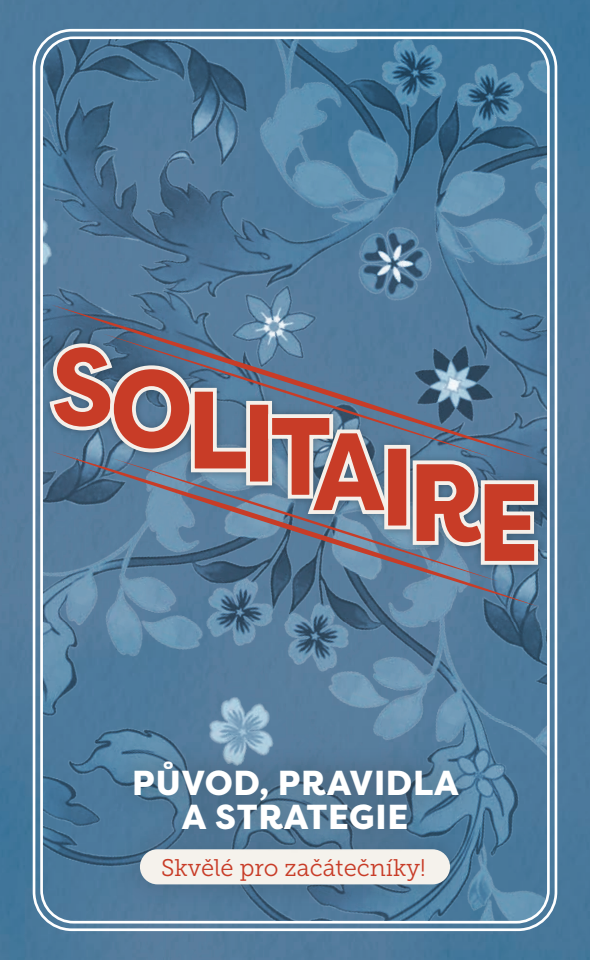




SOLITAIRE

**PŮVOD, PRAVIDLA
A STRATEGIE**

Skvělé pro začátečníky!



NEJLEPŠÍ SÓLO HRA

Uspořádejte karty podle jejich hodnoty nebo barvy a triumfujte nad štěstím! Solitaire je hra, kterou si vychutnáte v sólu, strávíte s ní čas či si s ní budete zahrávat i v budoucnu.

OBSAH HRY:

- Historie a původ hry 3
- Pravidla 8
- Rychlá strategie 19
- Varianty 21



STRUČNÁ HISTORIE KARETNÍCH HER

FRANCOUZSKÉ MUZEUM HRACÍCH KARET

Původ karetních her zůstává záhadou. Papír a tisk pochází z Číny, ale myšlenka sdružování několika sérií karet dle pořadí může mít původ kdekoli. Některé útržky karet byly nalezeny v Egyptě (pocházejí ze 13. století), hra z konce 15. století je uchovávána v muzeu v paláci Topkapı (v Istanbulu) a zmínka o „saracénských kartách“ v italských textech ukazuje na **Střední východ jakožto na možnou oblast původu.** Nicméně je to vskutku **Evropa**, kde můžeme najít **první zmínky o „hracích kartách“ ze 70. let 14. století** a kde nacházíme nejstarší příklady. Je to také Evropa, kde tento typ her zažil největší rozmach.

Karty přinášejí do světa stolních her **novou taktiku**: blafování, stejně tak jako nespočet kombinačních možností. Je úžasné si představit šíři rozdílnosti her, které byly navrženy, upraveny a hrány na přístavních hrázích a chodnících, v hráčských doupatech, hospodách a šlechtických salonech. **Během několika málo desetiletí se karetní hry široce rozšířily.** Jejich přítomnost byla zaznamenána v 15. století v Egyptě, pak v Číně. Od 16. století dále vznikla původní tradice výroby karet v Persii, pak v Indii, se sadami osmi nebo deseti barev, které byly všechny ručně malované. V téže době přejalo Japonsko evropské karty, které byly do oblasti

uvedeny portugalskými obchodníky.

Od té doby karty našly mnoho způsobů využití (ke hře, samozřejmě, ale také k věštění, umění, vzdělání atd.); tradiční hrací karty budou vždy znovu objevovány, zatímco zůstávají věrné své původní podobě.



HISTORIE SOLITAIRE

FRANCOUZSKÉ MUZEUM HRACÍCH KARET

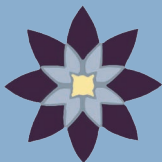
Náhoda, hry a věštecké praktiky jsou tady pospolu už od počátku lidstva. Tyto karty, nástupci kostek a záprstných kůstek, se staly oblíbeným nástrojem všech jasnovidců.

Tato tenká hranice mezi hraním a věštěním je nejspíš nejvýraznější z podobností mezi prorockým vykládáním a pravidly solitaire (také zvaným „pasiáns“), a tak nelze nezmínit, že jejich jednotlivé původy jsou přibližně současné – datují se od druhé poloviny 18. století. První příručka pro kartomancii, publikována Eteillou v roce 1770, uvádí toto cvičení jako čistou zábavu, jako formu odpočinku praktikovanou zcela o samotě. Mimoto, pasiáns – nebo solitaire – je hra, ve které jeden hráč spravuje karty; druh skládačky, v níž úspěch nebo selhání může předpovědět výsledek akce. Alespoň takto nám ji představila Alexandrine Daru (známá jako Madam de Palfy). Podle Stendhala, ve třetím vydání jeho Deníku datovaného 9. července 1811, dívka „vykládá pasiáns, aby zjistila, zda se vdát“. Toto je první záznam použití slova pasiáns ve smyslu karetní hry.

Od poloviny 19. století a publikování několika prací na toto téma, pasiáns, termín zpočátku oblíbený, byl postupně nahrazen výrazem solitaire, značícím nepřerušovaný růst. Byla vnímána jako jednoduchá zábava, jak je uvedeno Madam de

F. (Markýzou de Fortia) v práci Kniha pasiánsu z roku 1842, která popisuje 25 variant, nebo jako věštecké karty, jak byly rozvinuty Johannem Trismegistem (pseudonym jistého Loramberta) v roce 1843, stejně jako mnohými dalšími později.

V Knize pasiánsu (Paříž, Chez Martinon, 1861, 15. vydání) od markýzy de Fortia, je varianta Solitairu (nebo pasiánsu) zvaná čtrnáct, která přejímá uspořádání věšteckých karet, které používá pět řad o pěti kartách. Tento typ vykládání můžete najít v životopisu Casanovy a ve filmech, jako například Jeden pokoj ve městě od Demyho, nebo Atalanta od Viga. Tato varianta je popsána na stranách 24–27 těchto pravidel.



SOLITAIRE V POP KULTUŘE

Solitaire si zachovává svou popularitu díky neuvěřitelně snadnému hraní digitální adaptace, která šetří čas při přípravě karet! Dokonce to vypadá, že s 35 miliony hráčů měsíčně z více než 200 zemí se solitaire stává jednou z nejhranějších video her na světě! Solitaire je systematicky instalován v počítačích při jejich koupi, což vysvětluje jeho světové rozšíření.



PRAVIDLA

Hra solitaire používá 52 karet rozdělených do 4 skupin zvaných „barvy“.

- **červené barvy:** srdce a kára
- **černé barvy:** kříže a piky

V Evropě se používají tři hlavní typy karet, jejichž barvy jsou různé:

- francouzské barvy karet (srdce, kříže, piky a kára)



- německé barvy karet (srdce, kule, listy a žaludy)



- latinské barvy karet (hole, kalichy, mince a meče)



OBSAH HRY

Karty v této hře jsou **přepřacovanou verzí karet francouzských barev.**

Každá barva sestává ze 13 karet, ve vzestupném pořadí od 1 (nebo „esa“) do 10 a se třemi figurami (kluk, dáma a král).



Balíček obsahuje 54 karet, takže jsou v něm i 2 žolíkové karty. **Ve hře solitaire se nepoužívají,** ale mohou být využity pro mnoho jiných her.

JAK HRÁT

Existuje **několik způsobů**, jak hrát solitaire. Pravidla popsaná níže jsou vskutku obecná a jsou skvělým startovním bodem pro začátečníky tohoto stylu hry.

PŘEHLED A CÍL

Solitaire je hra hraná jedním hráčem, kde musíte **roztřídit celý balíček karet dle barvy a ve vzestupném pořadí**, podle omezení vykládání a přesouvání karet. **Hra trvá 5–10 minut.**

Pokud úspěšně roztřídíte všech 52 karet bez toho, abyste byli zablokováni, vyhráváte hru.

PŘÍPRAVA HRY

Dejte 2 žolíky stranou. Ve hře nebudou použiti. Zamíchejte 52 karet a **vytvořte vedle sebe 7 sloupců za použití náhodných karet položených lícem dolů**: Umístěte 1 kartu do sloupce zcela vlevo, dvě karty do druhého sloupce, tři karty do třetího sloupce atd. Ze zbylých 24 karet vytvořte balíček lícem dolů. Ponechte prostor pro **4 balíčky karet** na jedné straně herní plochy (zvaný „základní balíčky“). **Nakonec odhalte vrchní kartu každého sloupce** (tu nejnižše položenou).



základní
balíčky



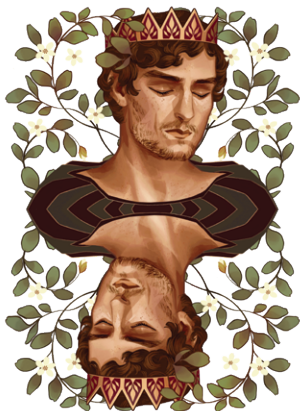
balíček



PŘEHLED PRŮBĚHU HRY

Provádějte tolik akcí, kolik je nezbytné, dokud hra neskončí. Jsou zde 3 možné akce:

1. Přesuňte jednu nebo více karet do sloupce.
2. Odhalte vrchní dvě karty balíčku.
3. Přesuňte kartu na základní balíček.



1. PŘESUŇTE JEDNU NEBO VÍCE KARET DO SLOUPCE

Proveďte tuto akci, abyste uvolnili karty.

Můžete přesunout jednu nebo více karet lícem nahoru. Můžete tak učinit při dodržení následujících bodů:

- Přesouvaná karta (karty) může být jedna z karet lícem nahoru a z karet dostupných z různých sloupců, ale také z odhalených karet vedle balíčku nebo základních balíčků.
- Karta může být přemístěna pouze na jinou kartu lícem nahoru a tato karta musí být odlišné barvy a musí mít hodnotu o 1 vyšší. Navíc musíte střídat barvy a tvořit sestupnou postupku.

Například: Můžete přesunout pouze červenou 6 na černou 7.

- Pokud je balíček prázdný, můžete začít nový sloupec umístěním jakékoli dostupné karty lícem nahoru na prázdné místo. Vždy se musíte řídit oběma předchozími body.

Pokud je ve sloupci naskládáno více karet lícem nahoru, můžete se rozhodnout přesunout celou část těchto karet jedním pohybem. Můžete rozdělit tento balíček, kdekoli chcete.

Ve sloupci, které obsahuje pouze karty lícem dolů, okamžitě odhalte vrchní kartu (tu nejnižše položenou).

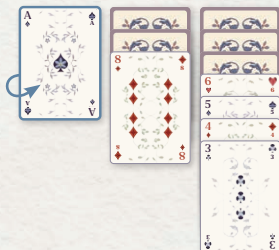
Můžete přesunout balíček karet (5 ♠, 4 ♦ a 3 ♣)
na 6 ♥.



*stav před
pohybem karet*



*stav po pohybu
karet*



*Teď jste otočili
kartu, která byla
pod 5 ♠.*

2. ODHALTE VRCHNÍ DVĚ KARTY BALÍČKU

Někdy si musíte rozšířit obzory.

Kdykoli během hry (ale zejména, když nemůžete nebo nechcete přesunout karty) **můžete odhalit karty z balíčku**. Umístěte je vedle balíčku. Pokud zde již odhalené karty jsou, umístěte je do řady a vytvořte tak jeden balíček. Když táhnete karty z balíčku, **doberte si 2 karty**.

Můžete se podívat na všechny odhalené karty, ale **nikdy neměňte jejich pořadí**. Pouze karta ležící nahoře je dostupná.

Pokud je balíček prázdný a vy si chcete dobrat kartu, otočte balíček odhalených karet lícem dolů, **bez míchání**, a vytvořte tak **nový balíček**.



Odhalíte vrchní dvě karty z balíčku: 5 ♠ a 4 ♦. Položíte je nahoru na karty ve hře dříve odhalené (3 ♠ a 6 ♥). Pouze 4 ♦ je pro tuto chvíli dostupná.

3. PŘESUŇTE KARTU NA ZÁKLADNÍ BALÍČEK

Tato akce vás přiblíží k vítězství!

Na jedné straně stolu najdete políčka pro své základní balíčky. Musíte na tyto balíčky **pokládat karty na sebe podle jejich barvy, ve vzestupném pořadí** (od 1 do 10, pak kluka, dámu, krále).

Kdykoli během hry můžete přesunout **odhalenou a dostupnou kartu** na příslušný základní balíček. Abyste to mohli udělat, dodržujte následující pravidla:

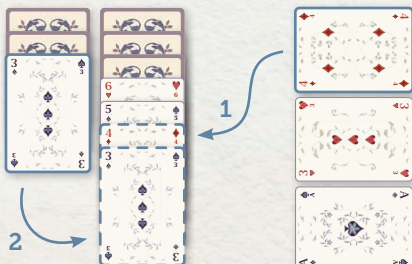
- **Pro každou barvu je jeden balíček.** Každá karta může být přidána pouze na balíček své barvy.
- **Každý balíček musí začínat esem, pak tvoří vzestupnou postupku, jednu za druhou, končící králem.**

Můžete přesunout vrchní kartu ze základního balíčku do herní oblasti.



Můžete přesunout 2 ♠ na základní balíček s A ♠, protože tak vytvoří vzestupnou postupku a mají stejnou barvu.

4 základní balíčky



Můžete přesunout 4 ♦ z prvního základního balíčku na 5 ♠ a pak přesunout 3 ♠ na vršek a odhalit tak kartu pod ní.

KONEC HRY

Jakmile jsou všechny 4 základní balíčky kompletní (a zároveň nejsou v herní oblasti žádné další karty), vyhráli jste hru!

Nicméně se před tímto bodem můžete zaseknout, když nemáte žádnou možnost posunu ve hře. Pravděpodobně je to kvůli strategickým omylům během hry, ale také kvůli náhodnému rozdělení karet ve sloupcích a v balíčku. Pak hru musíte opustit.

Úspěšné dokončení 4 balíčků je známkou toho, že máte i štěstí!

Pokud úspěšně odhalíte všechny karty v herní oblasti, můžete se považovat za vítěze hry. Zbytek vašich tahů sestává z přesouvání karet, bez činění strategických rozhodnutí (ačkoli je velmi uspokojujivé pozorovat, jak hra konečně zapadne na své místo).



RYCHLÁ STRATEGIE

Tady je pár tipů, které je třeba mít na paměti, abyste rychle zlepšili své dovednosti.

UMÍSTĚNÍ KRÁLE

Když je sloupec prázdný, máte dostupné pole bez omezení. Což znamená, že sem můžete umístit jakoukoli kartu. Nicméně doporučujeme umístit krále. Králové totiž mohou být umístěni pouze do prázdných sloupců, protože jsou kartami s nejvyšší hodnotou. Využití prázdného pole pro jakoukoli jinou kartu by vám mohlo zablokovat konec hry.

PRÁZDNÝ SLOUPEC

V určitých situacích **může být strategické přesunout kartu dočasně do prázdného sloupce** (namísto krále). Může vám to tak umožnit odhalit kartu pod ní, čímž se můžete vyhnout zablokování hry. Je to riskantní pohyb, protože odhalená karta nemusí být ta, kterou potřebujete, ale někdy je to jediné řešení.

POUŽITÍ BALÍČKU

Balíček je vždy dostupný, ale buďte opatrní a **vkládejte karty z balíčku do hry tehdy, pokud vám to umožní uvolnit jiné karty**. V opačném případě snižujete své možnosti pro zbytek karet a riskujete zablokování hry.

ZNALOST BALÍČKU

Vytvoření zásoby z balíčku jeho protočením na začátku hry je dobrý způsob, jak zjistit, co v průběhu hry čekat. Díky dedukci zjistíte, které karty jsou zamčené, a můžete si ustavit dobrou strategii.



VARIANTY

ZMĚNA OBTÍŽNOSTI

Přidání lehkých modifikací popsaných na následujících stránkách učiní vaše hry více či méně složitými oproti hernímu módu, který jste se právě naučili. Pouze změňte uvedené body.

Můžete si také vybrat, zda aplikujete tyto dva body, či nikoli:

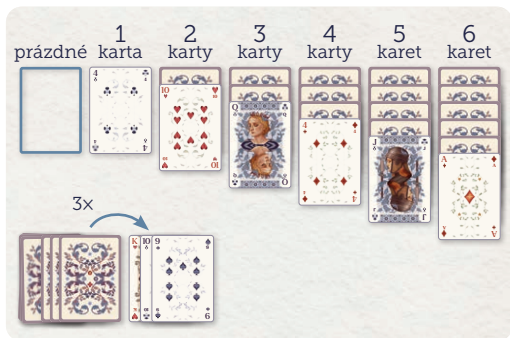
- Navíc k přípravě hry, pohybu karet a použití balíčku také můžete, když je hra zablokována, použít 5. základní balíček. Tento balíček může obsahovat karty jakékoli barvy a může začínat jakoukoli hodnotou. Nicméně jakmile jednou na tento balíček přesunete kartu, další karta musí být téže barvy a musí tvořit vzestupnou postupku, jednu za druhou.
- Naopak pro zvýšení obtížnosti můžete pro prázdné sloupce vyžadovat položení krále (namísto jakékoli karty).

✿ NEJNIŽŠÍ OBTÍŽNOST

★☆☆☆

Příprava hry: 7 sloupců, jeden z nich je prázdný (a zbylých 6 obsahuje od 1 do 6 karet).

Balíček: Odhalte 3 karty najednou namísto 2.



✿ STŘEDNÍ OBTÍŽNOST

★★☆☆

Balíček: Odhalte 3 karty najednou namísto 2.

✿ POKROČILÁ OBTÍŽNOST

★★★☆☆

Pro další dva módy obtížnosti můžete ignorovat pravidlo, které žádá, abyste začínali základní balíček esem.

Příprava hry: 10 sloupců (3 se 4 kartami, 2 s 5 kartami a 5 se 6 kartami). Umístěte **všechny karty** v těchto sloupcích **lícem nahoru**.

Pohyb: Beze změny.

4
karty



5
karet



6
karet



✿ EXTRÉMNÍ OBTÍŽNOST



Příprava hry: 8 sloupců (4 se 6 kartami a 4 se 7 kartami). Umístěte **všechny karty** v těchto sloupcích lícem nahoru.

Pohyb: Beze změny.

6
karet



7
karet



LES QUATORZE (FRANCOUZSKY „ČTRNÁCT“)

Zde popisujeme lehce upravenou verzi „čtrnáctky“ (stručně zmíněné na straně 6).

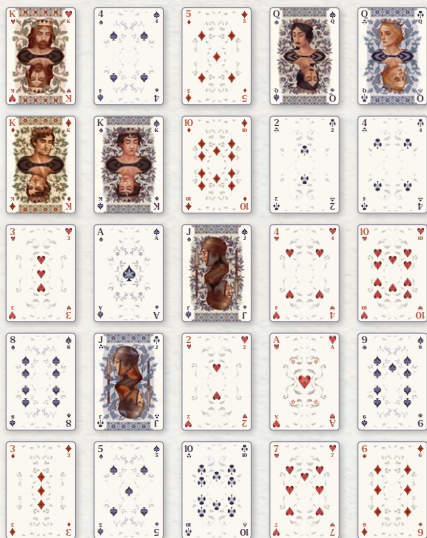
PŘEHLED A CÍL

Sdružte k sobě dvě karty najednou, bez omezení barvou a **vytvořte součet 14**, abyste je mohli **odhodit**. Když odhodíte všechny karty z herní oblasti, vyhráli jste hru.

PŘÍPRAVA HRY

Zamíchejte všech 52 karet (bez žolíků) a umístěte z nich **25 lícem nahoru do mřížky 5x5**. Ze zbylých karet vytvořte balíček lícem dolů.





mřížka 5x5

balíček

PŘEHLED HRY

Karty barev od 1 do 10 mají hodnotu stejnou, jako je hodnota vyobrazená na kartě.

Kluk má hodnotu 11, dáma 12 a král 13.

Dvě karty ve stejné řadě nebo sloupci mohou být sdruženy, pokud je jejich součet roven 14. Okamžitě je odhodte. Doplňte prázdná pole vrchními kartami z balíčku, začněte doplňovat od pole nejnižže vlevo.

A Dáma má hodnotu 12. Pokud se sdruží se 2 ve své řadě, mají dohromady součet 14. Můžete je odhodit.

B Táhněte 2 nové karty, abyste doplnili prázdná pole.



Pokud je balíček prázdný, nemůžete doplňovat prázdná pole. Namísto toho:

1. Přesuňte karty nad těmito poli dolů.
2. Přesuňte karty napravo od těchto polí doleva.

Karty musí být neustále přeskupovány, aby tvořily pevnou mřížku, která se bude zmenšovat a zmenšovat. V levém dolním rohu musí vždy ležet karta.

Příklad přesunu karet, pokud je balíček prázdný.



Pokud vám po odhalení nových karet z balíčku žádné karty nedají součet 14, musíte požádat o milost: Zaměňte pozici jakýchkoli dvou karet.

KONEC HRY

Pokud jste úspěšně odhodili všechny karty, vyhráli jste hru. Ale buďte opatrní: Čím méně žádáte o milost, tím přesvědčivější bude vaše vítězství. Zkuste zvítězit bez jediné žádosti o milost!



Ilustrátor: Sébastien Féraut
Vedoucí projektu: Amélie Scordilis
Grafičtí designéři: Claire Wach
a Lenaïg Bourgoïn
Editor historického úvodu:
Gwenael Beuchet
(přítel zachování dědictví)
Editor: Xavier Taverne
Překladatel: Danni Loe



Tato hra je vydávána ve spolupráci
s Francouzským muzeem hracích karet
a městem Issy-les-Moulineaux.

