

Pinguin

1 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

Vier Fundamente nach Farbe vom Basisrang aufsteigend aufbauen, von König zu Ass überlaufend.

AUFBAU

- 1 Spieler mit einem Standard-52-Karten-Deck.
- 4 Basisrang-Karten auf Fundamente platzieren.
- Restliche 48 Karten in 7 Tableau-Spalten austeilen. 7 leere Flossen verfügbar.

WERTUNG

- Gewonnen durch Platzieren aller 52 Karten auf Fundamenten.
- Über 95% der Austeilungen sind bei optimalem Spiel lösbar.

Tipp: Flossen so lange wie möglich leer halten, um Flexibilität für Folgenverschiebungen zu bewahren.

AM ZUG

- Tableau-Spalten nach Farbe absteigend aufbauen.
- Karten zu Fundamenten verschieben (nach Farbe aufsteigend vom Basisrang).
- Flossen für temporäre Einzelkarten-Ablage nutzen.
- Leere Spalten nehmen nur den Rang einen unter dem Basisrang auf.

Pinguin ist ein Solitärkartenspiel im FreeCell-Stil, erfunden von David Parlett. Es verfügt über sieben Tableau-Spalten, sieben freie Zellen (Flossen genannt) und Fundamente, die bei einem bestimmten Rang beginnen, der durch die erste ausgeteilte Karte bestimmt wird. Mit einer hohen Gewinnrate und elegantem Design belohnt es sorgfältige Planung und gilt als eines der besten modernen Solitärspiele.

Ziel

Vier Fundamentstapel nach Farbe aufsteigend aufbauen, jeweils beginnend beim Rang der ersten ausgeteilten Karte, bei Bedarf von König zu Ass überlaufend, bis jedes Fundament 13 Karten enthält.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 1 Spieler (Solitär).
2. **Deck:** Standard 52-Karten-Deck.
3. **Schnabelkarte:** Die erste Karte auf das erste Fundament legen. Dieser Rang ist die Fundamentbasis.
4. **Andere Basiskarten:** Die anderen drei Karten desselben Rangs finden und auf die restlichen Fundamente legen. Diese sind sofort verfügbar.
5. **Tableau:** Die restlichen 48 Karten in 7 Spalten austeilen. Die erste Spalte bekommt 7 Karten, und die restlichen 6 Spalten je 7 Karten (wobei die letzte Spalte 6 erhält).
6. **Flossen:** 7 leere freie Zellen (Flossen) stehen für temporäre Kartenablage zur Verfügung.

Spielablauf

1. **Tableau-Aufbau:** Auf Tableau-Spalten nach Farbe absteigend aufbauen (nicht farbwechselnd). Kartenfolgen gleicher Farbe dürfen zusammen verschoben werden, wenn genügend freie Zellen es erlauben.
2. **Fundament-Aufbau:** Nach Farbe aufsteigend vom Basisrang aufbauen, bei Bedarf von König zu Ass überlaufend.
3. **Flossen:** Jede einzelne Karte darf in eine freie Zelle gelegt werden. Karten in freien Zellen können zurück zum Tableau oder zu Fundamenten verschoben werden.
4. **Leere Spalten:** Eine leere Tableau-Spalte darf nur mit einer Karte gefüllt werden, die einen Rang unter dem Fundament-Basisrang liegt (oder einer Folge, die mit diesem Rang beginnt).

Punktewertung

1. **Gewinnbedingung:** Alle 52 Karten auf den vier Fundamenten versammeln.
2. **Gewinnrate:** Pinguin hat eine sehr hohe Gewinnrate, geschätzt über 95% bei optimalem Spiel.
3. **Geschwindigkeitswertung:** Manche digitalen Versionen verfolgen Zeit und Züge für kompetitive Wertung.

Varianten

- **FreeCell:** Das klassische Freie-Zellen-Spiel mit 8 Spalten, 4 freien Zellen und Fundamenten, die immer beim Ass beginnen.
- **Pinguin mit weniger Flossen:** Die Anzahl der freien Zellen auf 5 oder 6 reduzieren für erhöhte Schwierigkeit.
- **Entspannter Pinguin:** Jede beliebige Karte in leere Spalten erlauben, nicht nur den spezifischen Rang.

Tipps und Strategien

- Flossen sparsam einsetzen; sie leer zu halten bewahrt die Fähigkeit, lange Folgen zu verschieben.
- Im Tableau nach Farbe aufbauen, um verschiebbare Folgen zu erstellen, die effizient übertragen werden können.
- Die Reihenfolge sorgfältig planen, in der Spalten geleert und gefüllt werden; die Einschränkung, welcher Rang eine leere Spalte füllt, ist entscheidend.

Tipps & Strategie

Freie Zellen für Notfälle aufheben. Im Tableau nach Farbe aufbauen, um Gruppenverschiebungen zu ermöglichen. Leere Spalten sind mächtig, aber eingeschränkt, denn nur ein spezifischer Rang kann sie füllen.

Die Farb-Aufbau-Anforderung auf dem Tableau bedeutet, dass Folgen direkt auf Fundamente übertragbar sind, was das Spiel stromlinienförmiger macht als FreeCell, sobald man den Planungsaspekt beherrscht.