

código b#244;nus f12

Informações importantes:
Teclas de atalho importantes:
Ativar/desativar tela cheia: F11 (maioria dos) Tj T* BT /F1 12 Tf 50 664 T

caixa de
di#225;logo: 9 , É Esc
Freecell
Boas-vindas à Paci#234;ncia Freecell! Esta é uma vers#227;o

online gr#225;tis
do popular e estrat#233;gico jogo de cartas. Divirta-se!
Vis#227;o geral
Freecell é 9 , É um jogo de
cartas de um jogador. Como na maioria dos outros jogos de paci#234;nc

ia, no Freecell o
objetivo é 9 , É ordenar as cartas por naipe e valor. No entanto,
ao contr#225;rio da Paci#234;ncia
tradicional, todas as cartas est#227;o voltadas para 9 , É cima desde
o in#237;cio do jogo e n#227;o h#225;</p></div>
<div data-bbox="81 481 917 514" data-label="Text">
<p>É podem ser resolvidos.</p></div>
<div data-bbox="81 519 903 566" data-label="Text">
<p>Portanto, n#227;o d#225; para culpar a sorte por um jogo ruim, como
com a Paci#234;ncia</p></div>
<div data-bbox="81 571 907 604" data-label="Text">
<p>tradicional.</p></div>
<div data-bbox="81 609 910 642" data-label="Text">
<p>O tabuleiro 9 , É de jogo consiste em {k0} oito montes centrais, quatro</p></div>
<div data-bbox="81 647 952 680" data-label="Text">
<p>lulas</p></div>
<div data-bbox="81 685 907 718" data-label="Text">
<p>livres no canto superior esquerdo e quatro pilhas no canto 9 , É superi</p></div>
<div data-bbox="81 723 937 756" data-label="Text">
<p>or direito. Para</p></div>
<div data-bbox="81 761 954 794" data-label="Text">
<p>ganhar o jogo, voc#234; precisa mover as cartas entre os montes e org</p></div>
<div data-bbox="81 799 907 832" data-label="Text">
<p>aniz#225;-las</p></div>
<div data-bbox="81 837 973 870" data-label="Text">
<p>sequencialmente com naipes alternados. 9 , É Voc#234; pode usar as c#</p></div>
<div data-bbox="81 875 907 908" data-label="Text">
<p>lulas livres no canto</p></div>
<div data-bbox="81 913 937 946" data-label="Text">
<p>superior esquerdo do tabuleiro para armazenar temporariamente as carta</p></div>
<div data-bbox="81 951 937 984" data-label="Text">
<p>s. Por fim, voc#234;</p></div>
<div data-bbox="81 989 920 1000" data-label="Text">
<p>9 , É precisa colocar todas as cartas nas pilhas, come#231;ando com As</p></div>
<div data-bbox="81 989 920 1000" data-label="Text">
<p>es, Dois, Tr#234;s, etc. Cada</p></div>
<div data-bbox="81 989 920 1000" data-label="Text">
<p>monte em {k0} uma pilha deve 9 , É conter apenas cartas de um únic</p></div>
<div data-bbox="81 989 920 1000" data-label="Text">
<p>o naipe.</p></div>
<div data-bbox="81 989 920 1000" data-label="Text">
<p>Regras</p></div>
<div data-bbox="81 989 920 1000" data-label="Text">
<p>Movendo</p></div>
<div data-bbox="81 989 920 1000" data-label="Text">
<p>cartas entre montes</p></div>
<div data-bbox="81 989 920 1000" data-label="Text">
<p>Voc#234; pode pegar uma carta que est#225; no topo do monte 9 , É ou t</p></div>
<div data-bbox="81 989 920 1000" data-label="Text">
<p>odo um</p></div>
<div data-bbox="81 989 920 1000" data-label="Text">
<p>monte, desde que as cartas sejam sequenciais (ordenadas por valor) e d</p></div>
<div data-bbox="81 989 920 1000" data-label="Text">
<p>e cores</p></div>
<div data-bbox="81 989 920 1000" data-label="Text">
<p>alternadas (preto e vermelho). 9 , É Voc#234; pode colocar uma carta () Tj T* E</p></div>
<div data-bbox="81 989 920 1000" data-label="Text">
<p>sobre outra carta, desde que a carta de destino tenha 9 , É um valor su</p></div>