

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.

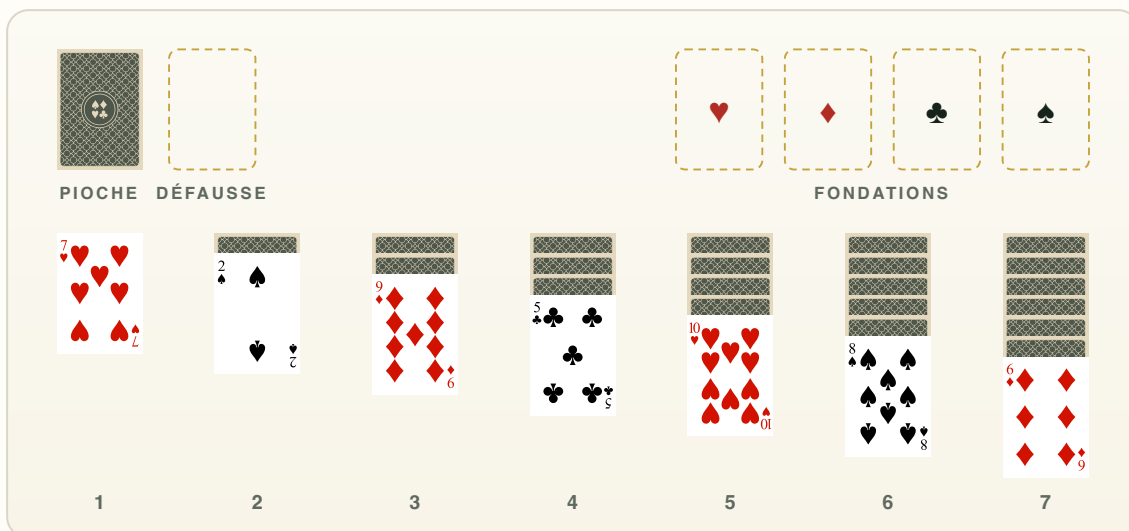
4

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



Sept cartes sont visibles au départ. Pour en déplacer une, il faut une destination autorisée.

02 Les quatre mouvements autorisés

1

**Descendre en alternant les couleurs**

Un rang inférieur, rouge sur noir ou noir sur rouge. Une suite valide se déplace ensemble.

2

**Monter les fondations**

Une famille par pile : as, 2, 3, jusqu'au roi. Son sommet peut revenir sur une colonne autorisée.

3

**Piocher vers la défausse**

Seul le dessus peut être pris. Un clic sur la pioche vide remet la défausse en pioche et tire immédiatement. Les prochains sommets peuvent changer.

4

**Placer un roi dans une colonne vide**

Seul un roi, seul ou en tête d'une suite valide, peut remplir cet emplacement.

03 Tirage 1, 2 ou 3**TIRAGE 1****Une carte à la fois**

Les Paramètres proposent aussi Tirage 2 : jusqu'à deux cartes. Chaque mode reprend sa position si la sauvegarde a réussi.

**TIRAGE 3****Regardez le sommet**

Jusqu'à trois cartes à la fois, ou ce qui reste. Seule la carte du dessus de la défausse peut être prise.

04 Comparez ce que chaque coup rend accessible

- 1 Découvrir une carte** Cherchez quel déplacement révèle une carte cachée.
- 2 Ouvrir une fondation** Un as prépare la place du 2 de sa famille.
- 3 Préparer une destination** Regardez où ira la carte accessible ensuite.
- 4 Choisir le roi** Comparez les cartes qu'il emporte et celles qu'il libère.
- 5 Suivre la défausse** Le retrait du sommet rend la carte en dessous accessible.
- 6 Essayer avec Annuler** Revenez à un choix pour comparer une autre possibilité.

05 Sept repères pour choisir un coup

- 01** Vérifiez si une carte sert encore sur le tableau avant de la monter.
 - 02** Examinez les cartes accessibles avant un tirage.
 - 03** Cherchez quel roi utilisera une colonne vide.
 - 04** Déplacez ensemble les suites valides.
 - 05** Comparez les destinations, pas seulement le nombre de cartes cachées.
 - 06** Observez les nouveaux sommets après une reprise de pioche.
 - 07** Annuler et Indice aident à explorer une position.
- PlaySolitaire.io
playsolitaire.io/fr

06 Trois exercices pratiques

01

Découverte

Trouvez un coup qui révèle une carte cachée.

02

Construction

Assemblez une suite de quatre cartes.

03

Espace

Déplacez un roi et sa suite dans une colonne vide.

07 Les points dans ce jeu

	POINTS	PRÉCISION
Tableau vers fondation	+10	+5 si une carte cachée est révélée
Défausse vers fondation	+15	Déplacement direct
Défausse vers tableau	+5	Destination autorisée
Carte cachée révélée	+5	S'ajoute au déplacement
Fondation vers tableau	0	Pas de pénalité
Reprise de la pioche	-20	Tirage 3 ; minimum 0. Tirage 1/2 : 0

08 Si vous ne trouvez plus de coup

- ✓ Vérifiez les sept colonnes et le dessus de la défausse.
- ✓ Cherchez une carte de fondation utilisable sur le tableau.
- ✓ Comparez un choix antérieur avec Annuler.
- ✓ Demandez un Indice ; il ne garantit pas la victoire.

09 Guide complet et tableaux interactifs

PlaySolitaire.io

playsolitaire.io/fr/how-to-play-solitaire
playsolitaire.io/fr

NM Media

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