

## codigo de barras 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  
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

na, 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 necessidade de monte 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 é composto por 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

único 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

inferior ao da carta de destino. Você pode mover uma pilha inteira para cima ou para baixo, desde que não haja cartas de cores diferentes no topo da pilha. Você pode mover uma pilha inteira para cima ou para baixo, desde que não haja cartas de cores diferentes no topo da pilha.

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

inferior ao da carta de destino. Você pode mover uma pilha inteira para cima ou para baixo, desde que não haja cartas de cores diferentes no topo da pilha.

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