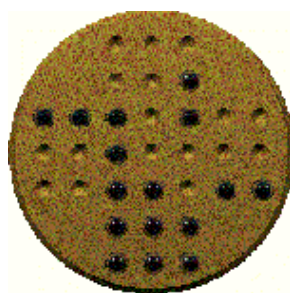


# Solitaire

Michel CASABIANCA  
[casa@sweetohm.net](mailto:casa@sweetohm.net)

Le solitaire est un jeu à la fois familier et méconnu. Familier parce que tout le monde en a un au fond d'un placard, mais aussi méconnu car rares sont ceux qui ont eu la patience d'en venir à bout. Quelques parties suffisent pour s'apercevoir que ce jeu n'est pas simple !

Il aurait, dit la légende, été inventé par un prisonnier emprisonné à la Bastille pendant la seconde moitié du XVIIe siècle. La première trace écrite du jeu date de 1710 et est due à Leibniz qui s'est intéressé de très près à ce jeu.



## Applet Java

Si vous voyez ce texte, c'est que votre navigateur n'est pas compatible Java ou n'a pas été correctement configuré.

### Utilisation de cette applet

Pour **déplacer une bille**, rien de plus simple : cliquez dessus, et en maintenant enfoncé le bouton de la souris, déplacez la bille sur le trou désiré, relâchez alors le bouton de la souris pour lâcher la bille dans ce trou. Si ce mouvement est légal, alors il est exécuté. Dans le cas contraire c'est que le mouvement est impossible.

Pour **recommencer la partie**, il suffit de cliquer sur le bouton en dessous du plateau.

Pour **revenir en arrière ou en avant**, vous disposez de deux boutons [**<**] et [**>**]. Le premier permet de revenir aux coups précédents, et le second de revenir aux derniers coups joués après avoir utilisé le bouton [**<**]. Si vous jouez un coup, tous les coups que vous auriez pu jouer après la position où vous vous trouviez seront effacés. Un compteur indique le numéro d'ordre du coup affiché ainsi que le nombre total de coups joués.

Pour éditer la position cliquer sur le bouton [**éditer**]. Une fenêtre d'édition s'ouvre alors, elle vous permet de :

- **Choisir le type de plateau** : solitaire anglais ou français. Le solitaire anglais comporte 33

- trous et le français 37. Le plateau est automatiquement rempli lorsqu'on change son type.
- **Ajouter ou enlever des billes** : il suffit de cliquer sur un trou, il change alors d'état : s'il était rempli, il se vide, et inversement. Cette fonction est très utile pour entrer des positions de départ de problèmes.
  - **Remplir le plateau** : tous les trous sont alors munis d'une bille.
  - **Vider le plateau** : toutes les cases sont alors vidées.
  - Pour sortir de la fenêtre, il existe 2 possibilités : si vous cliquez sur **[OK]**, la position éditée est prise en compte et devient la nouvelle position de départ : lorsque vous cliquerez sur **[Recommencer]**, c'est cette position qui sera alors affichée (c'est très utile pour les problèmes, pour lesquels les positions de départ ne sont pas standards). D'autre part, tous les mouvements entrés précédemment sont effacés, on ne peut donc plus revenir en arrière (puisque la nouvelle position est celle de départ !). La deuxième possibilité est de cliquer sur **[Annuler]**, on revient alors à la position avant édition sans changements.

## Règles du jeu

Le plateau du jeu de solitaire est constitué d'une planchette creusée de trous pouvant recevoir des billes. Le plateau est percé de 37 trous pour le solitaire Français et de 33 pour l'Anglais. Les trous sont garnis de billes au début du jeu. La disposition et le nombre de ces billes varie suivant le problème envisagé. Attention ! Il n'est pas possible de gagner avec toutes les positions de départ. Pour voir les positions de départ possibles, se reporter à la section problèmes.

## Le but du jeu

Le but du jeu est d'arriver à une disposition des billes déterminée à l'avance. Encore une fois, il n'est pas toujours possible de résoudre le problème.

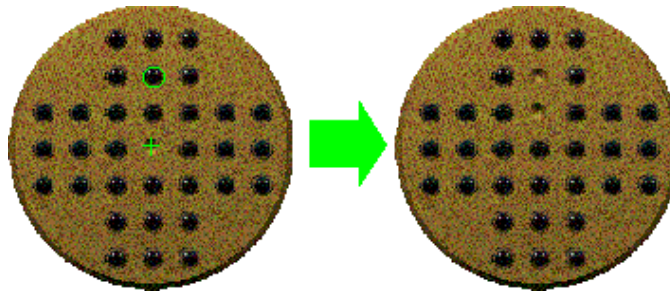
Le problème le plus classique consiste à partir d'un plateau dont tous les trous sont garnis, sauf un, et d'arriver à un plateau ne comptant plus qu'une bille. Cela est toujours possible au solitaire Anglais, mais pas au solitaire Français, pour lequel certaines positions de départ sont impossibles. En particulier, vous n'arriverez pas à terminer la partie en vidant le trou central.

## Déplacement des billes

On ne peut déplacer une bille que si l'on effectue de cette manière une prise, très semblable à celle des Dames. En effet, pour prendre une bille, on doit sauter par dessus avec une autre bille, vers une case vide du plateau. La prise en diagonale est interdite.

## Exemple

La bille cerclée saute vers la croix, et prend la bille se trouvant entre le cercle et la croix.



*Exemple de saut*

## Conseil

Pour ne laisser qu'une seule et unique bille, il faut procéder méthodiquement et vider le plateau par secteur. En effet, si on laisse une bille isolée, il sera par la suite très difficile de revenir la chercher.

Vous en savez maintenant assez pour jouer au Solitaire avec l'applet (cliquer sur le lien ci-dessous).

BONNE CHANCE ...

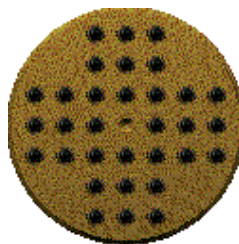
## Problèmes

Pour réaliser ces problèmes avec l'applet, il faut commencer par entrer la position de départ. Pour cela, cliquer sur le bouton **[éditer]**: apparait alors la fenêtre d'édition. Choisir le plateau approprié et entrer la position de départ. Cliquer ensuite sur **[OK]**, il ne reste plus qu'à jouer ! Remarque : si vous cliquez sur **[Recommencer]**, le plateau sera remis dans la configuration que vous avez entrée.

J'ai divisé les problèmes en 2 catégories : pour le solitaire Anglais et pour le Français. Pour certains problèmes, j'indique un nombre de coups. En fait, on entend par là qu'une bille ne fait qu'un coup si elle prend plusieurs autres billes d'affilé (comme une prise multiple aux dames).

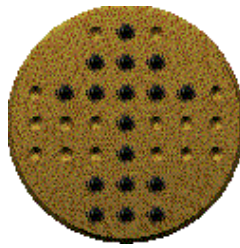
## Solitaire Anglais

### Le classique



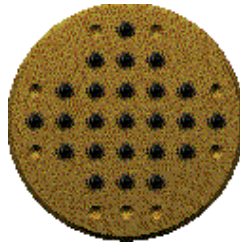
Le plateau est complètement rempli à l'exception d'un trou vide. Ce trou peut être vidé n'importe où, le problème a toujours une solution.

### L'abat-jour



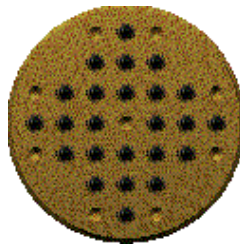
On doit arriver à une seule bille au centre. Il existe une solution en 10 coups.

### **Le pentagone**



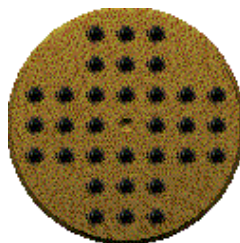
A réduire à une seule bille au centre. Il existe une solution en 15 coups, dont un prend 9 billes d'un coup !

### **Le carré oblique**



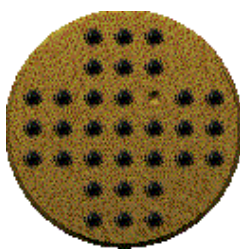
A réduire à une seule bille au centre. Huit coups, dont un prend 11 billes d'un coup, sont nécessaires.

### **Entrée au centre**



Peut être réalisé en 18 mouvements, dont 7 sauts en chaîne.

### **Saut de Davis**



La dernière bille doit retourner à la case vide, en 15 coups, dont 6 en chaîne.

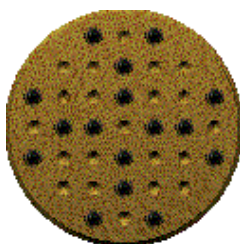
### La croix Suisse



In ne doit en rester qu'une (problème soumis par **Jerems**).

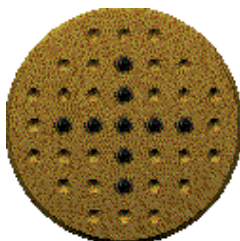
### Solitaire Français

#### Le classique



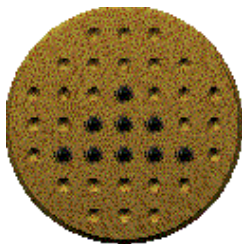
Attention ! Contrairement au solitaire Anglais, le Français ne s'accommode pas de toutes les positions de départ. La bille retirée ne peut l'être qu'aux positions marquées d'une bille dans la figure ci-contre.

### La croix grecque



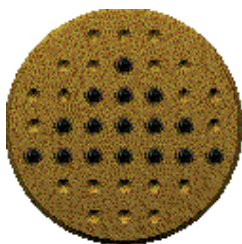
Doit être réduite à une seule bille au centre.

## **Kehphren**



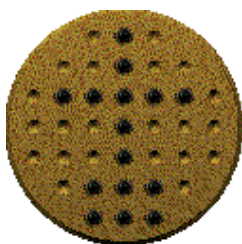
Doit être réduite à une seule bille.

## **Khéops**



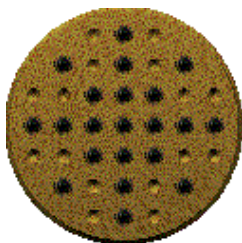
Idem.

## **Le calvaire**



Idem.

## **Le cristal**



Idem.

## **Le lecteur et son auditoire**



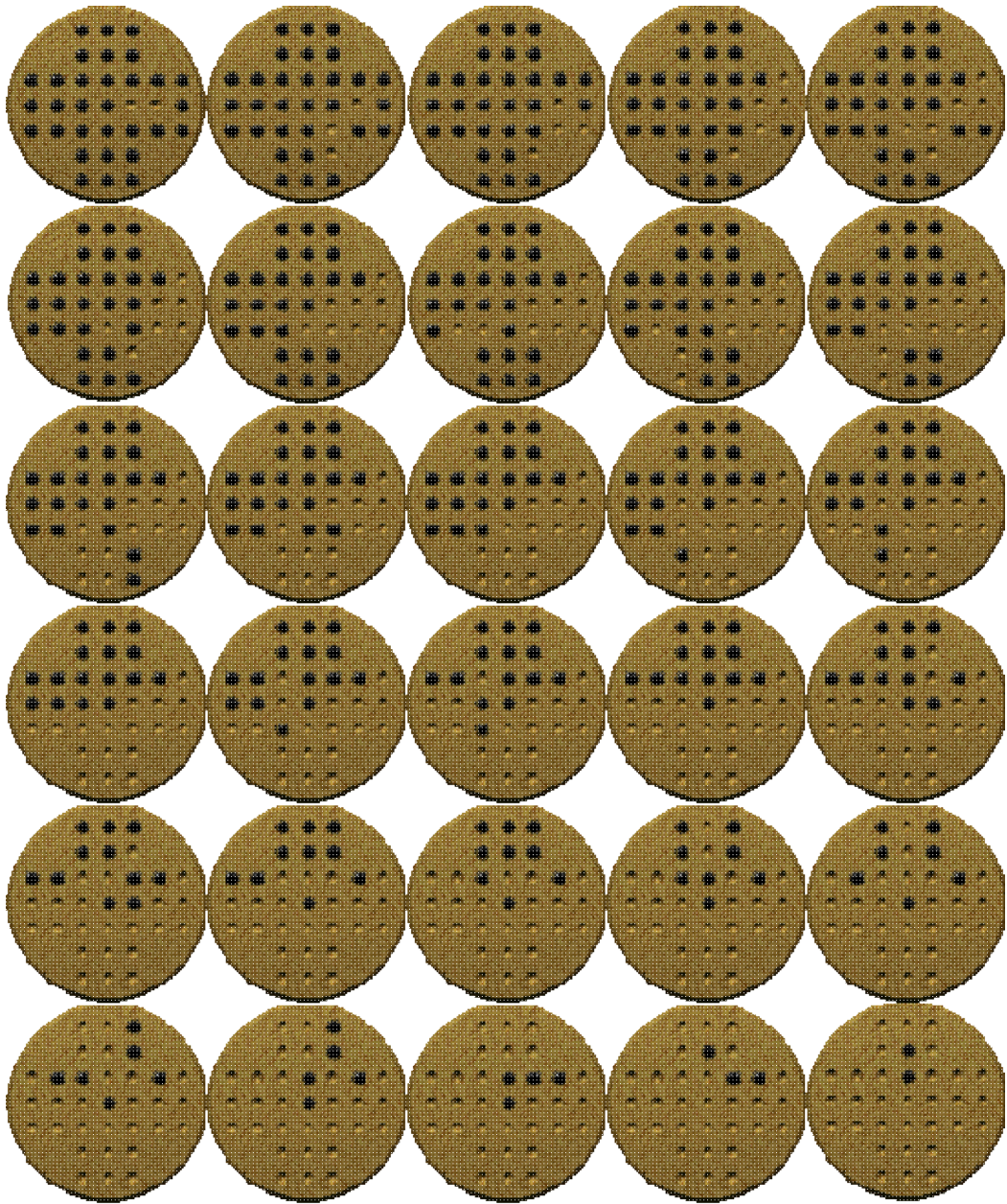
Cette fois, on part du plateau complètement rempli, sauf la bille du centre, et on doit arriver à la configuration ci-contre.

N'hésitez pas à m'envoyer vos problèmes de solitaire. Je les inclurai dans cette page dans la mesure du possible.

BON COURAGE !!!

## **Solution**

Ceux et celles qui ont un peu sué sur le problème classique du Solitaire Anglais méritent bien la solution (pour les autres, je leur conseille d'essayer !) :



Félicitations si vous avez trouvé !