

# JUEGO DE CARTAS PARA UNO: SOLITARIO

## Descripción

Un juego de cartas para una sola persona que ya se jugaba en el siglo XVIII. El objetivo es mover todo el mazo de cartas desde un orden aleatorio al orden correcto según reglas predeterminadas.

## Objetivos de aprendizaje



- Entrenar el pensamiento lógico y estratégico.
- Reconocer patrones y secuencias.
- Fomentar la concentración
- Divertirse

## Entorno de aprendizaje

Individual



## Tiempo necesario

5 minutos para un solo juego

(pero como es muy divertido y también desafiante, rara vez te detienes después de un juego)



## Materiales necesarios



### Variante 1:

Baraja completa de naipes (As-Rey, 4 colores)



### Variante 2:

como arriba + 6 comodín

## Consejos prácticos

**Lo primero es lo primero:** no todos los juegos pueden terminar bien, a veces simplemente no se puede llegar más lejos. ¡Eso no es un fracaso, es completamente normal!

Hay muchas formas de jugar a este juego:

- en diferentes variantes (diferente posición inicial de las cartas, diferentes reglas...) - encontrarás dos descripciones en las páginas siguientes
- como juego en línea (gratuito) en su navegador de Internet
- en una aplicación en tu teléfono móvil

## Resultados previstos

- Concentración mejorada
- Reconocimiento de patrones mejorado
- Pensamiento estratégico mejorado
- Mantener la motricidad fina
- Un pasatiempo alegre

## Fuente

Visamar

# JUEGO DE CARTAS PARA UNO: SOLITARIO

## VARIANTE 1

## Guía paso a paso

El objetivo es apilar todas las cartas ordenadas por color, desde el as hasta el rey, en el orden correcto.



Posición inicial: Coloque 7 cartas una al lado de la otra, la última boca arriba. En la siguiente fila, coloque 6 cartas, nuevamente la última boca arriba. Etcétera. Las cartas restantes forman una pila para sacar.

### Normas

Las cartas boca arriba se pueden mover: a la pila de descarte (este es el objetivo) o a otra fila.

**Aquí**, los ases de espadas y corazones van en la parte superior como comienzo de las pilas. Ahora la carta libre boca abajo se puede poner boca arriba, el espacio de la derecha permanece vacío y luego se puede utilizar para un rey.



Sin embargo, en las filas sólo se pueden colocar cartas que tengan exactamente un valor inferior y que sean del color opuesto, es decir, rojas sobre negras o negras sobre rojas.

**Izquierda:** El 2 negro se puede colocar sobre el 3 rojo, así como en la pila de descarte de espadas

**Derecha:** La sota roja se puede colocar sobre la reina negra y luego el diez negro sobre la sota roja.



Si ninguna de las cartas boca arriba se puede mover, se toma la carta superior del mazo de robo. Las cartas que no se pueden agregar a una fila o pila se colocan al lado de la pila de robo. Se pueden colocar más tarde si caben, pero sólo la carta superior a la vez.

**Aquí**, el rey se puede colocar en el espacio vacío de la derecha.



También se pueden mover montones enteros de cartas boca arriba; aquí la reina negra (con séquito) se coloca sobre el rey rojo.

En el mejor de los casos, al final queda así. **iBien hecho!**



# JUEGO DE CARTAS PARA UNO: SOLITARIO

## VARIANTE 2

## Guía paso a paso

**El objetivo es colocar todas las cartas en la pila de descarte.**  
**La única regla es que el valor de cada carta debe ser uno mayor o menor que el valor de la carta en la mesa. El color no importa.**



Posición inicial:  
Coloque **7 filas de 5 tarjetas** cada una. Los comodines se mezclan. Las cartas restantes forman el mazo de robo. Se revela la carta superior.

+1 o -1

### Normas

Ahora las cartas se pueden mover a la pila de descarte según la regla.

**Aquí** hay un rey, es decir, sobre él se podría colocar una reina o un as. Mirando las demás cartas, nos decidimos a favor de la reina. Esto da como resultado la siguiente serie:



El as es al mismo tiempo el final y el comienzo de la fila: viene después del rey y le sigue el 2.

Si ninguna de las cartas se puede mover, la siguiente carta de la pila de robo se revela y se coloca encima de la pila de descarte. Forma el comienzo de una posible próxima secuencia de descarte.



**Aquí** es un 9, por lo que uno de los dos 10 se puede mover a la pila de descarte.



### Fin



El comodín se puede utilizar como cualquier carta. Simplemente se puede colocar en la pila de descarte para continuar con una carta coincidente de las filas, independientemente de la carta debajo del comodín.

**Aquí** se gana el juego: las dos últimas cartas aún se pueden descartar.  
**¡Bien hecho! ¿Una vez más?**