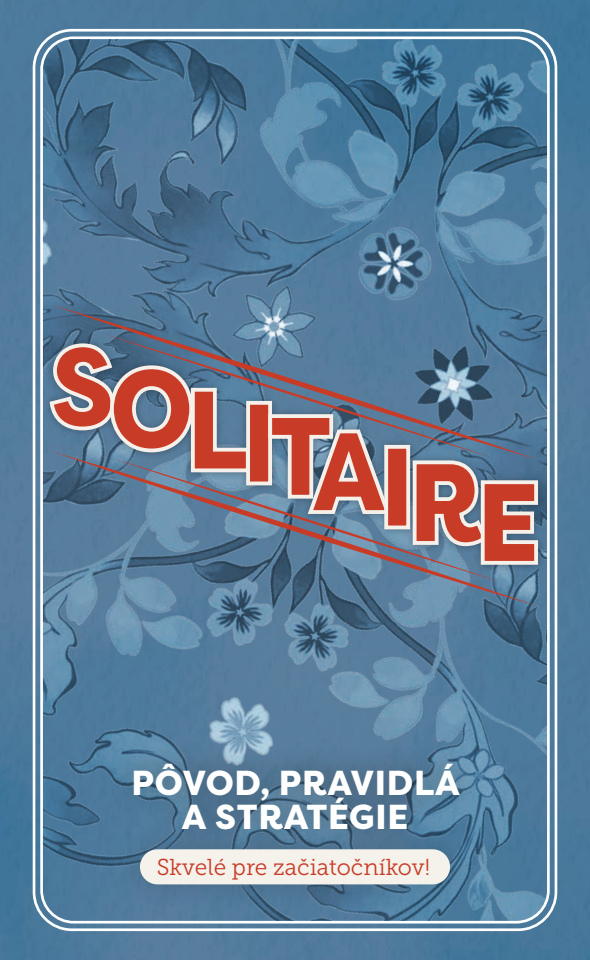




SOLITAIRE

**PÔVOD, PRAVIDLÁ
A STRATÉGIE**

Skvelé pre začiatočníkov!



NAJLEPŠIA SÓLO HRA

Usporiadajte karty podľa ich hodnoty alebo farby a triumfujte nad šťastím! Solitaire je hra, ktorú si vychutnáte sólo, strávite s ňou čas a budete sa s ňou pohrávať aj v budúcnosti.

OBSAH HRY:

- *História a pôvod hry* 3
- *Pravidlá* 8
- *Rýchla stratégia* 19
- *Varianty* 21



STRUČNÁ HISTÓRIA KARTOVÝCH HIER FRANCÚZSKE MÚZEUM HRACÍCH KARIET

Pôvod kartových hier zostáva záhadou.

Papier a tlač pochádzajú z Číny, ale myšlienka združovania niekoľkých sérií kariet podľa poradia môže mať pôvod kdekoľvek. Útržky kariet boli nájdené v Egypte (pochádzajú z 13. storočia), kartová hra z konca 15. storočia je uchovávaná v múzeu Topkapi Palace (v Istanbule) a zmienka o „Saracénskych kartách“ v talianskych textoch ukazuje na **Stredný východ ako na možnú oblasť pôvodu**. Je to však skutočne **Európa**, kde môžeme nájsť **prvé zmienky o „hracích kartách“ zo 70. rokov 14. storočia** a kde nachádzame najstaršie príklady. Je to tiež Európa, kde tento typ hier zažil najväčší rozmach.

Karty prinášajú do sveta stolových hier novú taktiku: podvádžanie rovnako ako nekonečne veľa kombinačných možností. Je úžasné si predstaviť rozdielnosť hier, ktoré boli navrhnuté, upravené a hrané na prístavných hrádzach a chodníkoch, v hráčskych brlohoch, krčmách a šľachtických salónoch. **Počas niekoľkých desaťročí sa kartové hry výrazne rozšírili.**

Ich prítomnosť bola zaznamenaná v 15. storočí v Egypte, potom v Číne. Od 16. storočia ďalej vznikla pôvodná tradícia výroby kariet v Perzii, potom v Indii, so sériami ôsmich alebo desiatich farieb, ktoré boli všetky ručne maľované. V tom istom čase prevzalo Japonsko európske karty,

ktoré do oblasti priniesli portugalskí obchodníci.

Od tej doby karty našli mnoho spôsobov využitia (na hranie, samozrejme, ale aj na veštenie, umenie, vzdelávanie atď.). Tradičné hracie karty sa vždy znovu objavajú, zatiaľ čo zostávajú verné svojej pôvodnej podobe.



HISTÓRIA SOLITAIRE

FRANCÚZSKE MÚZEUM HRACÍCH KARIET

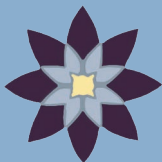
Náhoda, hry a veštecké praktiky sú tu už od počiatku ľudstva. Tieto karty, nástupcovia kociek a záprstných kostičiek, sa stali obľúbeným nástrojom všetkých jasnovidcov.

Tenká hranica medzi hraním a veštením je zrejme najvýraznejšia z podobností medzi prorockým vykladaním a pravidlami Solitaire (tiež zvaným „Pasiáns“), a tak nemožno nespomenúť, že ich jednotlivé pôvody sú približne súčasné – datujú sa od druhej polovice 18. storočia. Prvá príručka pre kartomanciu, publikovaná Eteillou v roku 1770, uvádza toto cvičenie ako čistú zábavu, ako formu odpočinku praktizovanú úplne osamote. Okrem toho, Pasiáns – alebo Solitaire – je hra, v ktorej jeden hráč spravuje karty. Je to druh skladačky, v ktorej úspech alebo zlyhanie môže predpovedať výsledok akcie. Aspoň takto nám ju predstavila Alexandrine Daru (známa ako Madam de Palfy). Podľa Stendhala, v treťom vydaní jeho Denníka datovaného 9. júla 1811, dievča „vykladá Pasiáns, aby zistilo, či sa vydať.“ Toto je prvý záznam použitia slova Pasiáns v zmysle kartovej hry.

Od polovice 19. storočia a publikácie niekoľkých prác na túto tému, Pasiáns, termín spočiatku obľúbený, bol postupne nahradený výrazom Solitaire, značiacim neprerušovaný rast. Táto hra sa vnímala ako jednoduchá zábava, ako uvádza

Madam de F. (Markíza de Fortia) v práci Kniha Pasiánsu z roku 1842, kde spomína 25 variantov, alebo ako veštecké karty, ktoré rozvinul Johann Trismegist (pseudonym istého Loramberta) v roku 1843, rovnako mnohí ďalší.

V Knihe Pasiánsu (Paríž, Chez Martinon, 1861, 15. vydanie) od Markízy de Fortia je variant Solitairu (alebo Pasiánsu) zvaný Štrnášť, ktorý preberá usporiadanie vešteckých kariet, kde sa používa päť radov o piatich kartách. Tento typ vykladania môžete nájsť v životopise Casanovu a vo filmoch, ako napríklad A Room in Town od Demyho, alebo The Passing Barge od Viga. Variant Štrnášť je opísaný na stranách 24 – 27 týchto pravidiel.



SOLITAIRE V POP KULTÚRE

Solitaire si zachováva svoju popularitu vďaka neuveriteľne ľahkému hraniu digitálnej adaptácie, ktorá šetrí čas pri príprave kariet! Dokonca to vyzerá, že s 35 miliónmi hráčov mesačne z viac ako 200 krajín sa Solitaire stáva jednou z najhranejších video hier na svete!



KARTY SOLITAIRE

Hra Solitaire používa 52 kariet rozdelených do štyroch skupín nazývaných „farby“.

- **červené farby:** srdcia a kára
- **čierne farby:** kríže a piky

V Európe sa používajú tri hlavné typy kariet, ktorých farby sú rôzne:

- francúzske farby kariet (srdcia, kríže, piky a kára)



- nemecké farby kariet (srdcia, gule, listy a žalude)



- latinské farby kariet (palice, kalichy, mince a meče)



OBSAH HRY

Karty v tejto hre sú prepracovanou verziou kariet francúzskych farieb.

Každá farba pozostáva z 13 kariet vo vzostupnom poradí, od 1 (alebo „esa“) do 10, s tromi figúrami (chlapec, dáma a kráľ).



Symbol sa opakuje toľkokrát,
koľko je hodnota karty.

Hodnota a farba
karty.



Balíček obsahuje 54 kariet, takže sú v ňom aj dve žolíkové karty. V hre Solitaire sa nepoužívajú, ale môžete ich využiť na mnoho iných hier.

AKO HRAŤ

Existuje **niekoľko spôsobov**, ako hrať Solitaire. Pravidlá uvedené nižšie sú všeobecné a sú skvelým štartovacím bodom pre začiatočníkov tejto hry.

PREHĽAD A CIEĽ

Solitaire je hra pre jedného hráča, kde musíte **roztriediť celý balíček kariet podľa farby a vo vzostupnom poradí**, dodržiavajúc obmedzenia vykladania a presúvania kariet. Hra trvá **5 – 10 minút**.

Ak úspešne roztriedite všetkých 52 kariet bez toho, aby ste boli zablokovaní, vyhrávate hru.

PRÍPRAVA HRY

Odložte 2 žolíky. V hre ich nebudete používať. Zamiešajte 52 kariet a **vytvorte vedľa seba 7 stĺpcov za použitia náhodných kariet položených lícom nadol**: Umiestnite jednu kartu do stĺpca úplne vľavo, dve karty do druhého stĺpca, tri karty do tretieho stĺpca atď. Karty sa čiastočne prekrývajú, viď obrázok nižšie. Zo zvyšných 24 kariet vytvorte kôpku lícom nadol. Na jednej strane hernej plochy (navrchu alebo naboku) nechajte priestor na **4 balíčky kariet** (tzv. „základné balíčky“). **Nakoniec otočte vrchnú kartu každého stĺpca** (tú najnižšie položenú).



Základné
balíčky



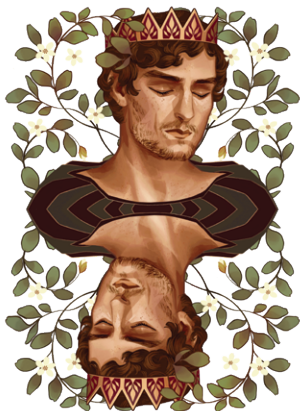
Kôpka



PREHĽAD PRIEBEHU HRY

Zahrajte toľko akcií, koľko je nevyhnutné, kým hra neskončí. Toto sú 3 možné akcie:

1. Presuňte jednu alebo viac kariet do stĺpca.
2. Otočte vrchné dve karty z kôpky.
3. Presuňte kartu na základný balíček.



1. PRESUŇTE JEDNU ALEBO VIAC KARIET DO STĽPCA

Zahrajte túto akciu, aby ste uvoľnili karty.

Môžete presunúť jednu alebo viac kariet otočených lícom nahor. Môžete tak urobiť pri dodržaní nasledujúcich bodov:

- Presúvaná karta (karty) môže byť jedna z kariet lícom nahor a z kariet **dostupných** z rôznych stĺpcov, ale aj z otočených kariet z **kôpky alebo základných balíčkov**.
- Karta môže byť premiestnená iba na inú kartu otočenú lícom hore, pričom táto karta musí byť **odlišnej farby a musí mať hodnotu o 1 vyššiu**. Navyše musíte striedať farby a tvoriť **zostupnú postupku**.
Napríklad: Môžete presunúť iba červenú 6 na čiernu 7.
- Ak je stĺpec prázdny, môžete **začať nový stĺpec** umiestnením akejkoľvek dostupnej karty lícom nahor na prázdne miesto. Vždy sa musíte riadiť oboma predchádzajúcimi bodmi.

Ak je v stĺpci naskladaných viac kariet lícom nahor, **môžete sa rozhodnúť presunúť celú časť týchto kariet jedným pohybom**. Môžete rozdeliť tento balíček kdekoľvek chcete.

V stĺpci, ktorý obsahuje iba karty lícom nadol, **okamžite otočte vrchnú kartu** (tú najnižšie položenú).

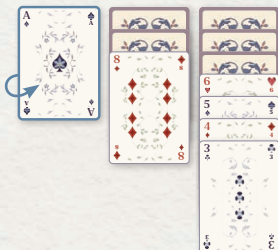
Môžete presunúť skupinu kariet (5 ♠, 4 ♦ a 3 ♣)
na 6 ♥.



*Stav pred
pohybom kariet*



*Stav po pohybe
kariet*



*Teraz ste otočili
kartu, ktorá bola
pod 5 ♠.*

2. OTOČTE VRCHNÉ DVE KARTY Z KÔPKY

Niekedy si musíte rozšíriť obzory.

Kedykoľvek počas hry (ale najmä, keď nemôžete alebo nechcete presunúť karty), **môžete otočiť karty z kôpky**. Umiestnite ich vedľa kôpky.

Ak tu už otočené karty sú, položte ich na seba a vytvorte tak otočenú kôpku. Keď ťaháte karty z kôpky, **otočte vždy 2 karty**. Môžete sa pozrieť na všetky otočené karty, ale **nikdy nemeňte ich poradie**. Iba karta ležiaca navrchu otočenej kôpky je dostupná.

Ak už je kôпка prázdna a vy si chcete dobrať kartu, prevráťte otočenú kôpku kariet lícom nadol, bez miešania, a vytvorte tak novú kôpku.



Otočíte vrchné dve karty z kôpky: 5 ♠ a 4 ♦. Položíte ich navrch na predtým otočené karty v hre (3 ♠ a 6 ♥). Iba 4 ♦ je pre túto chvíľu dostupná.

3. PRESUŇTE KARTU NA ZÁKLADNÝ BALÍČEK

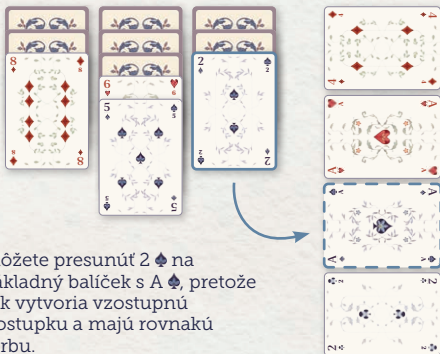
Táto akcia vás priblíži k víťazstvu!

Na jednej strane stola máte políčka pre svoje základné balíčky. Na tieto balíčky musíte **ukladať karty na seba podľa ich farby, vo vzostupnom poradí** (od 1 do 10, potom chlapca, dámu, kráľa).

Kedykoľvek počas hry môžete presunúť **otočenú a dostupnú kartu** na príslušný základný balíček. Aby ste to mohli urobiť, dodržujte nasledujúce pravidlá:

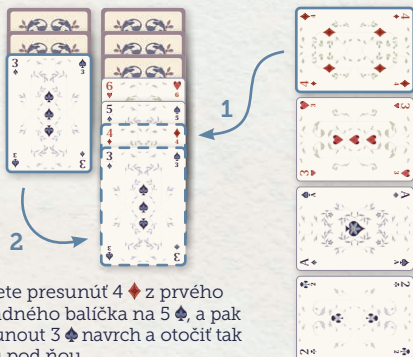
- Pre každú farbu je jeden balíček. Každá karta môže byť pridaná iba na balíček svojej farby.
- Každý balíček musí začínať esom, potom tvorí vzostupnú postupku, jedna za druhou, končiacu kráľom.

Môžete presunúť vrchnú kartu zo základného balíčka do hernej oblasti.



Môžete presunúť 2 ♠ na základný balíček s A ♠, pretože tak vytvoria vzostupnú postupku a majú rovnakú farbu.

4 základné balíčky



Môžete presunúť 4 ♦ z prvého základného balíčka na 5 ♠, a pak přesunout 3 ♠ navrch a otočit tak kartu pod ňou.

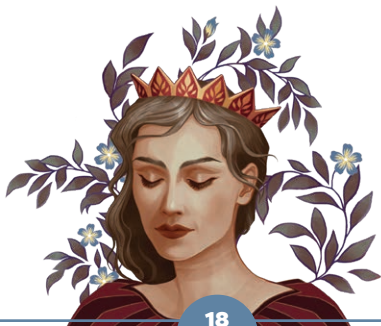
KONIEC HRY

Keď už sú všetky základné balíčky kompletne (a zároveň nie sú v hernej oblasti žiadne ďalšie karty), vyhrali ste hru!

Avšak pred týmto bodom sa môžete zaseknúť, bez ďalšej možnosti posunu v hre. Pravdepodobne je to pre strategické omyly počas hry, ale aj pre náhodné rozdanie kariet v stĺpcoch a v kôpke. Potom musíte hru opustiť.

Úspešné dokončenie štyroch základných balíčkov je známkou aj toho, **že máte šťastie!**

Ak úspešne otočíte všetky karty v hernej oblasti, môžete sa považovať za víťaza hry. Zvyšok vašich ťahov pozostáva z presúvania kariet, bez potreby strategických rozhodnutí (hoci je veľmi uspokojivé pozorovať, ako všetko konečne zapadne na svoje miesto).



RÝCHLA STRATÉGIA

Tu je pár tipov, ktoré treba mať na pamäti, aby ste rýchlo zlepšili svoje zručnosti.

UMIESTNENIE KRÁĽA

Keď je stĺpec prázdny, máte dostupné pole bez obmedzenia. Čo znamená, že sem môžete umiestniť akúkoľvek kartu. Avšak odporúčame umiestniť kráľa. Králi totiž môžu byť umiestnení iba do prázdnych stĺpcov, pretože sú kartami s najvyššou hodnotou. Využitie prázdneho poľa pre akúkoľvek inú kartu by vám mohlo zablokovať koniec hry.

PRÁZDNY STĽPEC

V určitých situáciách môže byť strategické presunúť kartu dočasne do prázdneho stĺpca (namiesto kráľa), ak vám to pomôže uvoľniť a otočiť kartu pod ňou, čím sa vyhnete zablokovaniu hry. Je to riskantný pohyb, pretože otočená karta nemusí byť tá, ktorú potrebujete, ale niekedy je to jediné riešenie.

POUŽITIE KÔPKY

Kôпка je vždy dostupná, ale buďte opatrní a vkladajte karty z kôpky do hry vtedy, ak vám to umožní uvoľniť iné karty. V opačnom prípade znižujete svoje možnosti pre zvyšok kariet a riskujete zablokovanie hry.

ZNALOSŤ KÔPKY

Vytvorenie zásoby z kôpky jej pretočením na začiatku hry je dobrý spôsob, ako zistiť, čo v priebehu hry čakať. Vďaka dedukcii zistíte, ktoré karty sú zamknuté, a môžete si vymyslieť dobrú stratégiu.



VARIANTY

ZMENA OBŤAŽNOSTI

Pridanie ľahkých modifikácií opísaných na nasledujúcich stránkach môže hru uľahčiť alebo sťažiť oproti hernému módu, ktorý ste sa práve naučili. Iba zmeňte uvedené body.

Môžete si tiež vybrať, či aplikujete tieto dva body alebo nie:

- Na prípravu hry, pohyb kariet a použitie kôpky tiež môžete, keď je hra zablokovaná, vytvoriť 5. základný balíček. Tento balíček môže obsahovať karty akejkoľvek farby a môže začínať akoukoľvek hodnotou. Avšak keď raz na tento balíček presuniete kartu, ďalšia karta musí byť rovnakej farby a musí tvoriť vzostupnú postupku, jednu za druhou.
- Naopak na zvýšenie obťažnosti môžete pre prázdne stĺpce vyžadovať polozenie kráľa (namiesto akejkoľvek karty).

✿ NAJNIŽŠIA OBŤAŽNOSŤ

★☆☆☆

Príprava hry: 7 stĺpcov, jeden z nich je prázdny (a zvyšných 6 obsahuje od 1 do 6 kariet).

Kôpka: Otáčajte tri karty naraz namiesto dvoch.



✿ STREDNÁ OBŤAŽNOSŤ

★★☆☆

Kôpka: Otáčajte tri karty naraz namiesto dvoch.

✿ POKROČILÁ OBŤAŽNOSŤ

★★★☆☆

Pre ďalšie dva módy obťažnosti môžete ignorovať pravidlo, ktoré žiada, aby ste začínali základný balíček esom.

Príprava hry: 10 stĺpcov (3 so 4 kartami, 2 s 5 kartami, a 5 so 6 kartami). Umiestnite **všetky** karty v týchto stĺpcoch lícom nahor.

Pohyb: Bez zmeny.

4
karty



5
kariet



6
kariet



✿ EXTRÉMNA OBŤAŽNOSŤ



Príprava hry: 8 stĺpcov (4 so 6 kartami a 4 so 7 kartami). Umiestnite **všetky karty** v týchto stĺpcoch lícom hore.

Pohyb: Bez zmeny.

6
kariet



7
kariet



LES QUATORZE („ŠTRNÁŠŤ“)

Tu predstavujeme ľahko upravenú verziu „Štrnástky“ (stručne spomínanú na strane 6).

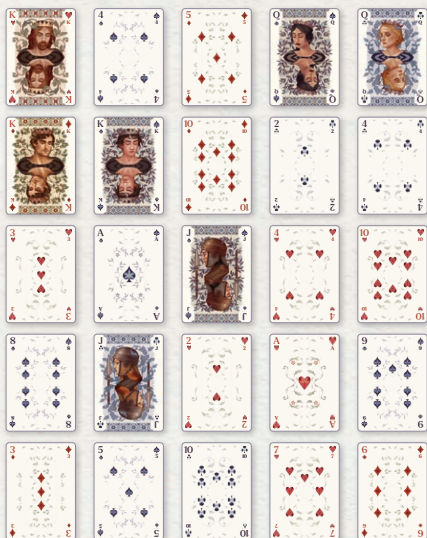
PREHĽAD A CIEĽ

Združte k sebe dve karty naraz, bez obmedzenia farby, a **vytvorte súčet 14, aby ste ich mohli odhodiť**. Keď odhodíte všetky karty z hernej oblasti, vyhrali ste hru.

PRÍPRAVA HRY

Zamiešajte všetkých 52 kariet (bez žolíkov) a umiestnite z nich **25 lícom nahor do mriežky 5x5**. Zo zvyšných kariet vytvorte kôpku lícom nadol.





Kôpka

Mriežka 5x5

PREHL'AD HRÝ

Karty farieb od 1 do 10 majú hodnotu rovnakú ako hodnota vyobrazená na karte. Chlapec má hodnotu 11, dáma 12 a kráľ 13.

Dve karty v rovnakom rade alebo stĺpci môžu byť združené, ak sa ich súčet rovná 14. Okamžite ich odhodte. Doplňte prázdne polia vrchnými kartami z kôpky, začnite dopĺňať od poľa najnižšie vľavo.

A Dáma má hodnotu 12. Ak sa združí s 2 vo svojom rade, majú spolu súčet 14. Môžete ich odhodiť.

B Ťahajte 2 nové karty, aby ste doplnili prázdne polia.



Ak je kôпка prázdna, nemôžete dopĺňať prázdne polia. Namiesto toho:

1. Presuňte karty nad týmito poľami dole.
2. Presuňte karty napravo od týchto polí doľava.

Karty musia byť neustále preskupované, aby tvorili pevnú mriežku, ktorá sa bude zmenšovať a zmenšovať. V ľavom dolnom rohu musí vždy ležať karta.

Príklad presunu kariet, ak je kôпка prázdna.



Pokiaľ vám po otočení nových kariet z kôpky žiadne karty nedajú súčet 14, musíte požiadať o milosť: Zameňte pozíciu akýchkoľvek dvoch kariet.

KONIEC HRY

Ak ste úspešne odhodili všetky karty, vyhrali ste hru. Ale buďte opatrní: Čím menej žiadate o milosť, tým presvedčivejšie bude vaše víťazstvo. Skúste zvíťaziť bez žiadosti o milosť!



Ilustrátor: Sébastien Féraut
Vedúci projektu: Amélie Scordilis
Grafickí dizajnéri: Claire Wach
a Lenaïg Bourgoïn
Editor historického úvodu:
Gwenael Beuchet
(priateľ zachovania dedičstva)
Editor: Xavier Taverne
Prekladateľ: Danni Loe



Táto hra sa vydáva v spolupráci
s Francúzskym múzeom hracích kariet
a mestom Issy-les-Moulineaux.

