

سوليتير (الكوتشينة) — مرجع سريع للقواعد كل القواعد في 10 أسطر

يُلعِب سوليتير كلوندايك بمجموعة قياسية من 52 ورقة. الهدف: نقل جميع الورقات الـ52 إلى أربع أساسات، كل واحدة مبنية حسب السهم من الآس إلى الملك.

10 قواعد يجب معرفتها

- 1
- مجموعة قياسية من 52 ورقة. بدون جوكر.
- 2
- تُوزَع 28 ورقة في 7 أعمدة طاولة (1، 2، 3...، 7 ورقات). الورقة العلوية فقط في كل عمود مكشوفة في البداية.
- 3
- الورقات الـ24 المتبقية تتشكّل كومة السحب المخلقة. تبدأ كومة المهملات فارغة.
- 4
- أربع أساسات فارغة فوق الطاولة — واحدة لكل سهم.
- 5
- على الطاولة تبني تنازلياً مع تناوب الألوان: 7 سوداء على 8 حمراء فقط.
- 6
- على الأساسات تبني تصاعدياً في السهم نفسه من الآس إلى الملك.
- 7
- الملك فقط (أو تسلسل يبدأ بملك) يمكنه ملء عمود فارغ.
- 8
- تسحب من المخزون إلى المهملات — ورقة واحدة في سحب 1، ثلاث في سحب 3 (الورقة العلوية فقط للعب).
- 9
- عند انتهاء المخزون، تُعاد المهملات لتُستخدم من جديد. غير محدود؛ في سحب 3 المُسجَّل كل إعادة تكلف 20 نقطة.
- 10
- تفوز في اللحظة التي تُكتمل فيها الأساسات الأربع من الآس إلى الملك.

سحب 1 مقابل سحب 3

الاحتساب (قياسي)

الإجراء		سحب 1	سحب 3
ورقات لكل سحب	ورقة إلى الأساس	1	3 (العلوية فقط)
نسبة الفوز	من المهملات إلى الطاولة	40%–45%	10%–20%
الصعوبة	كشف ورقة مقلوبة	هادئة	مرتفعة
تكلفة إعادة المخزون	ورقة من الأساس إلى الطاولة	0 نقطة	–20 نقطة
	إعادة تدوير المخزون (سحب 3)		–20

حالات استثنائية تربك اللاعبين

نقل جزء من تسلسل: ليس عليك تحريك العمود كله — أي جزء متّصل مكشوف (تنازلي الرتبة، متناوب اللون) يمكن نقله إلى مكان صالح.

الإرجاع من الأساس: في StillDeck (ومعظم التطبيقات الحديثة) يمكن إرجاع ورقة من الأساس إلى الطاولة. القواعد الكلاسيكية الصارمة لا تسمح بذلك — مهم معرفته إن كنت تلعب بأوراق ورقية.

قابلية الحل: نحو 80% من توزيعات سحب 1 قابلة للحل نظرياً باللعب المثالي. النسب البشرية الواقعية: 30–40% في سحب 1، 10–20% في سحب 3. تقريباً 1 من كل 5 توزيعات لا يمكن الفوز بها.

