

## סוליתר (קלונדייק) — סקירה מהירה של החוקים כל החוקים ב-10 שורות

סוליתר (קלונדייק) משוחק עם חבילת קלפים סטנדרטית של 52 קלפים. המטרה: להעביר את כל 52 הקלפים לארבע ערימות יסוד, כל אחת בנויה לפי סוג מאס עד מלך.

### 10 החוקים שצריך לדעת

1 חבילה סטנדרטית של 52 קלפים. ללא ג'וקרים.

2 28 קלפים מחולקים ל-7 עמודות טבלו (1, 2, 3, ... 7 קלפים). רק הקלף העליון של כל עמודה גלוי בהתחלה.

3 שאר 24 הקלפים יוצרים את **ערימת המלאי** הסגורה. **ערימת הפסולת** מתחילה ריקה.

4 ארבע **ערימות יסוד** ריקות מעל הטבלו — אחת לכל סוג.

5 בטבלו בונים **למטה** עם **צבעים מתחלפים**: 7 שחור על 8 אדום בלבד.

6 בערימות היסוד בונים **למעלה באותו סוג** מאס עד מלך.

7 רק **מלך** (או רצף שמתחיל במלך) יכול למלא עמודה ריקה.

8 מושכים מהמלאי לפסולת — קלף אחד במשיכת 1, שלושה במשיכת 3 (רק העליון נגיש).

9 כשהמלאי מתרוקן, הפסולת ממוחזרת. ללא הגבלה; במשיכת 3 עם ניקוד כל מחזור עולה 20 נקודות.

10 מנצחים ברגע שכל ארבע ערימות היסוד בנויות מאס עד מלך.

### ניקוד (סטנדרטי)

### משיכת 1 מול משיכת 3

נקודות	פעולה	משיכת 3	משיכת 1
10+	קלף ליסוד	3 (רק העליון)	1
5+	מפסולת לטבלו	10–20%	40–45%
5+	חשיפת קלף הפוך	גבוהה	רגועה
15–	קלף חזרה מיסוד	20– נקודות	0 נקודות
20–	מחזור מלאי (משיכת 3)		

### מקרי קצה שמבלבלים שחקנים

**הזנת חלק מרצף:** אין צורך להזיז עמודה שלמה — כל תת-מחסנית גלויה רציפה (דרגה יורדת, צבעים מתחלפים) יכולה לעבור ליעד תקף.

**החזרה מיסוד:** ב-StillDeck (וברוב היישומים המודרניים) קלף יסוד יכול לחזור לטבלו. החוקים הקלאסיים המחמירים לא מאפשרים זאת — חשוב לדעת אם אתם משחקים עם קלפי נייר.

**יכולת פתרון:** כ-80% מחלוקות משיכת 1 ניתנות לפתרון תאורטית במשחק מושלם. אחוזי הניצחון הריאליים: 30–40% במשיכת 1, 10–20% במשיכת 3. בערך 1 מתוך 5 חלוקות לא ניתנת לניצחון.