

Solitario 2.0

Questo è il classico gioco del Solitario con le carte da Briscola. Il gioco si ispira all'originale **Klondike** come mostrato in **figura 1**. Il tavolo di gioco si suddivide in tre sezioni: il basamento degli Assi, le pile di carte e il mazzo delle carte restanti.



Fig. 1 Inizio della partita

Comandi di gioco

Il Solitario si gioca con il mouse. Con la tastiera, invece, è possibile inviare dei comandi per:

- Iniziare una nuova partita (tasto **n**)
- Uscire dal gioco (tasto **Escape**)
- Mostrare un'animazione (tasto **a**)

Il tasto destro del mouse viene usato su una carta scoperta per essere mandata di colpo e automaticamente sul basamento degli Assi. Il tasto sinistro del mouse serve per spostare le carte da una pila all'altra.

Scopo del gioco

Il gioco termina, e il solitario risulta riuscito, quando le quattro pile in alto a destra, inizialmente vuote, contengono tutte le carte ordinate dei quattro semi partendo dall'Asso fino al Re (vedi **figura 2**).

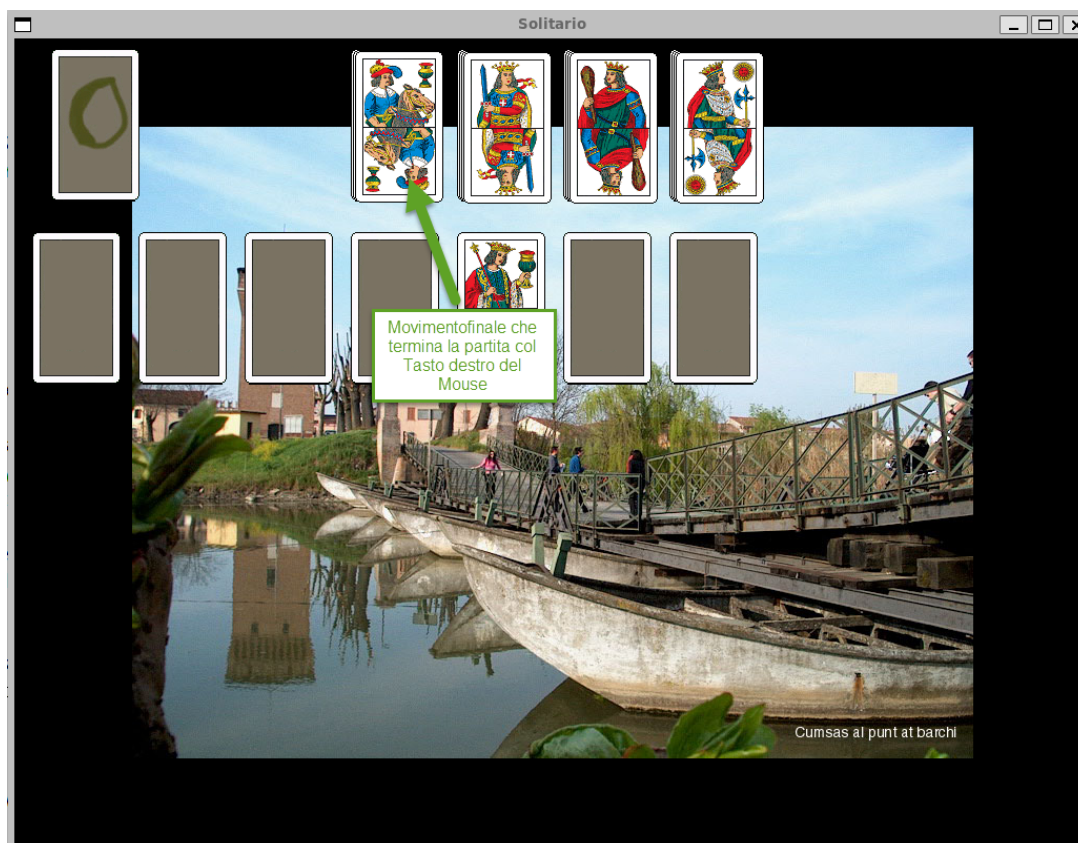


Fig. 2 Fine della partita

Movimenti delle carte

Una carta può essere spostata da una pila all'altra cliccando una carta scoperta e trasportandola sopra un'altra carta scoperta di un'altra pila (Drag & Drop). La carta deve essere compatibile con la pila di destinazione. Per esempio, una coppa può essere sovrapposta solo ad una carta che è o spade o bastoni. Lo stesso vale per denari. I bastoni e le spade possono, invece, essere spostati solo sopra un denari o coppe. Così una spada non può essere messa sopra un bastoni o un'altra spada. Lo stesso vale per bastoni. Il denari non può essere messo sopra una coppa e neanche un altro denari. Lo stesso vale per coppe.

Non solo l'alternanza del seme è importante ma anche l'ordine, che deve essere decrescente.

Esempio: sotto un Fante ci va un Sette, sotto un Re un Cavallo e così via fino al Due. Lo spostamento delle carte consente di poter scoprire le carte coperte sulle varie pile.

Quando si scopre un Asso allora lo si può mettere su uno dei quattro basamenti in alto a destra (per esempio con il tasto destro del mouse). Poi si passa al Due e così via fino al Re (vedi **figura 3**).

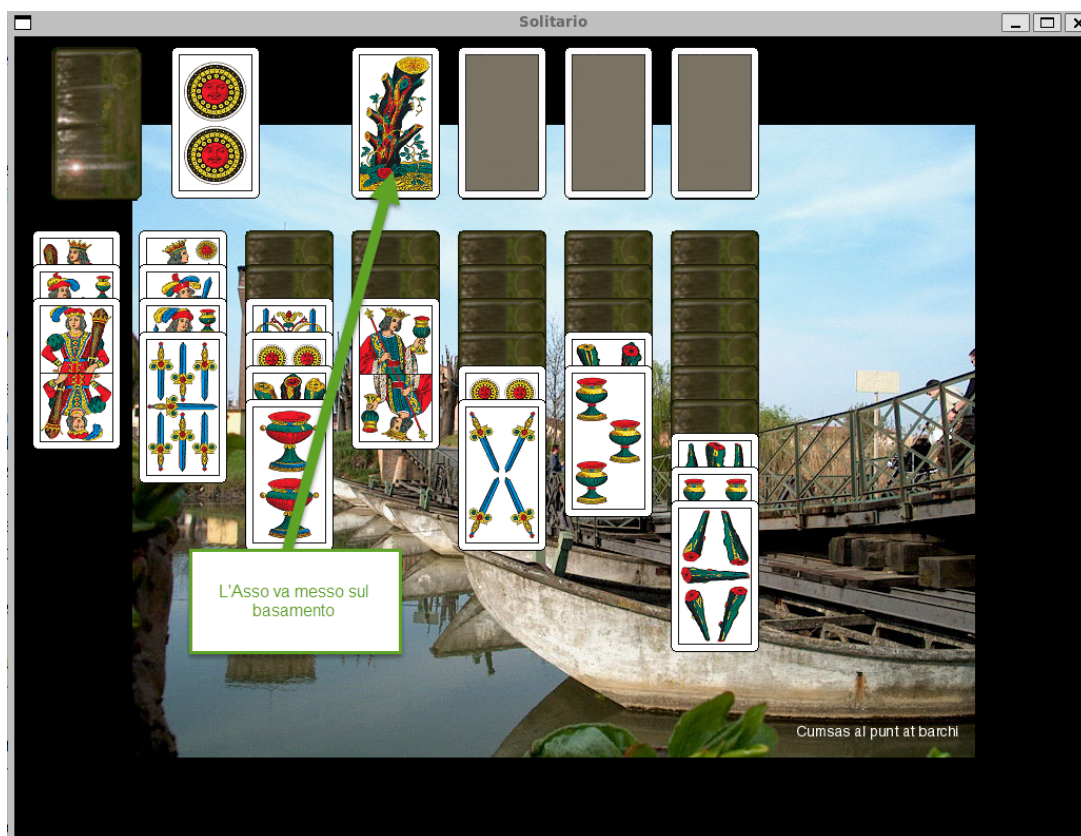


Fig. 3 Asso sul basamento

Quando lo spostamento delle carte tra le pile o sul basamento degli Assi non è più possibile, allora si può cliccare il mazzo di carte restanti in alto a destra (vedi [figura 4](#)). Il mazzo delle carte restanti può essere usato a ripetizione fino a quando si svuota completamente.

Informazioni

Versione: 2.0

Sorgenti: [GithubSolitario](#)

Licenza: GPL-2.0

Libreria: SDL 2

Web: [Invido.it](#)

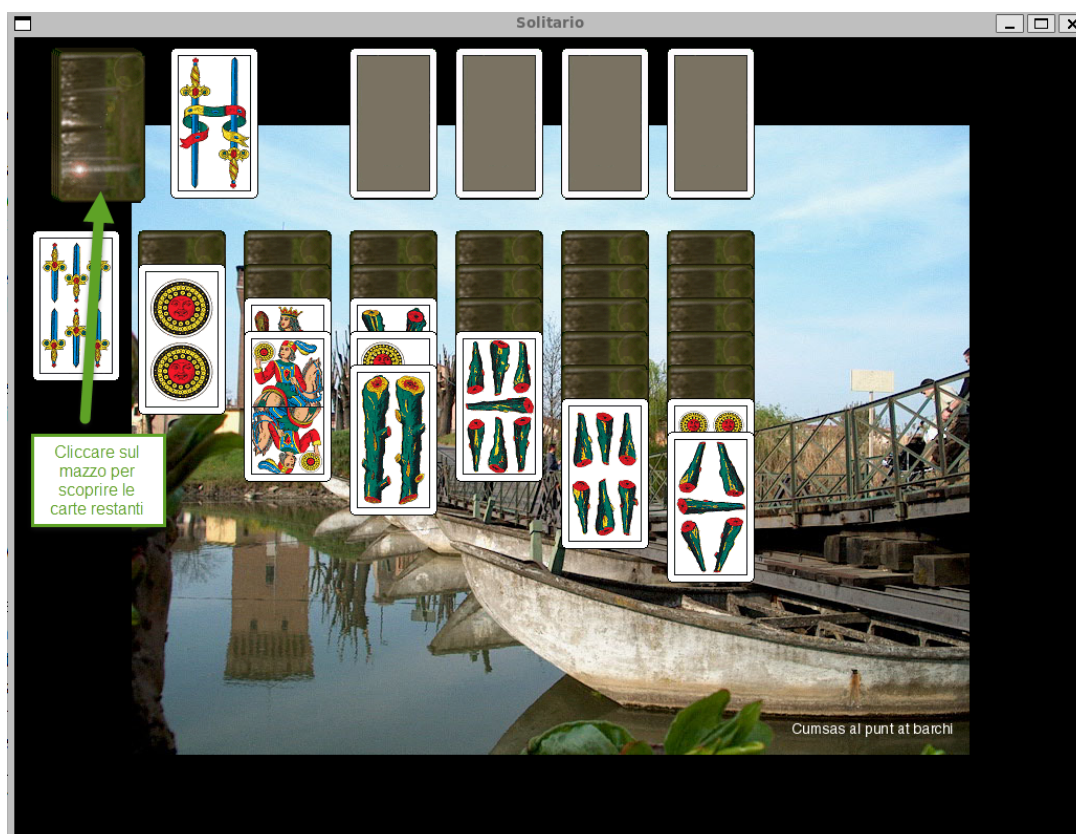


Fig. 4 Mazzo di aiuto