

JT - F 3012



Libro de Solitarios

Todos los solitarios que a continuación se describen deberán hacerse con baraja Española de 40 cartas, excepto en los casos que se previene.



3.^A EDICIÓN



Para que te
haya en los
minimios.
de
de
de

T. 1265448
C. 71726343



R. 162510

SOLITARIO DE LOS REYES

EL DE LA CASUALIDAD.

Después de bien barajado el naípe, se van sacando cartas de una en una y por cada carta que sale se va cantando un número en el orden siguiente: 1 (As), 2, 3, 4, 5, 6, 7, 10 (Sota), 11 (Caballo), y 12 (Rey).

Si resulta ser el número que se canta igual a la carta que sale, el solitario se ha perdido y debe volverse a barajar y empezar de nuevo.



Figura 1



SOLITARIO DE LOS REYES

(Fig. 1)

Se ponen 10 montones de 4 cartas cubiertas cada uno.

Del último montón se descubre una carta y ésta se coloca descubierta sobre el montón a que corresponda, teniendo en cuenta que al 1.º corresponderán los Ases, al 2.º los Doses y así por ese orden hasta el Rey.

Del montón donde corresponda colocar una carta descubierta, se levantará otra de las cubiertas, la cual a su vez pasará al montón que le corresponda.

En ésta forma se trata de llegar a dejar descubiertas las cartas de todos los montones y éstos a su vez ordenados como se ha dicho anteriormente.

En vez de descubrir una carta del último montón, al empezar el solitario, puede hacerse de cualquier otro.



Figura 2



EL DE LA CRUZ

(Fig. 2)

Se colocan 5 cartas descubiertas en forma de cruz y se van sacando del mazo restante de una en una, en forma que estas cartas se pueden ir colocando encima de cualquiera de las 5 cartas expresadas que resulte ser la inmediata superior y del mismo palo. Las que no se presten a esta combinación se van amontonando descubiertas.

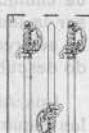
Los Ases cuando vayan saliendo, se pondrán en las esquinas de la cruz y sobre ellos se irán poniendo cartas correlativas de su palo y de menor a mayor.

De los montones que se formen sobre las 5 cartas de la cruz, se podrán cambiar las cartas superiores para cualquiera de las indicadas combinaciones, y así mismo de la última carta del montón de las sobrantes.

Si queda libre algún espacio de la cruz se cubrirá con cualquiera de las cartas disponibles para las combinaciones indicadas.

El objeto es llegar a colocar todas las cartas ordenadas por palos y de menor a mayor, sobre los 4 Ases.

Figura 3



EL DE SUMAR OCHO

(Fig. 5)

Se ponen tres filas de 4 cartas descubiertas.

Se observan las que suman 8 entre 2 cartas y se coloca sobre cada una de las mismas otra carta descubierta. Así sucesivamente se van montando cartas hasta que no haya ninguna combinación de sumar 8 entre dos cartas, en cuyo caso el solitario se ha perdido.

El juego sale cuando todas las cartas en mano han podido colocarse, en cuyo caso quedan sobre la mesa las 12 figuras descubiertas.

VARIANTE DEL ANTERIOR

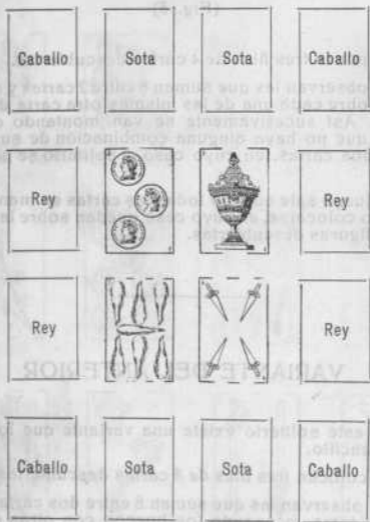
De este solitario existe una variante que lo hace más sencillo.

Se colocan tres filas de 3 cartas descubiertas.

Se observan las que suman 8 entre dos cartas y se sacan éstas, ocupando los huecos con otras cartas del montón que queda en mano. Cuando entre las nueve cartas en mesa están la Sota, el Caballo y el Rey del mismo palo, se sacan también.

El solitario sale, cuando en esta forma se sacan todas las cartas.

Figura 4 EL DE OCHO



Colocación que deben tener las cartas para acerfar el solitario.

EL DE SUMAR OCHO

VARIANTE

(Fig. 4)

Se colocan cuatro cartas descubiertas y en cuadro.

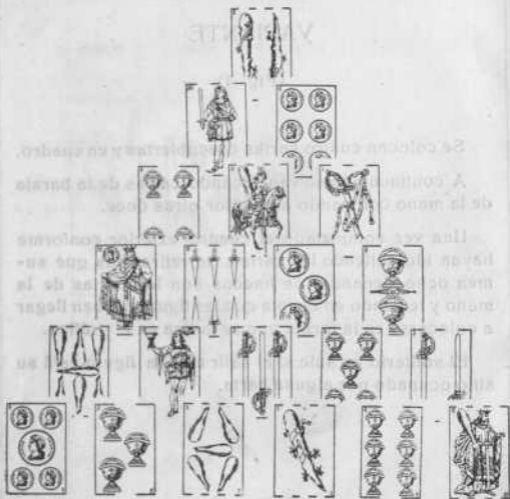
A continuación se van sacando cartas de la baraja de la mano colocando alrededor otras doce.

Una vez completado el cuadro exterior conforme hayan ido saliendo las cartas, se retiran las que sumen ocho llenando los huecos con las cartas de la mano y teniendo en cuenta que las figuras deben llegar a colocarse en la forma que se indica en el gráfico.

El solitario no sale si al salir alguna figura está su sitio ocupado por alguna carta.



Figura 5



EL DE LA PIRAMIDE

(Fig. 5)

Se coloca sobre la mesa 1 carta descubierta. Debajo de ésta, una fila de dos cartas, tapando entre las dos parte de la carta anterior como se indica en la figura. Debajo otra fila de 3 cartas, y así sucesivamente hasta tener una fila de seis cartas, que tapanán como antes se ha dicho parte de las cartas de la fila anterior.

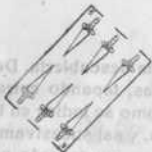
Siempre que entre dos cartas de las que quedan *completamente destapadas*, después de colocadas las 21 cartas como antes hemos dicho, sumen diez, se retirarán a un montón. (La Sota vale 8, el Caballo 9, y el Rey 10, este último se retira solo).

Se continua sacando cartas de la mano y si la que se descubra suma 10 con alguna de las destapadas en la mesa se recogen y retiran al montón.

Si al descubrir una carta de la mano no suma diez con ninguna de las destapadas del montón, se coloca en otro montón. Siempre que la última carta de este montón sume diez con alguna de las destapadas en la mesa se recogen también.

El objeto es sacar en sumas de 10 todas las cartas.

Figura 6



EL DE LA FLECHA

(Fig. 6)

Se colocan seis cartas descubiertas en figura de FLECHA.

Se observan las que suman diez entre dos cartas, y se sacan éstas aparte, ocupando los huecos con otras cartas del montón que queda en mano.

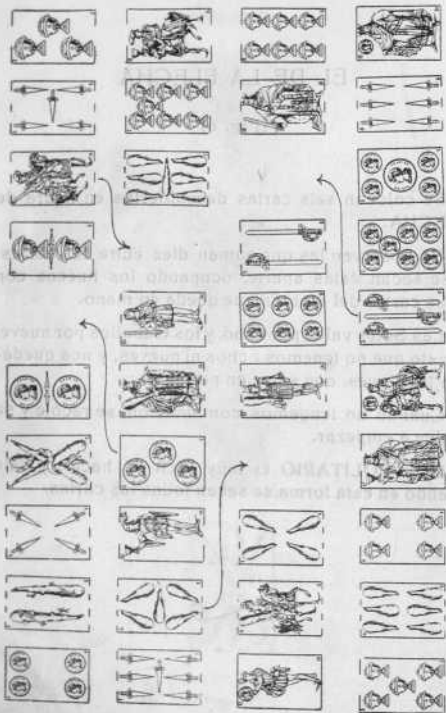
Las Sotas valen por ocho, y los Caballos por nueve, puesto que no tenemos ochos ni nueves, y nos quedarán los Reyes, que salen en parejas.

Cuando no tengamos combinación, se recoge y se vuelve a empezar.

Este SOLITARIO es muy fácil de hacer, y sale cuando en esta forma se sacan todas las cartas.



Figura 7



EL DE QUITAR LOS ASES

(Fig. 7)

Se colocan las 40 cartas en 4 filas de 10 cartas descubiertas.

Una vez colocadas las 40 cartas se retiran los 4 Ases.

A los huecos que quedan al separar los 4 Ases, se trasladarán las cartas que sean las inmediatas superiores y del mismo palo a la de la izquierda del hueco.

A su vez los huecos que queden libres por el traslado de cartas, volverán a ser ocupados siguiendo la misma regla.

Si a la izquierda de un hueco hay un Rey, no se podrá colocar carta.

En cada una de las 4 filas deberá llegar a colocarse un palo de la baraja, desde el Dos al Rey. En la primera el de Oros, en la segunda el de Copas, &., &

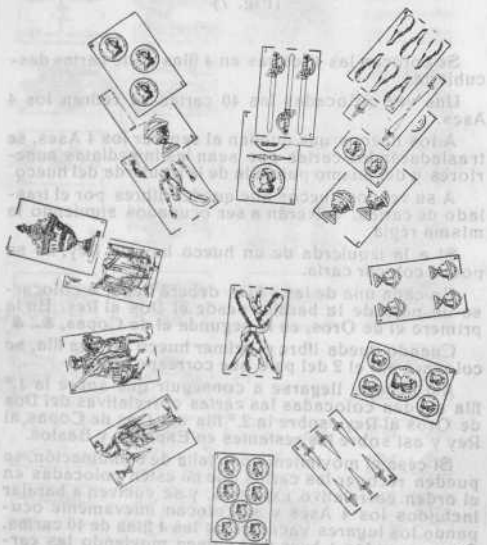
Cuando queda libre el primer hueco de una fila, se colocará allí el 2 del palo que correspondía.

Así deberá llegarse a conseguir que sobre la 1.^a fila queden colocadas las cartas correlativas del Dos de Oros al Rey, sobre la 2.^a fila del Dos de Copas al Rey y así sobre las restantes en Espadas y Bastos.

Si cesa el movimiento por falta de combinación, se pueden recoger las cartas que no estén colocadas en el orden correlativo expuesto, y se vuelven a barajar incluidos los 4 Ases y se colocan nuevamente ocupando los lugares vacantes de las 4 filas de 10 cartas. Se separan los 4 Ases y se siguen moviendo las cartas siguiendo la misma regla hasta que cesen las combinaciones.

Así pueden recogerse y colocarse por 3 veces.

Figura 8



EL DEL DEL RELOJ

(Fig. 8)

Se pone una carta descubierta, por ejemplo un Dos.

Se van sacando las cartas descubiertas y de una en una, colocándolas debajo en montón.

Cuando salga un As se coloca a la izquierda del aludido Dos, en forma algo inclinada para que cuando se vayan colocando las 10 cartas formen círculo alrededor del montón central.

Si sale un tres de cualquier palo en análoga forma se coloca a la derecha del dos.

Análogamente cuando salga un Rey, si está colocado el As se colocará a la izquierda de éste y así con respecto a las restantes cartas, en forma que queden las 10 cartas formando círculo como se ha indicado anteriormente.

Si por ejemplo, estando colocados como hemos dicho el Rey, As, Dos y Tres (igual si fuesen más o menos cartas) sale por ejemplo otro As, se colocaría sobre el Rey.

Si por ejemplo, la carta siguiente fuese un dos, esta carta a su vez se colocaría sobre uno de los dos Ases ya colocados, teniendo presente que no se pueden colocar sobre ninguna carta del reloj más de 3 cartas, haciendo un total de cuatro.

En esta forma se continúa el solitario hasta haber colocado las 10 cartas del reloj y las 30 restantes sobre estas 10, formando montones de 4 cartas.

EL DEL RELOJ

Figura 9

A



Se pone una carta en cubierta, por ejemplo un Dos. Se van sacando las cartas de la mano, en una columna a la vez. Cuando se saca la carta de la mano se va poniendo en la columna de la derecha del reloj.

Si sale un tres de cualquier palo en cualquier forma se coloca a la derecha del dos.

Así sucesivamente cuando sale un Rey, se coloca a la izquierda del Rey.

Así se coloca a la izquierda del Rey y así sucesivamente.

Al final de la mano cuando queda una sola carta en la mano se coloca a la izquierda del Rey.

Al final de la mano cuando queda una sola carta en la mano se coloca a la izquierda del Rey.

Al final de la mano cuando queda una sola carta en la mano se coloca a la izquierda del Rey.

Al final de la mano cuando queda una sola carta en la mano se coloca a la izquierda del Rey.

Al final de la mano cuando queda una sola carta en la mano se coloca a la izquierda del Rey.

Al final de la mano cuando queda una sola carta en la mano se coloca a la izquierda del Rey.

Al final de la mano cuando queda una sola carta en la mano se coloca a la izquierda del Rey.

Al final de la mano cuando queda una sola carta en la mano se coloca a la izquierda del Rey.

Al final de la mano cuando queda una sola carta en la mano se coloca a la izquierda del Rey.

Al final de la mano cuando queda una sola carta en la mano se coloca a la izquierda del Rey.

Al final de la mano cuando queda una sola carta en la mano se coloca a la izquierda del Rey.

Al final de la mano cuando queda una sola carta en la mano se coloca a la izquierda del Rey.

Al final de la mano cuando queda una sola carta en la mano se coloca a la izquierda del Rey.

Al final de la mano cuando queda una sola carta en la mano se coloca a la izquierda del Rey.

Al final de la mano cuando queda una sola carta en la mano se coloca a la izquierda del Rey.

Al final de la mano cuando queda una sola carta en la mano se coloca a la izquierda del Rey.

Al final de la mano cuando queda una sola carta en la mano se coloca a la izquierda del Rey.

EL DE LA CONSTANCIA

(Fig 9)

Se van colocando las cartas descubiertas sobre la mesa según van saliendo, en forma que cada carta se pone a continuación de la anterior, en fila horizontal.

Cada carta, según va saliendo, se podrá montar sobre la anterior (A) o la que le precede en 3 lugares (B), si corresponden al mismo palo o al mismo valor.

En esta forma se irán amontonando unas cartas sobre otras y siempre que la carta superior de los montones que así se formen tenga que trasladarse, llevará consigo todo el montón que cubre.

El objeto del solitario es que queden todas las cartas colocadas sobre el primer montón.

El movimiento de las cartas es siempre de derecha a izquierda.

Es este uno de los solitarios más difíciles que se conocen.



Figura 10

A



B





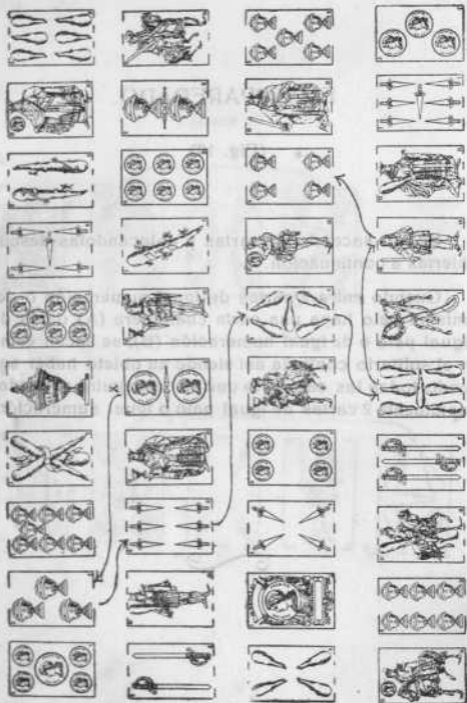
EL EMPAREDADO

(Fig. 10)

Se van sacando las cartas y colocándolas descubiertas a continuación.

Cuando entre 2 cartas de igual numeración o del mismo palo haya una carta cualquiera (A) o dos de igual palo o de igual numeración (B), se sacan éstas y el solitario continúa así siendo su objeto haber sacado todas las cartas, lo que se conseguirá al quedar solamente 2 cartas de igual palo o igual numeración.

Figura 11



EL DE LA SUERTE

(Fig. 11)

Se colocan las 40 cartas tapadas o destapadas en 4 filas de 10 cartas.

Cada fila representa uno de los palos: 1.^a Oros, 2.^a Copas, 3.^a Espadas, 4.^a Bastos.

Se elige una carta a capricho y se saca colocándola descubierta en el lugar que le corresponda según el orden antes indicado, y cogiendo la que ocupa ese lugar que a su vez se coloca descubierta donde le corresponda y así sucesivamente hasta que se haya conseguido descubrir todas.

El solitario se pierde cuando quedando cartas tapadas, salga precisamente la carta que debe cubrir el hueco que haya dejado la carta primeramente elegida.



VARIANTE DEL ANTERIOR

Se colocan cuatro hileras de nueve cartas cubiertas quedando cuatro en la mano.

Se coje una de la mano y se coloca descubierta en el sitio que le corresponda siguiendo el orden de As a Caballo por cada fila y correspondiendo a la primera fila los Oros, a la segunda las Copas, &., &.

La carta cubierta que ocupe ese lugar se descubrirá a su vez y será colocada donde le corresponda y así sucesivamente se hará con las cartas cubiertas cuyos lugares vayan siendo ocupados.

Si se descubre un Rey se saca fuera y se coje en su lugar otra carta de la mano para seguir la combinación indicada.

Si salen los cuatro Reyes se ha perdido por que ya no quedan cartas en la mano para sustituirlos.



EL DE LOS CUATRO PALOS

Se colocan cuatro cartas descubiertas y si hay dos del mismo palo como indica el grabado se van quitando llenando esos huecos con otras cartas de la baraja que se tiene en mano y así sucesivamente hasta que si resultasen cuatro de distinto palo se pierde el solitario, ganándose éste cuando han podido combinarse todas las cartas de la baraja.



EL DE LOS CUATRO PALOS

Figura 12

Se colocan cuatro cartas desculeadas y al hay dos del mismo palo como indica el ensayo se van dultan- do haciendo esos huecos con otras cartas de la parte



todas las cartas de la parte.

SOLITARIO MONTECARLO

(Fig. 12)

Se colocan 7 cartas descubiertas y en fila sobre la mesa. Si entre estas salen algunas de igual número se colocan una sobre otra y se ocupará el espacio libre por carta de la mano.

Se seguirán sacando cartas del resto de la baraja y se colocarán sobre las que haya en la mesa de igual número.

Cuando se consigue reunir cuatro cartas del mismo número en una columna, se retiran y el espacio que queda libre se cubre con otra carta de la mano.

El objeto del solitario es retirar de 4 en 4 toda la baraja.

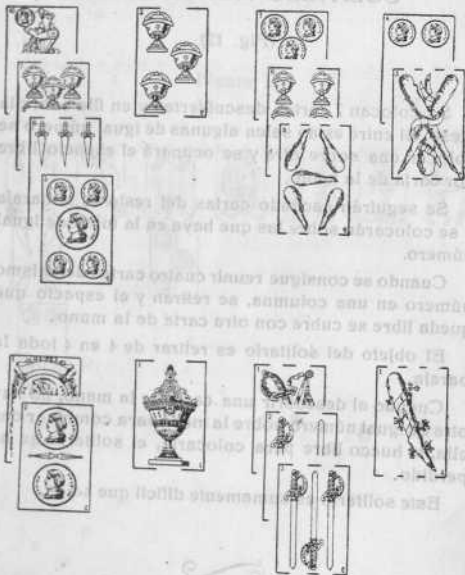
Cuando al descubrir una carta de la mano, no hay otra de igual número sobre la mesa para combinar con ella, ni hueco libre para colocarla, el solitario se ha perdido.

Este solitario es sumamente difícil que salga.



Figura 13

SOLLARIO MONTECARLO



EL DE LAS CUATRO CARTAS

(Fig. 13)

Se colocan 4 cartas descubiertas en fila horizontal. De las cartas restantes que quedan en mano se va sacando una a una y se irán colocando, si es posible, sobre las descubiertas de la mesa, en forma que correspondan de superior a inferior y de distinto palo. Las que no se presten a esta combinación se amontonarán quedando siempre descubierta la última, la cual se podrá trasladar a cualquier combinación que se presente.

Cuando sale algún As se coloca aparte, y sobre él se podrán ir colocando las de su mismo palo en orden correlativo hasta el Rey, tanto de las cartas que salen de la mano, como de las que se encuentren en la parte inferior de las 4 filas verticales.

El solitario sale cuando por este procedimiento llegan a colocarse todas las cartas sobre los 4 ases, ordenadas correlativamente y por palos.

Para las combinaciones que convenga se pueden cambiar las cartas de una a otra fila, pero solo una cada vez y siendo la que ocupe el lugar inferior de cada fila. Solo podrán colocarse como se ha dicho primeramente sobre otras de distinto palo y en orden correlativo de superior a inferior.

Si queda libre alguna casilla de las 4, se ocupa con carta de la mano o la inferior de las 4 filas verticales o la última de las del montón sobrante.

VARIANTE DEL ANTERIOR

Se colocan descubiertas 4 cartas sobre la mesa; con las restantes se va sacando de 4 en 4, en forma que solo puede emplearse la 4.^a de las dichas cuatro cartas. Las otras 3 restantes se irán amontonando sobre la mesa.

Las cartas que se van sacando se irán colocando si es posible sobre las 4 de la mesa, en forma que correspondan de superior a inferior y de distinto palo.

Los Ases se pondrán aparte y sobre ellos igualmente se podrán ir colocando por palos y orden correlativo de menor a mayor, siguiendo todas las reglas del anterior.

Cuando según se va sacando carta de 4 en 4 no puede colocarse en combinación sobre la mesa, se deja en el mismo montón y orden de las del descarte, y cuando se termina el descarte se vuelven a coger nuevamente las cartas y sin barajar se sigue sacando de 4 en 4, hasta que llegue un momento en que no salen más combinaciones.

El objeto del solitario es llegar a ordenar correlativamente todas las cartas sobre los 4 Ases.

CARTA CUBIERTA Y CARTA DESCUBIERTA

Se colocan las cuarenta cartas en veinte montones de una carta cubierta y otra descubierta encima.

Se sacan fuera los Ases descubiertos y se vuelve la carta cubierta que corresponda a los mismos.

Las descubiertas pueden colocarse unas sobre otras en forma de menor sobre mayor del mismo palo.

Se sacan a los Ases las cartas descubiertas en orden correlativo del dos en adelante.

El hueco que quede vacío no se puede cubrir con otra carta.

El solitario se gana si se consiguen colocar las cuarenta cartas en orden correlativo sobre los 4 Ases.



Figura 14



EL DE LOS MONTONES

(Fig. 14)

Se colocan 10 montones de 4 cartas, y se descubren todas las de encima de cada montón.

Se mueven las cartas que están descubiertas en forma que puedan ser colocadas de menor sobre mayor y de distinto palo.

Cuando sale algún As se pone aparte y sobre el mismo se podrán ir colocando cartas correlativas del mismo palo hasta el Rey.

Al retirar la carta descubierta de cualquier montón se debe descubrir la primera cubierta y si ésta a su vez pasa a otro lugar se descubrirá la que le sigue.

Cuando de un montón han salido todas sus cartas podrá ocupar un hueco la 1.^a carta descubierta de cualquier montón.

El objeto de este solitario es llegar a colocar sobre los 4 Ases las cartas de toda la baraja en orden correlativo del As al Rey de cada palo.

Como este solitario es muy difícil que salga en una sola vez, (aunque es más fácil sin embargo cuando hay muchas cartas sin salir que cuando quedan pocas), se pueden recoger por tres veces las cartas de los montones (cuando no haya más combinaciones de movimiento), dejando las que se encuentren sobre los Ases.

Las cartas recogidas se vuelven a barajar y se ponen nuevamente en montones de 4 cartas, pudiendo ser el último de 3, 2 ó 1 carta y descubriendo siempre la superior de cada montón.

También puede hacerse poniendo siempre los montones de 3 cartas, lo que facilita más el juego.

EL DE LOS MONTONES

VARIANTE DE 5 MONTONES

Se ponen 5 montones de 4 cartas tapadas, y se descubre la última de arriba de cada montón dejándola sobre el mismo montón que se descubre.

Pueden moverse las cartas en la forma siguiente:

Sobre carta mayor se pone otra carta menor correlativa de diferente palo, y cuando salga un As se pone aparte, para ir colocando sobre ésta hasta el Rey de su mismo palo.

De las 20 cartas que quedan en la mano, se saca una a una para hacer esta combinación, y cuando quede alguna casilla de los 5 montones sin cartas, se cubre con una carta de las que están en mano, o en la mesa, la que más nos plazca, y si se puede hacer esto con una de las que están tapadas en la mesa mejor sería, pero para esto es menester que ésta carta no tenga ninguna descubierta sobre sí.

Este «SOLITARIO» sale cuando sobre los 4 Ases, se ponen todas las correlativas hasta el Rey.



VARIANTE DE DOS FILAS

Se ponen las 40 cartas tapadas en diez montones dispuestos en dos filas de 5 montones y de la manera siguiente:

En la 1.^a fila, se pondrá un montón de dos cartas, otro de tres, otro de cuatro, otro de cinco y otro de seis.

En la 2.^a fila un montón de seis, otro de cinco, otro de cuatro, otro de tres y otro de dos.

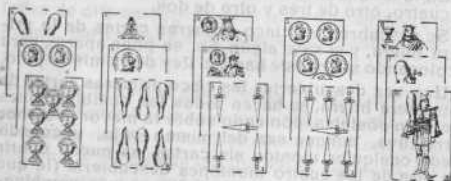
Se descubren las cinco primeras cartas de la primera hilera, y si sale algún As, se pone aparte, para ir colocando sobre éste hasta el Rey de su mismo palo.

Una vez descubiertas las cinco primeras cartas de la primera hilera, se hacen todas las combinaciones que sean posibles, poniendo sobre la mayor la menor correlativa, aunque sea del mismo palo, y cuando quede cualquier montón sin cartas, se puede cubrir con otra de los cuatro montones descubierta (la que más convenga). Una vez que no tenga más combinación, se levantan las otras cinco cartas de la hilera de abajo para hacer la misma combinación de la hilera de arriba.

Pero hay que advertir que las cartas de la primera hilera, no pueden pasar a la segunda hilera, ni las de la segunda hilera pueden pasar a la primera, nada más pueden ir estas cartas al montón de los Ases. Y cuando no tengamos carta que poner de ninguna de las hileras, se perdió el SOLITARIO y hay que empezar de nuevo.

Este SOLITARIO es un poco difícil que salga, pues depende de la suerte de las cartas que se vayan descubriendo.

Figura 15



EL DE LOS MONTONES DE A TRES

(Fig. 15)

Se colocan las cartas en 13 montones de a 3 cartas descubiertas, sobrando así una carta que se coloca a continuación descubierta.

Se empiezan a sacar los Ases que ocupen el primer lugar en cada montón.

En caso que no haya ninguno se inicia el movimiento de cartas, colocando sobre la carta que está sola, en orden de mayor a menor de cualquier palo.

En el mismo orden pueden moverse entre sí las primeras cartas de montón pero es condición de este solitario que en cada montón no haya nunca más de 3 cartas, y que no pueda llenarse el hueco que se produzca por haberse sacado todas las cartas de un montón.

Puede colocarse un Rey encima de otro pero nunca más de 2 juntos.

Cualquiera de las primeras cartas de montón, puede llevarse sobre los Ases sacados fuera siempre que puedan colocarse en orden correlativo y el solitario se consigue cuando sobre los 4 Ases se hayan colocado todas las cartas de cada palo hasta el Rey.

VARIANTE DEL ANTERIOR

Se ponen 13 montones de 2 cartas tapadas y una descubierta. La carta sobrante de la baraja se coloca a continuación descubierta.

Si entre las descubiertas se encuentra algún As se saca fuera y se descubre la carta que le sigue.

Las descubiertas pueden pasar a otro montón para combinarse en orden correlativo de menor sobre mayor del mismo palo, o pueden pasar a los Ases siempre que combinen en orden correlativo para quedar ordenadas del As al Rey de cada palo, cuya finalidad tiene este solitario.

Si de un montón han salido todas sus cartas no vale ocupar dicho hueco.

Si cesa el movimiento por falta de combinación, se recogen las cartas de los montones, excepto las que estén aparte colocadas sobre los Ases, y se barajan para colocarlas nuevamente en montones de 2 cartas cubiertas y una descubierta. Esto puede hacerse por 3 veces para que sea válido el solitario.



AS AL REY EN FILA DE OCHO CARTAS

Se colocan sobre la mesa 8 cartas descubiertas y en fila horizontal y si sale alguna carta correlativa del mismo palo se montará inferior sobre superior, llenando los huecos que se produzcan con cartas de la mano. Si en la fila hay algún As, sobre él se colocarán cartas correlativas de su palo hasta el Rey.

Se siguen sacando cartas de la mano de una en una para ser colocadas sobre las descubiertas de la fila que combinen de mayor a menor del mismo palo.

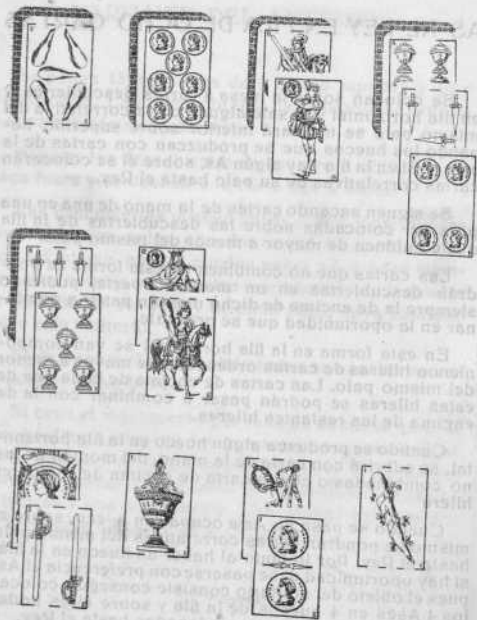
Las cartas que no combinen en esta forma se pondrán descubiertas en un montón aparte, pudiendo siempre la de encima de dicho montón pasar a combinar en la oportunidad que se presente.

En esta forma en la fila horizontal se van componiendo hileras de cartas ordenadas de mayor a menor del mismo palo. Las cartas de encima de cada una de estas hileras se podrán pasar a combinar con la de encima de las restantes hileras.

Cuando se produzca algún hueco en la fila horizontal, se cubrirá con carta de la mano, del montón de las no combinadas o con la carta de encima de cualquier hilera.

Cuando se pasa un As a ocupar un hueco, sobre el mismo se pondrán cartas correlativas del mismo palo hasta el Rey. Por lo tanto al haber un hueco en la fila, si hay oportunidad debe pasarse con preferencia el As, pues el objeto del solitario consiste conseguir colocar los 4 Ases en 4 huecos de la fila y sobre ellos poder combinar todas las cartas ordenadas hasta el Rey.

Figura 16



EL DE PALO LARGO Y PALO CORTO

(Fig. 16)

Se colocan 6 montones en la forma siguiente:

El 1. ^o	de 5	cartas tapadas	y 1	vista
» 2. ^o	de 4	»	»	y 1 »
» 3. ^o	de 3	»	»	y 1 »
» 4. ^o	de 2	»	»	y 1 »
» 5. ^o	de 1	»	»	y 1 »
» 6. ^o	de 1	vista.		

Las cartas vistas se pueden mover a otro montón para ser colocadas siguiendo el orden de mayor a menor y solamente siendo carta de palos largos sobre palos cortos o viceversa (1). Si queda un montón sin carta descubierta se descubrirá la que se encuentre encima.

Cuando salen los Ases se colocan fuera y sobre los mismos se van colocando correlativamente las cartas descubiertas de encima de los montones en orden de menor a mayor.

Cuando de un montón han salido todas sus cartas podrá ocupar su hueco la 1.^a carta descubierta de cualquier montón o la carta que salga de mano.

Las cartas que se tienen en mano y que se van sacando servirán para colocar en todas las combinaciones dichas.

La descubierta del primer montón no puede salir más que a los Ases.

El solitario termina cuando se han colocado ordenadamente todas las cartas de la baraja sobre los 4 Ases.

(1) Palos cortos son espadas y bastos.
Palos largos son oros y copas.

VARIANTE CON CINCO MONTONES

Se colocan 5 montones en la forma siguiente:

- El 1.º de 4 cartas tapadas y 1 vista
- » 2.º de 3 » » y 1 »
- » 3.º de 2 » » y 1 »
- » 4.º de 1 » » y 1 »
- » 5.º de 1 vista.

Sobre las descubiertas se van colocando en orden de mayor a menor de cualquier palo, excepto del suyo, sea de las que se saquen de la mano o de las descubiertas en otro montón.

El traslado de cartas tiene que hacerse de todas las que haya descubiertas sobre cada montón o de la que se saque de la mano.

Las cartas tapadas de los montones, se irán descubriendo de una en una, cuando queden sin ninguna carta descubierta encima.

En el caso de que se haya llegado a colocar en un montón del Rey al As completo, se saca fuera.

Los huecos que se vayan produciendo se cubren o con la carta que corresponda de la mano, o con la 1.ª descubierta de cada montón, o con la última de las sacadas sin colocar. Siempre ésta última carta podrá si hay combinación colocarse sobre cualquiera de los montones.

El objeto del solitario es sacar de los montones los 4 grupos del Rey al As, pero como hemos dicho solo se podrá sacar de los montones la combinación completa del Rey al As, ordenadas de mayor a menor y de distinto palo y la principal dificultad estriba, en que si no se ha tenido en cuenta en la última combinación, suelen presentarse 2 cartas seguidas del mismo palo y no sale el solitario.

EL DE LOS SESGADOS DEL CÍRCULO DE ONCE CARTAS

Figura 17

Se colocan once cartas en círculo y cubiertas.

Partiendo de cualquiera, se cuentan 4 cartas seguidas y se descubre la 4.^a.

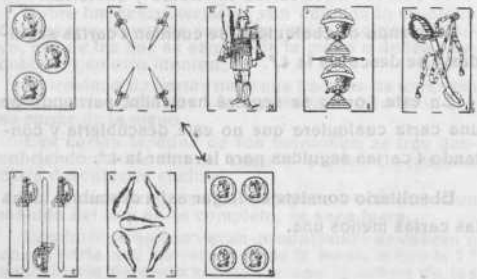
En esta forma se seguirá haciendo, partiendo de una carta cualquiera que no esté descubierta y contando 4 cartas seguidas para levantar la 4.^a.

El solitario consiste en llegar así a descubrir todas las cartas menos una.



DEL CIRCULO DE ONCE CARTAS

Figura 17



EL DE LOS SESGADOS

(Fig. 17)

Se coloca una fila de 5 cartas descubiertas; se siguen sacando cartas una por una, colocándolas debajo de las anteriores.

Cuando al colocar cualquiera de ellas forma pareja por igual número con una de las inmediatas laterales a la que está encima de ella en la fila superior, se sacan estas dos que forman pareja y se corren las restantes de derecha a izquierda ocupando los huecos y ocupando el último hueco de fila con la 1.^a carta de la izquierda de la fila siguiente.

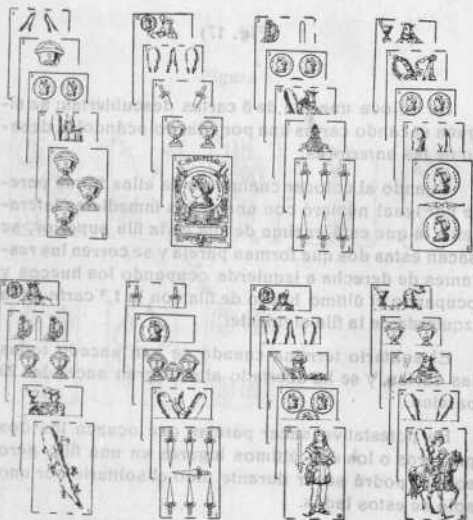
El solitario termina cuando se han sacado todas las cartas, y se ha acertado si se logran sacar las 20 parejas.

Es potestativo sacar parejas que ocupen los dos primeros o los dos últimos lugares en una fila, pero solo se podrá sacar durante todo el solitario por uno solo de estos lados.

Es éste uno de los solitarios más difíciles que se conocen.

Figura 18

EL DE LOS SEÑADOS



DE LAS OCHO HILERAS

(Fig. 18)

Se colocan sobre la mesa 8 montones de 5 cartas descubiertas cada uno, corriéndolas hacia abajo con el fin de verlas todas.

Comienza el solitario empezando a mover las cartas de la parte baja de los montones o si se prefiere de la alta.

Supongamos que se empieza a mover por la parte baja, lo cual es más común.

Se empezará sacando fuera los Ases si los hay, que ocupen el primer lugar de abajo de cada montón y se moverán las cartas que ocupen el primer puesto de la parte baja, como se ha dicho, colocándolas de mayor a menor y de palos distintos sobre las cartas que a su vez ocupan el primer puesto del montón.

Así se irán moviendo las cartas para conseguir sacar los palos completos sobre cada uno de los 4 Ases colocados fuera y en orden correlativo de menor a mayor.

Cuando quede algún hueco por haber sacado todas las cartas de un montón, puede llenarse con cualquiera de las de abajo que se crea conveniente.

Es un solitario que sale muy a menudo, pero interesante hasta que se logra sacar un As, que tiene debajo varias cartas o se consigue dejar libre una casilla. Cuando se dejan libres 2 casillas el solitario sale siempre.

VARIANTE DE LAS OCHO HILERAS

Se colocan ocho montones de 5 cartas vueltas en la misma forma descrita en el anterior.

Se mueven las cartas en la misma forma del ya aludido, pero con la particularidad de que las cartas que se han de mover en la parte baja de los montones (o en la alta si se prefiere), sean colocadas de mayor a menor de *cualquier palo*.

Así se irán moviendo las cartas para conseguir sacar primero los 4 Ases, a continuación los 4 Doses y así sucesivamente hasta haber sacado los 4 palos completos en el orden correlativo dicho.

No se podrá sacar por ejemplo 1 tres, sin haber sacado ya los 4 Doses.

El hueco que se produzca por haber movido todas las cartas de un montón, podrá llenarse.

VARIANTE DE LOS ANTERIORES

Se colocan ocho cartas descubiertas en fila horizontal. Sobre estas ocho cartas, se colocan otras ocho tapadas, dejando ver un poco de las primeras, para saber que cartas son.

Sobre estas ocho cartas se colocan otras ocho descubiertas, y así sucesivamente las 40 cartas.

Una vez hecho esto, se moverán las cartas de abajo pudiendo colocar sobre carta mayor la correlativa inferior de diferente palo, y cuando salga un As se pone aparte, y sobre el mismo se podrán ir colocando cartas correlativas del mismo palo hasta el Rey.

Cuando de un montón han salido todas sus cartas podrá ocupar este hueco la primera carta descubierta o cubierta del montón que más convenga.

El objeto de este solitario es llegar a colocar sobre los cuatro Ases las cartas de toda la baraja en orden correlativo del As al Rey de cada palo.

Por lo tanto habrá en este solitario 24 cartas descubiertas y 16 tapadas.

Cuando no tengamos movimiento de cartas, se perdió el solitario

Se recojerá y a empezar de nuevo.

Figura 19



EL DE LOS SIETES

(Fig. 19)

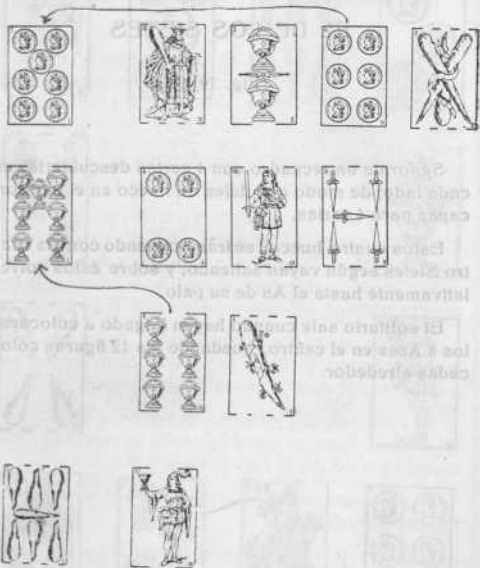
Se forma un recuadro con 4 cartas descubiertas en cada lado; de modo que dejen un hueco en el interior, capaz para 4 cartas.

Estos cuatro huecos se irán ocupando con los cuatro Sietes según vayan saliendo, y sobre éstos correlativamente hasta el As de su palo.

El solitario sale cuando hayan llegado a colocarse los 4 Ases en el centro, quedando las 12 figuras colocadas alrededor.



Figura 20



EL DE TRES EN UNO EL DE LA ESCALERA

(Fig. 20)

Se colocan descubiertas formando 4 filas, de 4, 3, 2 y una carta respectivamente.

Se saca una carta más, que se coloca aparte; si por ejemplo es un 7, se sacarán de las cartas que hay sobre la mesa los Sietes que haya y sobre ellos las Sotas que haya de sus mismos palos, y así de menor a mayor las que puedan colocarse.

Con las cartas de la mano se cubren primeramente los huecos producidos en las filas y se procede de la misma forma anteriormente descrita, hasta conseguir colocar sobre los 4 Sietes los palos completos en orden correlativo que en este caso terminarán en seis.

VARIANTE DEL ANTERIOR

Como variante al anterior, se colocan descubiertas las cartas de 4 en 4, 3 en 3, 2 en 2 y una carta, los Reyes y colocados sobre aquellos, de menor a mayor las cartas del mismo palo hasta el 3 y sobre éstos, de mayor a menor, las del mismo palo hasta el 6.

EL DE DOS EN DOS

(Fig. 21)

Se van sacando cartas de dos en dos, siendo útil solo la de encima y colocándose todas en un solo montón sin que nunca se revuelvan.

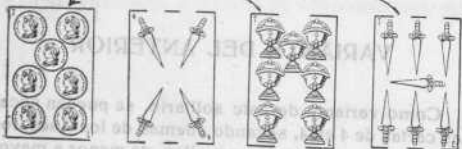
El objeto es ir sacando los 4 palos completos empezando por los Ases, recogiendo el montón total de las no utilizadas tantas veces como sea preciso.

El solitario se pierde cuando en un pase completo del montón no salga ninguna carta.

VARIANTE DEL ANTERIOR

Como variante de este solitario, se pueden sacar las cartas de 4 en 4, sacando además de los Ases, los Reyes y colocando sobre aquellos, de menor a mayor las cartas del mismo palo hasta el 5 y sobre éstos, de mayor a menor, las del mismo palo hasta el 6.

Figura 22



EL DE LA MEDIA HORA

O DE LA PACIENCIA

(Fig. 22)

Se colocan 4 cartas descubiertas y seguidas. Si entre las cuatro hay algunas de igual numeración, se montan sobre la primera de la izquierda de las iguales, no moviendo de su lugar ninguna de las restantes.

Hecho ésto, se vuelven a sacar otras 4 cartas sobre las primeras que se colocaron o sobre sus huecos y se hace la misma combinación con las cartas de igual numeración de las 4 últimas sacadas y de las que vayan quedando descubiertas.

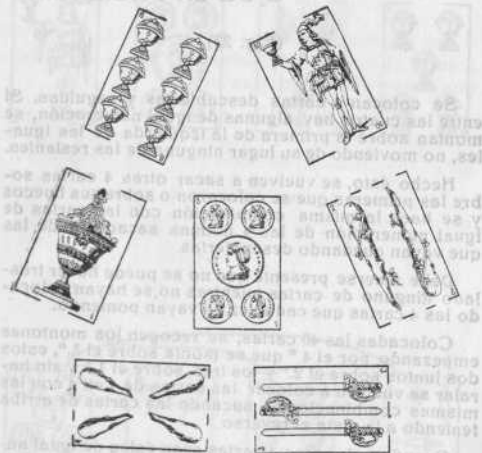
Debe tenerse presente que no se puede hacer traslado ninguno de cartas mientras no se hayan colocado las 4 cartas que cada vez se vayan poniendo.

Colocadas las 40 cartas, se recogen los montones empezando por el 4.º que se monta sobre el 3.º, estos dos juntos sobre el 2.º y los tres sobre el 1.º y sin barajar se vuelven a colocar las cartas de 4 en 4 con las mismas combinaciones, sacando las cartas de arriba teniendo a la vista el reverso.

Cuando colocadas 4 cartas sean éstas de igual numeración, se sacan fuera, no pudiendo hacer ésto más que una vez colocadas las 4 que correspondan.

El solitario continúa hasta que se hayan sacado en esta forma las 10 combinaciones de 4 cartas de igual numeración o hasta que viendo que se repiten constantemente las mismas combinaciones se abandone.

Figura 25



EL SOLITARIO DEL TRIANGULO

(Fig. 23)

Se colocan seis cartas en figura de triángulo, y en el centro otra carta. Si por ejemplo ésta última del centro es un cinco, se colocará sobre ella cualquier seis del triángulo si lo hay, y si no, se van sacando de las que quedan en la mano haciendo un montón aparte hasta que salga un seis, y así sucesivamente hasta poner los cuarenta naipes correlativos, aunque sean de palo distinto.

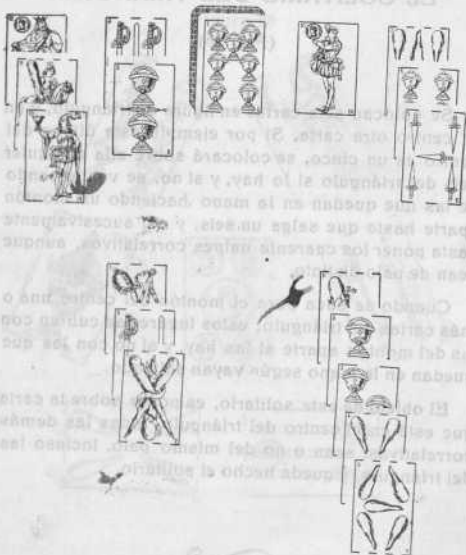
Cuando se saca para el montón del centro una o más cartas del triángulo, estos lugares se cubren con las del montón aparte si las hay, y si no con las que quedan en la mano según vayan saliendo.

El objeto de este solitario, es poner sobre la carta que está en el centro del triángulo, todas las demás correlativas, sean o no del mismo palo, incluso las del triángulo, y queda hecho el solitario.



Figura 24

EL SOLLARIO DEL TRIANGULO



EL DE LAS CINCO CASILLAS

(Fig. 24)

Se coloca un montón de 10 cartas cubiertas y se descubre la superior. A derecha e izquierda se colocan dos cartas a cada lado, descubiertas también.

Del resto de la baraja que se conserva en la mano, se van sacando cartas, colocando las inmediatas inferiores que no sean del palo sobre las superiores (de las cinco casillas).

Cuando sale algún As se saca fuera y sobre el mismo se podrán ir colocando las cartas descubiertas de cualquiera de las cinco casillas, siempre que correspondan en orden de mayor a menor y no importando sean del mismo o diferente palo.

La carta inferior de cada casilla se podrá pasar a otro montón si tiene combinación.

Las cartas descubiertas de la casilla central no se podrán pasar a otros montones sino exclusivamente a los Ases. Cuando por este motivo quede esta casilla sin carta descubierta se descubrirá la de encima.

Conviene por lo tanto aprovechar toda combinación de pasar cartas de esta casilla a los Ases para poder ir descubriendo las cartas tapadas.

En el caso de no quedar cartas en la mano y haber alguna casilla libre se podrá ocupar con carta oculta de la casilla central.

Siempre se podrá disponer de la última carta del montón de las sobrantes si se presta a combinación.

El solitario sale cuando se logra descubrir todas las cartas tapadas y se sacan por este procedimiento todas las cartas sobre los Ases en la forma indicada.

Figura 25



EL DE LA COLADA

(Fig. 25)

Se colocan las 40 cartas sobre la mesa en 4 filas de 10 cartas, todas descubiertas y por el orden que vayan saliendo, excepto los 4 Reyes que han de quedar en la misma línea vertical, con 4 cartas a un lado y 5 al otro de cada Rey. Estos, conviene colocarlos por orden correlativo de Oros a Bastos. Antes de comenzar el solitario pueden cambiarse, si conviene, las 4 cartas exteriores del lado del Rey en que hay 5 cartas, y pasarlas a las mismas filas en el costado en que hay 4.

Comienza el solitario moviendo las cartas exteriores de las filas, que podrán colocarse a continuación de cualquiera otra también exterior y de cualquiera fila, de mayor a menor o de menor a mayor, pero siempre han de ser del mismo palo.

Sobre los Reyes se pueden ir poniendo las cartas que queden al exterior de las filas, por el orden de As a Caballo, de su mismo palo.

Si queda alguna fila libre, a derecha o izquierda de los Reyes, se puede pasar a ella la última carta de cualquier fila, y, a continuación, colocar otras por el orden establecido.

El objeto es llegar a colocar sobre los Reyes todas las cartas.

Este solitario es muy entretenido pues hay que meditar bien antes de mover las cartas, siendo esencial para que salga, el no mover las cartas hasta ver que se consigue dejar libre alguna de las calles para colocar en ella la carta que más convenga.

DE LAS 4 HILERAS CON LOS REYES

Una vez mezclada la baraja, se saca una carta (supongamos sea el cuatro de oros) y sobre esta carta se ponen según vayan saliendo cartas hasta que salga un Rey, que se colocará debajo de la primera carta, o sea el cuatro de oros, y se sigue echando cartas en esa misma hilera hasta que salga otro Rey, que entonces se pondrá este Rey en la segunda hilera, y se ponen cartas en esa segunda hilera hasta que salga otro Rey, que se hace lo mismo que la anterior y así las cuatro hileras. Es decir que las cuatro cartas primeras de las cuatro hileras serán cuatro Reyes.

Una vez hecho esto se sacan los cuatro Ases de donde quiera que estén o según se van poniendo las cartas sobre las hileras, cuando salen los Ases se ponen aparte, para sobre ellos colocar hasta el Rey de su mismo palo, según vayan saliendo de las cuatro hileras.

Supongamos que en la primera hilera la última carta sea un Caballo, pues sobre éste se coloca una de las cartas de abajo de las otras tres hileras, la que más nos plazca, siempre que sea menor, es decir que lo mismo dá colocar una Sota que un cuatro y sobre éstas seguir colocando cartas siempre que sean menores, y cuando aparezca un dos en cualquiera de las hileras se sacará para el As de su mismo palo y así sucesivamente cubrir los cuatro Ases, hasta el Rey de su mismo palo y queda hecho «EL SOLITARIO».

Las cartas que se coloquen en las hileras, serán siempre de mayor a menor, lo mismo dá que sea del mismo palo o diferente y siendo una carta cualquiera siempre que sea menor.

POR UNA MAS, POR UNA MENOS, POR IGUALES Y POR EL MISMO PALO

Se empiezan a sacar las cartas de una en una y se van colocando verticalmente en una sola columna, retirando de dos en dos las que vayan seguidas de igual numeración o igual palo y las que siendo de distinto palo sean correlativas en orden superior o inferior, cumpliendo así el epígrafe de este solitario.

El solitario sale cuando no queda ninguna carta en la columna.



VARIANTE

Se coloca una carta descubierta encima de la mesa y se van sacando cartas una a una en forma que cuando la segunda carta que se saca resulte ser del mismo palo o de número inmediatamente superior o inferior a la colocada sobre la mesa, se pondrá sobre ella y de no ser así, se pondrá en montón aparte.

La 3.^a carta y sucesivas que se sacan seguirán la misma suerte con relación a la última carta que sea colocada sobre el montón de la primera.

Se podrá aprovechar cualquier oportunidad de poder combinar la última carta del montón de las rechazadas para pasarla al montón de las buenas.

El objeto del solitario es poder llegar a colocar en esta forma todas las cartas sobre el montón de la 1.^a carta.

Figura 26



Ejemplo de cómo puede empezarse este juego:

El 5 de oros pasa al n.º 12. El Rey oros al n.º 8. El 6 oros al n.º 4. El 4 oros al n.º 3. El 2 oros al n.º 2. El As oros al n.º 1. & . & . & .

EL DE LAS ONCE CARTAS

(Fig. 26)

Se coge un palo completo de 10 cartas y un As de otro palo y después de barajarlas se colocan descubiertas en tres filas, las dos primeras de 4 cartas y la tercera de tres.

Con movimientos sucesivos, hay que tratar de colocar todas las cartas en orden del 1 al 4 en la primera fila, del 5 a la Sota en la 2.^a y Caballo, Rey y As de diferente palo en la 3.^a, pero corriendo las cartas sin levantarlas de la mesa.

VARIANTE DEL ANTERIOR

También como variante se puede coger un palo completo de una baraja con ochos y nueves y además la Sota, el Caballo y el Rey de otro palo, colocándolas después de barajadas, todas juntas en 4 filas, las 3 primeras de 4 cartas y la última de 3.

Procediendo de la misma manera, se trata de colocar todas las cartas del As al 4 en la primera fila; del 5 al 8 en la segunda; del 9 al Rey en la tercera y en la última la Sota, el Rey y el Caballo del otro palo, en el orden que se indica, pues nadie ha resuelto todavía el problema de colocar en la 4.^a fila las tres cartas por este orden: Sota, Caballo y Rey.

Figura 27



SOLITARIO DE LA 31

(Fig. 27)

Se hace con las figuras y los Ases o sea 16 cartas.

Las figuras tienen un valor de 10 y los Ases de 1.

El objeto es colocar todas las cartas como indica el diseño, en 4 filas de 4 cartas, llegando a combinarlas en forma que en la 1.^a fila las 4 cartas sumen 31 y así mismo en cada una de las restantes.

Al mismo tiempo debe resultar también que se cuenten 31 en cada fila de 4 cartas verticales, y así mismo en los dos sentidos oblicuos.

Deberá tenerse en cuenta además que en todas estas combinaciones (horizontales, verticales y sesgadas) deberán ser las 4 cartas de diferente palo.



EL SOLITARIO EN LAS MANOS

Tiene la particularidad de que no se necesita mesa para hacerlo, y a la terminación es muy bonito, porque se vé como se colocan las cartas para ponerse como en un principio.

EXPLICACIÓN

Se toma una baraja de 40 naipes, y se colocan desde el As de oros hasta el Rey de bastos, todas las cartas correlativas.

Estas cartas se toman en la mano izquierda, y con la mano derecha se toma la primera carta que es el As de oros, a la parte delante se pone el 2 de oros y atrás el 5 de oros, sobre el 2 de oros se pone el 4 de oros, y atrás el 5 de oros, y así sucesivamente, hasta que llegamos a la última que será el Rey de bastos.

Hecha esta primera vuelta, se hace la segunda empezando por el Rey de bastos, a la parte delante la que sigue, y atrás la otra, hasta terminar toda la baraja.

Y ya tenemos dos veces pasada la baraja, y así sucesivamente hasta 27 veces, que quedará la baraja como estaba al empezar.

El solitario ya queda hecho.

Hay que tener cuidado de no pasar dos cartas, de lo contrario no saldría.

Relación de las cartas que deben quedar en primer término en cada una de las 27 vueltas que se dá a la baraja.

As de oros

- 1.^a vuelta, rey de bastos
- 2.^a » caballo de bastos
- 3.^a » siete de bastos
- 4.^a » tres de bastos
- 5.^a » cinco de espadas
- 6.^a » caballo de oros
- 7.^a » cuatro de espadas
- 8.^a » siete de oros
- 9.^a » sota de espadas
- 10.^a » cinco de copas
- 11.^a » dos de copas
- 12.^a » sota de copas
- 13.^a » seis de oros
- 14.^a » rey de espadas
- 15.^a » caballo de copas
- 16.^a » cuatro de oros
- 17.^a » cuatro de bastos
- 18.^a » siete de espadas
- 19.^a » tres de copas
- 20.^a » seis de copas
- 21.^a » rey de oros
- 22.^a » dos de espadas
- 23.^a » tres de oros
- 24.^a » seis de bastos
- 25.^a » as de bastos
- 26.^a » as de espadas.
- 27.^a » as de oros

INDICE

	Pág.
Solitario de la casualidad	1
Id. de los Reyes	3
Id. de la Cruz	5
Id. de sumar ocho	7
variante del mismo	9
Id. de la pirámide	11
Id. de la flecha	13
Id. de quitar los Ases	15
Id. del Reloj	17
Id. de la Constancia	19
Id. del Emparedado	21
Id. de la suerte	23
variante del anterior	24
Id. de los 4 palos	25
Id. de Montecarlo	27
Id. de las 4 Cartas	29
variante del anterior	30
Id. Carta cubierta y Carta descubierta	31
Id. de los Montones	33
variante de 5 montones	34
variante de 2 filas	35
Id. de los Montones de a Tres	37
variante del anterior	38
Id. As al Rey en fila de 8 cartas	39

	Pág.
Solitario de Palo largo y Palo corto	41
variante con 5 montones	42
Id. del Círculo de 11 cartas	43
Id. de los Sesgados	45
Id. de las Ocho hileras	47
variantes del anterior	48 y 49
Id. de los Sietes	51
Id. de la Escalera	53
Id. de Dos en Dos	55
Id. de la Media hora o la Paciencia	57
Id. del Triángulo	59
Id. de las Cinco Casillas	61
Id. de la Colada	63
Id. de las 4 Hileras con los Reyes	64
Id. por una más, por una menos, & . &	65
Id. de las Once cartas	67
Id. de la Treinta y una	69
El Solitario en las manos	70



*Deseando ampliar esta 3.^a Edición,
rogamos a todo aquél que conozca
algún Solitario no incluido en este
libro, tenga la amabilidad de facili-
tarnos su descripción* § §

V.^{da} e H.^s de H. Fournier

Fabricantes de naipes en

VITORIA.

