

Pingouin

1 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

Construire quatre bases vers le haut par couleur depuis un rang de base, avec passage du roi à l'as.

MISE EN PLACE

- 1 joueur avec un jeu standard de 52 cartes.
- Placer 4 cartes du rang de base sur les bases.
- Distribuer les 48 cartes restantes en 7 colonnes de tableau. 7 nageoires vides disponibles.

SCORE

- Gagner en plaçant les 52 cartes sur les bases.
- Plus de 95% des distributions sont solubles avec un jeu optimal.

Conseil: Gardez les nageoires vides aussi longtemps que possible pour préserver la flexibilité des déplacements de séquences.

À VOTRE TOUR

- Construire les colonnes du tableau vers le bas par couleur.
- Déplacer les cartes vers les bases (vers le haut par couleur depuis le rang de base).
- Utiliser les nageoires pour le stockage temporaire de cartes seules.
- Les colonnes vides n'acceptent que le rang d'un inférieur au rang de base.

Le Pingouin est un jeu de cartes solitaire de style FreeCell inventé par David Parlett. Il comporte sept colonnes de tableau, sept cellules libres (appelées nageoires) et des bases qui commencent à un rang spécifique déterminé par la première carte distribuée. Avec un taux de victoire élevé et une conception élégante, il récompense une planification minutieuse et est considéré comme l'un des meilleurs jeux de solitaire modernes.

Objectif

Construire quatre piles de base vers le haut par couleur, chacune commençant depuis le rang de la première carte distribuée, avec passage du roi à l'as si nécessaire, jusqu'à ce que chaque base contienne 13 cartes.

Mise en place

1. **Joueurs** : 1 joueur (solitaire).
2. **Paquet** : Jeu standard de 52 cartes.
3. **Carte bec** : Distribuer la première carte à la première base. Ce rang est le rang de base.
4. **Autres cartes de base** : Trouver les trois autres cartes du même rang et les placer sur les bases restantes. Elles sont disponibles immédiatement.
5. **Tableau** : Distribuer les 48 cartes restantes en 7 colonnes. La première colonne reçoit 7 cartes, et les 6 colonnes restantes reçoivent 7 cartes chacune (la dernière colonne en recevant 6).
6. **Nageoires** : 7 cellules libres vides (nageoires) sont disponibles pour le stockage temporaire de cartes.

Déroulement du jeu

1. **Construction du tableau** : Construire vers le bas sur les colonnes du tableau par couleur (pas en alternant les couleurs). Les séquences de cartes en couleur peuvent être déplacées ensemble si suffisamment de cellules libres le permettent.
2. **Construction des bases** : Construire vers le haut par couleur depuis le rang de base, avec passage du roi à l'as si nécessaire.
3. **Nageoires** : N'importe quelle carte seule peut être placée dans une cellule libre. Les cartes dans les cellules libres peuvent être déplacées vers le tableau ou vers les bases.
4. **Colonnes vides** : Une colonne de tableau vide ne peut être remplie que par une carte d'un rang inférieur d'un au rang de base (ou une séquence commençant par ce rang).

Décompte des points

1. **Condition de victoire** : Les 52 cartes sont assemblées sur les quatre bases.
2. **Taux de victoire** : Le Pingouin a un taux de victoire très élevé, estimé au-dessus de 95% avec un jeu optimal.
3. **Score de vitesse** : Certaines versions numériques suivent le temps et les mouvements pour un score compétitif.

Variantes

- **FreeCell** : Le jeu de cellule libre classique avec 8 colonnes, 4 cellules libres et des bases commençant toujours depuis l'as.
- **Pingouin avec moins de nageoires** : Réduire le nombre de cellules libres à 5 ou 6 pour augmenter la difficulté.
- **Pingouin Détendu** : Permettre à n'importe quelle carte de remplir les colonnes vides, pas seulement le rang spécifique.

Conseils et stratégies

- Utilisez les nageoires avec parcimonie ; les garder vides préserve votre capacité à déplacer de longues séquences.
- Construisez en couleur sur le tableau pour créer des séquences déplaçables pouvant être transférées efficacement.
- Planifiez soigneusement l'ordre dans lequel vous videz et remplissez les colonnes ; la restriction sur quel rang remplit une colonne vide est critique.

Conseils et stratégie

Préservez les cellules libres pour les urgences. Construisez en couleur sur le tableau pour permettre les déplacements de groupe. Les colonnes vides sont puissantes mais restreintes — un seul rang spécifique peut les remplir.

L'exigence de construction en couleur sur le tableau signifie que les séquences sont directement transférables aux bases, rendant le jeu plus fluide que le FreeCell une fois que vous maîtrisez l'aspect de la planification.