

# Penguin

1 jugadores

52 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Media

Construye cuatro fundaciones hacia arriba por palo desde un rango base, envolviendo Rey a As.

## PREPARACIÓN

- 1 jugador con un mazo estándar de 52 cartas.
- Coloca 4 cartas de rango base en fundaciones.
- Reparte 48 cartas restantes en 7 columnas de tableau. 7 aletas vacías disponibles.

## PUNTUACIÓN

- Gana colocando las 52 cartas en fundaciones.
- Sobre el 95% de manos son resolubles con juego óptimo.

Consejo: Mantén aletas vacías tanto como sea posible para preservar flexibilidad para movimientos de secuencia.

## EN TU TURNO

- Construye columnas de tableau hacia abajo por palo.
- Mueve cartas a fundaciones (hacia arriba por palo desde rango base).
- Usa aletas para almacenamiento temporal de cartas únicamente.
- Las columnas vacías aceptan solo el rango uno por debajo del rango base.

Penguin es un juego de solitario estilo FreeCell inventado por David Parlett. Presenta siete columnas de tableau, siete celdas libres (llamadas aletas), y fundaciones que comienzan en un rango específico determinado por la primera cartas repartida. Con una tasa de victoria alta y diseño elegante, recompensa la planificación cuidadosa y es considerado uno de los mejores juegos de solitario modernos.

## Objetivo

Construye cuatro pilas de fundación hacia arriba por palo, cada una comenzando desde el rango de la primera cartas repartida, envolviendo de Rey a As si es necesario, hasta que cada fundación contenga 13 cartas.

## Preparación

1. **Jugadores:** 1 jugador (solitario).
2. **Mazo:** Mazo estándar de 52 cartas.
3. **Cartas de pico:** Reparte la primera cartas a la primera fundación. Este rango es la base de fundación.
4. **Otras cartas base:** Encuentra las otras tres cartas del mismo rango y colócalas en las fundaciones restantes. Estas están disponibles inmediatamente.
5. **Tableau:** Reparte las 48 cartas restantes en 7 columnas. La primera columna obtiene 7 cartas, y las 6 columnas restantes obtienen 7 cartas cada una (con la última columna recibiendo 6).
6. **Aletas:** 7 celdas libres vacías (aletas) están disponibles para almacenamiento de cartas temporal.

## Juego

1. **Construcción de tableau:** Construye hacia abajo en columnas de tableau por palo (no color alterno). Las secuencias de cartas en palo pueden ser movidas juntas si suficientes celdas libres permiten.
2. **Construcción de fundación:** Construye hacia arriba por palo desde el rango base, envolviendo Rey a As si es necesario.
3. **Aletas:** Cualquier cartas única puede ser colocada en una celda libre. Las cartas en celdas libres pueden ser movidas de vuelta al tableau o a fundaciones.
4. **Columnas vacías:** Una columna de tableau vacía puede ser llenada solo por una cartas un rango por debajo del rango de base de fundación (o una secuencia comenzando con ese rango).

## Puntuación

1. **Condición de victoria:** Las 52 cartas están ensambladas en las cuatro fundaciones.
2. **Tasa de victoria:** Penguin tiene una tasa de victoria muy alta, estimada arriba del 95% con juego óptimo.
3. **Puntuación de velocidad:** Algunas versiones digitales rastrean tiempo y movimientos para puntuación competitiva.

## Variantes

---

- **FreeCell:** El juego clásico de celda libre con 8 columnas, 4 celdas libres, y fundaciones siempre comenzando desde As.
- **Penguin con menos aletas:** Reduce el número de celdas libres a 5 o 6 para dificultad aumentada.
- **Penguin relajado:** Permite que cualquier cartas llene columnas vacías, no solo el rango específico.

## Consejos y Estrategias

---

- Usa aletas rara vez; mantenerlas vacías preserva tu habilidad de mover secuencias largas.
- Construye en palo en el tableau para crear secuencias movibles que pueden ser transferidas eficientemente.
- Planifica cuidadosamente el orden en el que vacías y llenas columnas; la restricción sobre qué rango llena una columna vacía es crítica.

## Consejos y estrategia

---

Preserva celdas libres para emergencias. Construye en palo en el tableau para permitir movimientos de grupo. Las columnas vacías son poderosas pero restringidas — solo un rango específico puede llenarlas.

El requisito de construcción en palo en el tableau significa que las secuencias son directamente transferibles a fundaciones, haciendo el juego más simplificado que FreeCell una vez que dominas el aspecto de planificación.