

codigo de bonus f12 bet

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

caixa de
diálogo: Esc
Freecell
Boas-vindas Paciência Freecell! Esta é uma versão

online gratuita;
do popular e estratégico jogo de cartas. Divirta-se!
Visão geral;
Freecell é um jogo de cartas de um jogador. Como na maioria dos outros jogos de paciência,

no Freecell o objetivo é ordenar as cartas por naipe e valor. No entanto,

ao contrário da paciência tradicional, todas as cartas estão voltadas para cima

desde o início do jogo e não há montagem de compra. Além disso, os jogos de Freecell quase sempre

podem ser resolvidos. Portanto, não é para culpar a sorte por um jogo ruim, como

com a paciência tradicional. O tabuleiro de jogo consiste em oito montes centrais, quatro

livres no canto superior esquerdo e quatro pilhas no canto superior direito. Para ganhar o jogo,

precisa mover as cartas entre os montes e organizá-las sequencialmente com naipes alternados.

Você pode usar as pilhas livres no canto superior esquerdo do tabuleiro para armazenar temporariamente as cartas.

Por fim, precisa colocar todas as cartas nas pilhas, começando com Ases, Dois, Três, etc.

Cada monte em uma pilha deve conter apenas cartas de um naipe. Cada monte em uma pilha deve conter apenas cartas de um naipe.

Cada monte em uma pilha deve conter apenas cartas de um naipe.

Regras de Movimento: cartas entre montes; Você pode pegar uma carta que está no topo do monte ou todo um monte, desde que as cartas sejam sequenciais (ordenadas por valor) e de cores alternadas (preto e vermelho). Você pode colocar uma carta (ou uma monte de cartas) sobre outra carta, desde que a carta de destino tenha um valor maior que o da carta de origem.

Regras de Movimento: cartas entre montes; Você pode pegar uma carta que está no topo do monte ou todo um monte, desde que as cartas sejam sequenciais (ordenadas por valor) e de cores alternadas (preto e vermelho). Você pode colocar uma carta (ou uma monte de cartas) sobre outra carta, desde que a carta de destino tenha um valor maior que o da carta de origem.

Regras de Movimento: cartas entre montes; Você pode pegar uma carta que está no topo do monte ou todo um monte, desde que as cartas sejam sequenciais (ordenadas por valor) e de cores alternadas (preto e vermelho). Você pode colocar uma carta (ou uma monte de cartas) sobre outra carta, desde que a carta de destino tenha um valor maior que o da carta de origem.

Regras de Movimento: cartas entre montes; Você pode pegar uma carta que está no topo do monte ou todo um monte, desde que as cartas sejam sequenciais (ordenadas por valor) e de cores alternadas (preto e vermelho). Você pode colocar uma carta (ou uma monte de cartas) sobre outra carta, desde que a carta de destino tenha um valor maior que o da carta de origem.