



~~LA RÉUSSITE~~

**ORIGINES, RÈGLES
ET STRATÉGIES**

Parfait pour s'initier !



LE JEU DU PARFAIT SOLITAIRE

Réorganisez les cartes selon leur valeur ou leur couleur, et triomphez face au hasard !
La réussite est un jeu qui se savoure en solo, pour passer le temps ou badiner à propos de l'avenir.

SOMMAIRE :

- Histoire et origine du jeu 3
- Règles du jeu 8
- Stratégies rapides 19
- Variantes 21



BRÈVE HISTOIRE DES CARTES

PAR LE MUSÉE FRANÇAIS
DE LA CARTE À JOUER

L'origine des cartes à jouer reste un mystère. Le papier et l'imprimerie viennent de Chine, mais l'idée d'associer plusieurs séries de cartes hiérarchisées est peut-être née ailleurs. Quelques fragments de cartes trouvés en Égypte (datés sans certitude du XIII^e siècle), un jeu de la fin du XV^e siècle conservé au musée du palais de Topkapi (à Istanbul) et la mention de « cartes sarrasines » dans des textes italiens pointent le **Proche-Orient comme origine possible**. Pourtant, c'est bien en Europe que les « cartes à jouer » sont mentionnées pour la première fois dans les années 1370, et que l'on en trouve les plus anciens exemplaires. C'est également en Europe qu'elles connaissent l'essor le plus spectaculaire.

Les cartes apportent au monde du jeu de société une nouvelle tactique, le bluff, ainsi que d'immenses possibilités combinatoires. Il faut imaginer l'incroyable diversité des jeux qui, sur les quais et les trottoirs, dans les tripots, les auberges et les salons aristocratiques, ont été conçus, modifiés et partagés. **En quelques dizaines d'années, les cartes se sont répandues partout**. Leur présence est attestée en Égypte en 1400, puis en Chine. À partir du XVI^e siècle, une tradition cartière originale se développe en Perse puis en Inde, avec des jeux de huit ou dix séries entièrement

peints à la main. Au même moment, le Japon adopte les cartes européennes introduites par les marchands portugais.

S'adaptant à toutes sortes d'usages (ludiques bien sûr, mais aussi divinatoires, artistiques, pédagogiques...), les cartes à jouer traditionnelles ont toujours su se réinventer tout en restant fidèles à leur forme d'origine.



HISTOIRE DE LA RÉUSSITE

PAR LE MUSÉE FRANÇAIS
DE LA CARTE À JOUER

Hasard, jeux et pratiques divinatoires n'ont cessé de cohabiter depuis les débuts de l'humanité. Ainsi les cartes, succédant aux dés et aux osselets, sont devenues un outil de prédilection pour tous les diseurs de bonne aventure.

Cette similitude entre jeu et divination n'est peut-être nulle part plus évidente que dans les ressemblances entre les modes de tirages divinatoires et les règles de la réussite (aussi appelée « patience »), sans compter que leurs apparitions respectives sont à peu près contemporaines, datant de la deuxième moitié du XVIII^e siècle. Le premier manuel de cartomancie, édité par Etteilla en 1770, présente d'ailleurs cet exercice comme un pur divertissement, une manière de se récréer qui se pratique en solitaire. De même, une patience, ou une réussite, est un jeu où un joueur seul manie des cartes, une sorte de casse-tête dont le succès ou l'insuccès peut augurer du résultat d'une entreprise. C'est en tout cas ainsi que l'envisage Alexandrine Daru (dite M^{me} de Palfy) qui, selon Stendhal dans le troisième tome de son *Journal*, à la date du 9 juillet 1811, « a fait une patience pour voir si je me marierais ». C'est là la première trace de l'utilisation du mot *patience* dans le sens d'un jeu de cartes.

À partir du milieu du XIX^e siècle et la parution de nombreux ouvrages sur le sujet, les patiences, terme d'abord privilégié mais qui semble progressivement supplanté par celui de *réussites*, connaissent un essor ininterrompu, **soit comme simple divertissement**, comme présentées en 1842 dans *Le Livre des patiences de Madame de F.* (la marquise de Fortia) qui en donne vingt-cinq variantes, **soit au sein d'ouvrages sur les cartes divinatoires**, comme le développe Johannès Trismégiste (pseudonyme d'un certain Lorambert) en 1843, et bien d'autres par la suite.

Il y a dans la 15^e édition du *Livre des patiences* de la marquise de Fortia (1861, Martinon, Paris) **une réussite appelée « Les Quatorze » qui reprend la disposition de certains tirages divinatoires en cinq rangées de cinq cartes.** On trouve par exemple ce type de tirages dans la biographie de Casanova et dans des films tels que *L'Atalante* de Vigo (1934) ou *Une Chambre en ville* de Demy (1982). Cette variante du jeu est décrite aux pages 24 à 27 de ce livret.



LA RÉUSSITE DANS LA CULTURE POPULAIRE

Les réussites ont conservé une forte popularité liée à leur incroyable facilité d'adaptation sur ordinateur, qui permet d'éviter le temps de mise en place des cartes ! Il semblerait même qu'avec 35 millions de joueurs chaque mois issus de plus de 200 pays, la réussite (connue sous le nom de « solitaire » sur ordinateur) soit devenue **l'un des jeux vidéo les plus joués au monde** ! Le solitaire est systématiquement installé sur les ordinateurs lors de l'achat, ce qui explique sa très large distribution.



LES CARTES DE LA RÉUSSITE

Un jeu de réussite est composé de 52 cartes, divisées en 4 groupes appelés « enseignes » :

- Enseignes rouges : cœur et carreau.
- Enseignes noires : trèfle et pique.

En Europe, les cartes sont divisées en 3 grandes familles dont les enseignes varient :

- Les cartes à enseignes françaises (cœur, trèfle, pique et carreau).



- Les cartes à enseignes germaniques (cœur, grelot, feuille et gland).



- Les cartes à enseignes latines (bâton, coupe, denier et épée).



MATÉRIEL

Les cartes que vous tenez entre les mains sont une version revisitée des enseignes françaises.

Chacune d'elles est composée de 13 cartes allant, dans l'ordre croissant, de 1 (ou « as ») à 10, puis des 3 figures (le valet, la dame et le roi).



L'enseigne est représentée autant de fois que la valeur de la carte.

La valeur et l'enseigne de la carte



Le paquet est composé de 54 cartes, car il contient également 2 cartes Joker. **Ces dernières ne servent pas pour jouer à la réussite**, mais peuvent être utiles pour de nombreux autres jeux.

COMMENT JOUER

Il y a de nombreuses manières de jouer à la réussite. Les règles présentées ici sont largement répandues et forment donc la parfaite porte d'entrée pour s'initier à ces jeux.

APERÇU ET BUT DU JEU

La réussite est un jeu en solitaire dans lequel vous devez **trier entièrement le paquet de cartes par enseignes et en ordre croissant** selon des contraintes de pioche et de déplacement des cartes. **Une partie dure entre 5 et 10 minutes.**

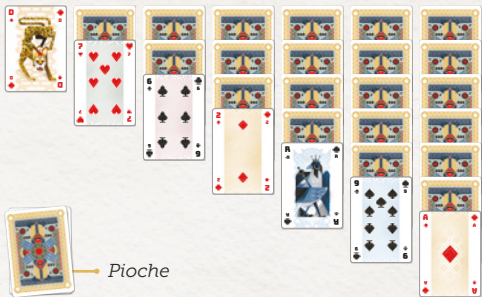
Si vous parvenez à trier ainsi les 52 cartes sans vous retrouver bloqué, vous remportez la partie.

MISE EN PLACE DE LA PARTIE

Laissez les 2 jokers de côté. Ils ne seront pas utilisés durant la partie. Mélangez les 52 cartes, puis **disposez-les au hasard ligne par ligne et face cachée en 7 colonnes côte à côte** : placez 1 carte dans la 1^{re} colonne tout à gauche, 2 cartes dans la 2^e colonne juste à droite de celle-ci, 3 cartes dans la 3^e colonne, etc. Faites que les cartes d'une même colonne se chevauchent. Formez ensuite une pioche face cachée avec les 24 cartes restantes. Prévoyez de la place pour **4 piles de cartes** sur un côté de l'aire de jeu (appelées « piles de fondation »). Enfin, **révélez la première carte libre de chaque colonne** (la plus en bas).



Piles
de fondation



Pioche



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Jouez autant d'actions que nécessaire jusqu'à ce que la partie prenne fin. Il existe 3 actions possibles :

1. Déplacer une ou plusieurs cartes vers une colonne.
2. Révéler les deux premières cartes de la pioche.
3. Déplacer une carte vers une pile de fondation.



1. DÉPLACER UNE OU PLUSIEURS CARTES VERS UNE COLONNE

Effectuez cette action pour libérer des cartes.

Vous pouvez déplacer une ou plusieurs cartes parmi celles face visible. Pour cela, respectez les points suivants :

- La ou les cartes déplacées peuvent provenir **des cartes révélées et accessibles** des différentes colonnes, **de la pioche** (voir p. 15) ou **des piles de fondation** (voir p. 16).
- Une carte ne peut être placée que sur une autre carte face visible, et cette dernière doit être **d'une couleur d'enseigne différente et d'une valeur supérieure de 1**. Il faut donc alterner les couleurs et former **une suite décroissante**.

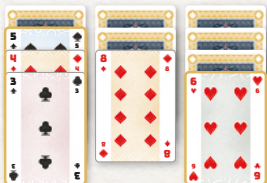
Exemple : vous pouvez déplacer un 6 rouge uniquement sur un 7 noir.

- Si une colonne est vide, vous pouvez **recommencer une colonne en y déplaçant la carte révélée et accessible de votre choix**. Vous devrez ensuite toujours respecter les points précédents.

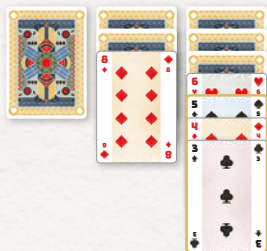
Lorsque, dans une colonne, plusieurs cartes sont révélées et empilées, **vous pouvez choisir de déplacer tout ou partie de ces cartes en un seul déplacement**. Vous pouvez couper cet empilement où bon vous semble.

Si une colonne ne contient plus que des cartes face cachée, **révélez immédiatement la première carte libre de cette colonne** (la plus en bas).

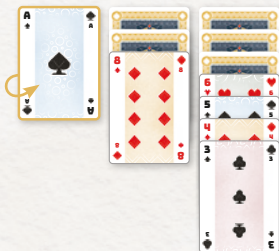
Le groupe de cartes (5 de ♠, 4 de ♦ et 3 de ♣) peut être déplacé sur le 6 de ♥.



Situation avant le déplacement des cartes



Situation après le déplacement des cartes



La carte qui se trouvait sous le 5 de ♠ est alors révélée.

2. RÉVÉLER LES DEUX PREMIÈRES CARTES DE LA PIOCHE

Parfois, vous devrez élargir le champ des possibles.

À tout moment durant la partie (mais surtout lorsque plus aucun autre déplacement n'est possible ou intéressant), **vous pouvez révéler des cartes de la pioche**. Placez-les juste à côté de celle-ci. S'il y a déjà des cartes révélées, posez-les à la suite pour former une pile unique. Lorsque vous tirez des cartes de la pioche, **faites-le 2 par 2**. Vous pouvez ainsi regarder toutes les cartes révélées, **mais n'en changez jamais l'ordre**. Seule la carte du dessus est accessible.

Si la pioche est vide et que vous voulez piocher, retournez face cachée et **sans les mélanger** les cartes révélées à côté de celle-ci **pour former une nouvelle pioche**.



Vous révélez les deux premières cartes de la pioche, un 5 de ♠ et un 4 de ♦. Vous les empilez au-dessus des cartes déjà révélées plus tôt dans la partie (un 3 de ♠ et un 6 de ♥). Seul le 4 de ♦ est accessible pour le moment.

3. DÉPLACER UNE CARTE VERS UNE PILE DE FONDATION

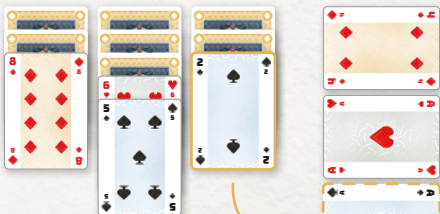
Cette action est celle qui vous fait avancer vers la réussite !

Sur un côté de la table se trouvent les emplacements des piles de fondation. C'est sur ces emplacements que vous devez **empiler les cartes selon leurs enseignes et en ordre croissant** (de 1 à 10, puis valet, dame, roi).

Vous pouvez, à tout moment durant la partie, déplacer **une carte révélée et accessible** vers la pile de fondation qui lui correspond. Pour cela, respectez les points suivants :

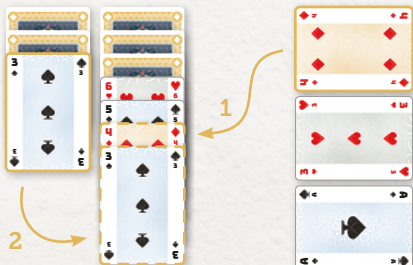
- **Il y a une pile pour chacune des 4 enseignes.** Chaque carte ne peut donc aller que dans la pile correspondant à son enseigne.
- **Chaque pile doit commencer par un as, puis former une suite croissante, de 1 en 1, jusqu'au roi.**

Une carte mise dans sa pile de fondation peut retourner dans une colonne de l'aire de jeu à condition qu'elle soit accessible (c'est-à-dire face visible au sommet de la pile).



Le 2 de ♠ peut être posé sur la pile de fondation où l'as de ♠ a été précédemment placé : ils forment une suite croissante et sont de la même enseigne.

Les 4 piles de fondation



Le joueur peut déplacer le 4 de ♦ de la première pile de fondation sur le 5 de ♠, pour ensuite placer le 3 de ♠ dessus et ainsi débloquer une carte.

FIN DE LA PARTIE

Dès que les 4 piles de fondation sont complètes (et donc qu'il n'y a plus de cartes dans l'aire de jeu), vous remportez la partie !

Il se peut cependant que vous soyez bloqué bien avant cela, sans possibilité d'évolution. Cela est dû potentiellement à **des erreurs stratégiques durant la partie, mais aussi au hasard de la disposition des cartes** dans les colonnes et dans la pioche. Vous devez alors abandonner la partie.

Réussir à compléter les 4 piles est donc **un signe de bonne fortune** !

Si vous parvenez à révéler toutes les cartes de l'aire de jeu, vous pouvez considérer que vous avez gagné. La fin de la partie se résumera à déplacer les cartes sans que vous n'ayez aucun choix à faire (même si cela reste très satisfaisant de voir la résolution se mettre enfin en place).



STRATÉGIES RAPIDES

Voici quelques astuces à garder en tête afin de progresser rapidement.

PLACEMENT DES ROIS

Lorsqu'une colonne est vide, vous avez un emplacement dénué de contraintes à votre disposition : **vous pouvez donc y placer n'importe quelle carte. Cependant, il est conseillé d'y placer un roi.** En effet, les rois ne peuvent être déplacés que dans des colonnes vides, étant les cartes de plus forte valeur. Utiliser un emplacement vide pour une autre carte pourrait donc rapidement bloquer le jeu.

COLONNE VIDE

Dans certaines situations, **il peut être stratégique de déplacer temporairement une carte dans une colonne vide** (prenant ainsi la place d'un roi). Cela permet de déverrouiller et révéler la carte suivante afin de peut-être débloquent le jeu. C'est un pari risqué, car la carte révélée peut ne pas être celle qu'il vous faut, mais c'est parfois votre seule solution.

UTILISATION DE LA PIOCHE

La pioche est accessible à l'infini, mais attention, **ne mettez des cartes de la pioche en jeu que si cela permet d'en déverrouiller d'autres.** Sinon, vous réduisez les possibilités pour la suite et risquez de vous retrouver bloqué.

CONNAISSANCE DE LA PIOCHE

Prendre connaissance de la pioche en la faisant tourner au début du jeu est un bon moyen de savoir à quoi vous attendre durant la partie. Par déduction, vous saurez quelles sont les cartes verrouillées et pourrez établir une stratégie.



VARIANTES

VARIATIONS DANS LA DIFFICULTÉ

Adoptez les quelques modifications qui vous sont présentées aux pages suivantes pour rendre vos parties plus ou moins compliquées par rapport au mode de jeu qui vous a été présenté jusqu'ici. Ne changez que les points indiqués.

Vous pouvez également choisir d'appliquer ou non les deux points suivants :

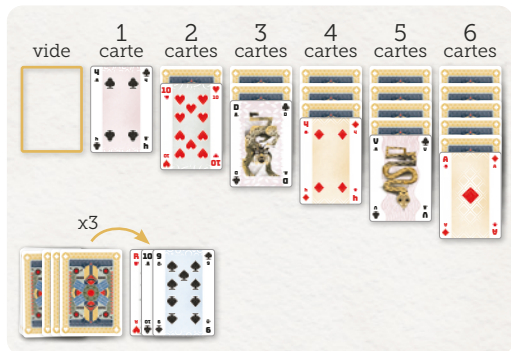
- En plus des variations de mise en place, de déplacement des cartes et d'utilisation de la pioche qui vont vous être présentées, vous pouvez, lorsque vous êtes bloqué, ajouter une 5^e pile de fondation. Cette pile peut contenir les cartes de l'enseigne de votre choix et commencer par la valeur de votre choix. Cependant, une fois une carte placée dedans, les cartes suivantes doivent être de la même enseigne et respecter l'ordre croissant de 1 en 1.
- À l'inverse, pour plus de difficulté, vous pouvez rendre obligatoire de commencer une colonne vide uniquement par un roi (et non plus autoriser la carte de votre choix).

🎲 DIFFICULTÉ MINIMALE

★☆☆☆

Mise en place : 7 colonnes dont 1 vide (et les 6 autres contenant de 1 à 6 cartes).

Pioche : révéléz les cartes 3 par 3 au lieu de 2 par 2.



🎲 DIFFICULTÉ INTERMÉDIAIRE

★★☆☆

Pioche : révéléz les cartes 3 par 3 au lieu de 2 par 2.

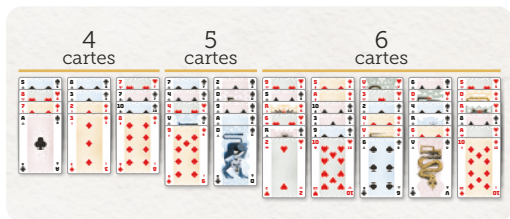
🎲 DIFFICULTÉ AVANCÉE

★★★☆☆

Pour ce mode de jeu et le suivant, vous pouvez faire abstraction de la règle obligeant à commencer une pile de fondation par un as.

Mise en place : 10 colonnes (3 de 4 cartes, 2 de 5 cartes, et 5 de 6 cartes). Positionnez toutes les cartes directement face visible.

Déplacement : les règles de déplacement ne changent pas.

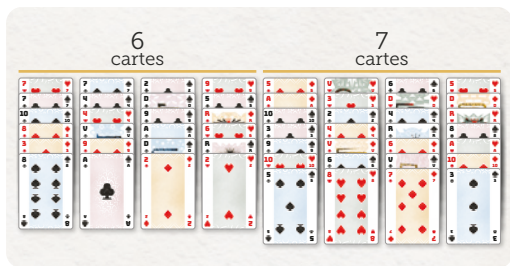


◆ DIFFICULTÉ EXTRÊME

★★★★★

Mise en place : 8 colonnes (4 de 6 cartes et 4 de 7 cartes). Positionnez toutes les cartes des colonnes directement face visible.

Déplacement : les règles de déplacement ne changent pas.



LES QUATORZE

Nous vous proposons ici **une version légèrement revisitée de la réussite des Quatorze** (évoquée rapidement p. 6).

APERÇU ET BUT DU JEU

Associez les cartes par 2 sans contraintes d'enseignes afin de former **une somme de 14** et ainsi les **défausser**. Lorsque toutes les cartes de l'aire de jeu ont été défaussées, vous remportez la partie.

MISE EN PLACE

Mélangez les 52 cartes (sans les jokers), et disposez-
en **25 face visible en un carré de 5 par 5**. Formez
une pioche face cachée avec les cartes restantes.





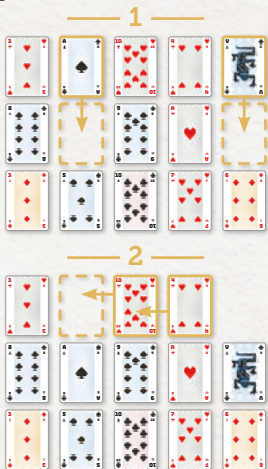
Pioche

Carré de 5x5

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

De 1 à 10, les cartes ont une valeur égale à leur valeur faciale. Puis le valet a une valeur de 11, la dame de 12 et le roi de 13.

Exemple de glissements de cartes une fois la pioche vide



Si, après avoir révélé de nouvelles cartes de la pioche, aucune somme ne fait 14, **vous devez faire appel à la miséricorde** : échangez les emplacements de 2 cartes au choix.

FIN DE LA PARTIE

Si vous parvenez à défausser toutes les cartes, vous remportez la partie. Mais attention : moins vous aurez fait appel à la miséricorde, plus resplendissante sera votre réussite. **Tentez une réussite parfaite en ne sollicitant jamais la miséricorde !**



Illustrateur : Sébastien Féraut

Cheffe de projet : Amélie Scordilis

Graphistes : Claire Wach
et Lenaïg Bourgoïn

Rédacteur de l'introduction historique :

Gwenael Beuchet

(attaché de conservation du patrimoine)

Rédacteur : Xavier Taverne



Projet réalisé en collaboration avec
le musée français de la Carte à jouer
et la ville d'Issy-les-Moulineaux.

