferentes para mais variedade.
- **Cálculo Fácil:** Permita cinco pilhas de descarte em vez de quatro para mais flexibilidade.
- **Cálculo Invertido:** Monte as bases para baixo por intervalos em vez de para cima.

Dicas e Estratégias

- Memorize ou consulte as quatro sequências das bases antes de começar a jogar.
- Use as pilhas de descarte estrategicamente: tente reservar uma pilha para Reis e cartas altas.
- Coloque cartas nas pilhas de descarte na ordem inversa de quando você vai precisar delas nas bases.
- Tente manter pelo menos uma pilha de descarte relativamente vazia para armazenamento de emergência.

Dicas e estratégia

Memorize as quatro sequências das bases. Use as pilhas de descarte estrategicamente, colocando cartas na ordem inversa da necessidade. Mantenha uma pilha de descarte relativamente livre para flexibilidade. Planeje com antecedência quando os Reis serão necessários.

As quatro pilhas de descarte são seu recurso mais importante. Pense nelas como filas ordenadas onde você quer que as cartas saiam do topo na ordem em que precisa delas. Planejar a organização das pilhas de descarte é a chave para vencer consistentemente.