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

يُلعب 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. تُوزَّع 28 ورقة في 7 أعمدة طاولة (1، 2، 3...، 7 ورقات). الورقة العلوية فقط في كل عمود مكشوفة في البداية.
3. الورقات الـ24 المتبقية تشكّل **كومة السحب** المغلقة. 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

	سحب 1	سحب 3
ورقات لكل سحب	1	3 (العلوية فقط)
نسبة الفوز	40–45%	10–20%
الصعوبة	هادئة	مرتفعة
تكلفة إعادة المخزون	0 نقطة	−20 نقطة

الاحتساب (قياسي)

الإجراء	النقاط
ورقة إلى الأساس	+10
من المهملات إلى الطاولة	+5
كشف ورقة مقلوبة	+5
ورقة من الأساس إلى الطاولة	−15
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 — مهمّ معرفته إن كنت تلعب بأوراق ورقية.

قابلية الحلّ: نحو 80% من توزيعات سحب 1 قابلة للحلّ 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.