



# SOLITARIO

## EL JUEGO DE CARTAS

El solitario es un juego de cartas tradicional pensado para ser jugado por una sola persona, pero se puede jugar a dos (en equipo) perfectamente. En esencia, tendrás que barajar las cartas para después ordenarlas de menor a mayor respetando el palo.

Número de jugadores: 1 o 2

Edad recomendada: +8 años

Componentes: La Baraja al completo

### OBJETIVO DEL JUEGO

Completar las cuatro pilas de cartas. Estas deben estar **ordenadas de menor a mayor**, empezando por el as y terminando por el rey, y **cada palo debe ir separado**.

### PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Se barajan todas las cartas y se colocan siete columnas de izquierda a derecha, dejando las cartas superpuestas y a la vista, de la siguiente manera:

1. Una carta bocarriba.
2. Una carta bocabajo y una bocarriba.
3. Dos cartas bocabajo y una bocarriba.
4. Tres cartas bocabajo y una bocarriba.
5. Cuatro cartas bocabajo y una bocarriba.
6. Cinco cartas bocabajo y una bocarriba.
7. Seis cartas bocabajo y una bocarriba.

Deja el resto de cartas formando un mazo. Además, reserva un espacio de descarte junto a él y cuatro espacios para las pilas.





# SOLITARIO

## EL JUEGO DE CARTAS

### CÓMO SE JUEGA

En el juego no hay turnos, simplemente toma acciones de manera indefinida hasta que ganes o pierdas. Se pueden realizar acciones en las Columnas y en las Pilas.

### COLUMNAS

Al contrario de las Pilas, el objetivo en las Columnas es agrupar las cartas siempre de manera descendente y alternando los diferentes palos (copas, oros, espadas y bastos).

El orden de las cartas en forma descendente es rey, caballo, sota, 7, 6, 5, 4, 3, 2 y as.

**Acción de mover entre las columnas:** puedes mover la última o últimas cartas de una columna a otra columna. Si en la nueva columna hay cartas, deben quedar ordenadas de manera descendente y alternando palos; si no, no se pueden mover ahí. En el momento en el que una columna no tiene ninguna carta visible, se revela la última carta de la columna.

Estas agrupaciones pueden ser parciales y contener un mínimo de dos cartas. Por ejemplo, se puede mover un 7 de bastos hacia un 8 de espadas para descubrir cuál es la carta que está por debajo del 7.

Un espacio vacío solo puede ser rellenado con un rey, ya que este es la base de las agrupaciones en las pilas.

**Acción de revelar del mazo:** utiliza las cartas del mazo. Revela una y ponla en el descarte. Si se puede usar la carta, la moveremos a la columna deseada. Si no, se queda ahí. Y si se acaba el mazo, baraja el descarte.



zacatrus!

NUESTRO HOMENAJE A LOS CLÁSICOS

VER  
INSTRUCCIONES  
EN VÍDEO



# SOLITARIO

## EL JUEGO DE CARTAS

### PILAS

**Acción de colocar en las pilas:** cuando tengas una carta visible que pueda ser colocada en una de las cuatro pilas, simplemente colócala, de manera que se vea. Recuerda que debes empezar por el as, seguir con el 2, etc.

Por ejemplo, hasta que no tengas el as de espadas en una pila, no podrás colocarle el 2 de espadas en lo alto.

### FINAL DE LA PARTIDA

Si has conseguido las cuatro pilas, ¡enhorabuena, has ganado!

DESCUBRE +7.000 JUEGOS DE MESA EN  
ZACATRUS.ES Y TIENDAS ZACATRUS



#JUEGOSZACATRUS

zacatrus!