

Comment jouer au solitaire

Apprenez la donne, les quatre mouvements autorisés, la stratégie et les exercices avec les cartes de nos tableaux.

7 colonnes

4 fondations

As-Roi par couleur



Retournez toutes les cartes cachées et placez les 52 cartes sur quatre fondations, de l'As au Roi.

01

Préparez la donne

1

Mélangez 52 cartes sans Jokers.

2

Distribuez sept colonnes de 1 à 7 cartes.

3

Retournez seulement la carte supérieure.

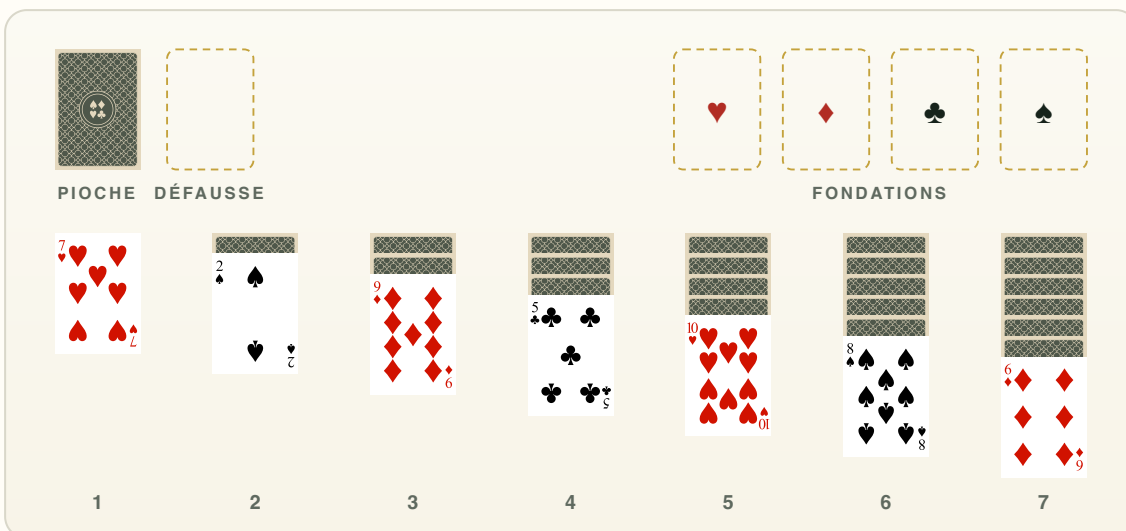
4

Les 24 cartes restantes forment la pioche.

5

Réservez quatre emplacements de fondation.

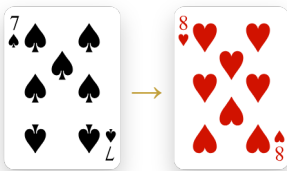
28 cartes au tableau 24 cartes dans la pioche 52 au total



Les sept cartes visibles sont jouables ; les autres restent cachées.

02 Les quatre mouvements autorisés

1



Construisez en descendant et en alternant les couleurs

Un rang inférieur et couleur opposée. Les suites valides se déplacent ensemble.

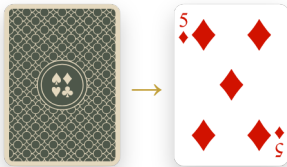
2



Construisez les fondations par couleur

Commencez par l'As puis ajoutez 2, 3 et ainsi de suite jusqu'au Roi.

3



Piochez vers la défausse

Seule la carte supérieure se joue ; recyclez la défausse dans le même ordre.

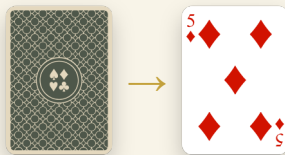
4



Le Roi occupe la colonne vide

Seul un Roi ou une suite menée par lui peut entrer dans une colonne vide.

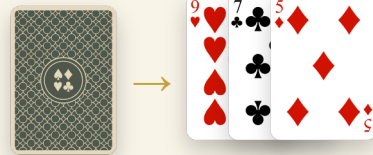
03 Choisissez le mode de pioche



PIOCHE 1

Voyez chaque carte

Retournez une carte à la fois : le meilleur choix pour apprendre.



PIOCHE 3

Planifiez le paquet

Trois cartes ensemble ; seule celle du dessus est jouable immédiatement.

04 Lorsque plusieurs coups sont autorisés, suivez cet ordre

1 Retournez une carte Une nouvelle information vaut mieux qu'un simple rangement.

2 Libérez un As ou un 2 Démarrez une fondation sans perdre un relais nécessaire.

3 Créez le coup suivant Préférez une construction qui ouvre une autre destination.

4 Préparez une colonne vide Videz-la seulement si un Roi peut l'utiliser tout de suite.

5 Lisez la défausse Mémorisez les cartes accessibles au prochain passage.

6 Comparez avec Annuler Testez deux lignes et gardez celle qui révèle le plus.

05 Sept habitudes qui sauvent une donne

01
Ne montez pas immédiatement chaque carte aux fondations.

02
Lisez le tableau avant de piocher.

03
Ne videz pas une colonne sans Roi.

04
Protégez les suites utiles.

05
Préférez les colonnes les plus profondes.

06
Parcourez entièrement la défausse.

07
Utilisez Annuler pour comparer, pas pour deviner.

PlaySolitaire.io
playsolitaire.io/fr

06 Trois exercices pratiques

01

Information

Retournez une carte avant de piocher.

02

Mobilité

Construisez une suite de quatre cartes.

03

Planification

Videz une colonne seulement avec un Roi prêt.

07 Le score en bref

	STANDARD	VEGAS
Carte vers une fondation	+10	+5 \$
Défausse vers le tableau	+5	—
Carte cachée retournée	+5	—
Carte reprise d'une fondation	-15	aucun remboursement

08 Avant de déclarer le tableau bloqué

✓

Revérifiez les sept extrémités de colonne.

✓

Repérez chaque As et 2 visible.

✓

Parcourez entièrement la défausse.

✓

Testez une carte de fondation comme relais.

09 Guide complet et tableaux interactifs

PlaySolitaire.ioplaysolitaire.io/fr/how-to-play-solitaireplaysolitaire.io/fr**MN Media**

MN Media. (2026). Comment jouer au solitaire. PlaySolitaire.io.