

Solitär Anleitung *eine vollständige Anleitung für Anfänger*

Solitär (Klondike) ist das bekannteste Kartenspiel für eine Person — die Variante, die Windows seit 1990 mitliefert. Diese zweiseitige Anleitung geht durch Spielfeldaufbau, erlaubte Züge, beide Ziehmodi und die sieben Anfängergewohnheiten, die mehr Partien gewinnen.

Spielfeldaufbau

Mische ein Standard-Kartendeck aus 52 Karten (keine Joker). Teile 28 Karten in sieben Tableau-Spalten: 1 Karte in Spalte 1, 2 in Spalte 2, bis zu 7 in Spalte 7. Nur die oberste Karte jeder Spalte liegt offen. Die übrigen 24 Karten bilden den **Nachziehstapel**. Daneben liegt der leere **Abwurfstapel**. Über dem Tableau stehen vier leere **Fundamente** — eines pro Farbe.

Das Ziel

Verschiebe alle 52 Karten auf die vier Fundamente. Jedes Fundament wird aufsteigend vom Ass bis zum König in einer Farbe gebaut. Das Spiel ist gewonnen, sobald der letzte König landet.

Erlaubte Züge

- 1 Tableau auf Tableau:** ein Rang niedriger, entgegengesetzte Farbe. Schwarze 5 auf rote 6 ✓. Gleiche Farbe ist nicht erlaubt.
- 2 Mehrkarten-Züge:** eine gültige absteigende, farbwechselnde Folge lässt sich als Einheit bewegen.
- 3 Leere Spalten:** nur ein König (oder eine mit einem König beginnende Folge) darf eine leere Tableau-Spalte füllen.
- 4 Aufs Fundament:** gleiche Farbe, ein Rang höher als der oberste Wert. Ein Fundament beginnt mit dem Ass.
- 5 Nachziehstapel zu Abwurfstapel:** den Nachziehstapel antippen, um Karten in den Abwurfstapel zu ziehen. Die oberste Karte des Abwurfstapels ist immer spielbar.
- 6 Durchlauf:** wenn der Nachziehstapel leer ist, den Abwurfstapel zurückdrehen und erneut durchgehen.

Ziehe 1 vs. Ziehe 3

	ZIEHE 1	ZIEHE 3
Karten pro Ziehen	1	3 (oberste spielbar)
Typische Gewinnquote	40–45 %	10–20 %
Durchlauf-Kosten (Punktespiel)	0 Punkte	–20 Punkte pro Durchlauf
Am besten für	Anfänger, schnelle Siege	Strategisches, kompetitives Spiel

Sieben Anfängerfehler *und der Zug, der stattdessen gewinnt*

Jeder Anfänger verliert gewinnbare Partien aus denselben Gründen. Links: die Gewohnheit, die du ablegen solltest. Rechts: der Zug, der gewinnt.

✗ **Asse und Zweien sofort hochschicken, wenn sie erscheinen.**

✓ niedrige Karten als Parkplatz auf dem Tableau halten, bis die Form des Bretts klar ist.

✗ **einfrieren, wenn kein Tableau-Zug offensichtlich ist.**

✓ vom Nachziehstapel ziehen — kostenloser Fortschritt, der meist den nächsten Zug freischaltet.

✗ **nur den naheliegenden Zug spielen.**

✓ zwei bis drei Züge vorausdenken. Der beste erste Zug ist der, der eine Kette freischaltet.

✗ **Spalten ohne Grund umschichten.**

✓ mit Absicht ziehen — jeder Zug deckt eine verdeckte Karte auf oder bereitet den nächsten vor.

✗ **eine Spalte leeren, ohne einen König in Sicht zu haben.**

✓ eine leere Spalte als Hebel behandeln — nur mit einem König füllen, der weitere Züge öffnet.

✗ **eine Farbe alleine Richtung König treiben.**

✓ die Fundamente grob gleichmäßig aufbauen — mittlere Karten werden oft zurück als Parkplatz gebraucht.

✗ **neu starten, wenn ein Zug misslingt.**

✓ die Rückgängig-Funktion nutzen — kostenlos, unbegrenzt und der schnellste Weg zu lernen.

Gewinnchancen

BEDINGUNG	GEWINNQUOTE
Ziehe 1, alle Karten sichtbar	~82 % (theoretische Obergrenze)
Ziehe 1, normales Spiel mit verdeckten Karten	~43 %
Ziehe 3, normales Spiel mit verdeckten Karten	~11 %
Erfahrener Spieler, Ziehe 1 in der Praxis	30–40 %

Nicht jeder Deal ist gewinnbar. Wenn sich eine Partie unmöglich anfühlt, kann sie tatsächlich unmöglich sein — rund 1 von 5 Klondike-Deals lässt sich nicht gewinnen, egal wie man spielt.