

Seahaven Towers

1 joueurs

52 cartes

Difficulté: Difficile

Durée: Moyenne

Construire quatre piles de fondation par enseigne, de l'As au Roi.

MISE EN PLACE

- Distribuez 52 cartes face visible en 10 colonnes (2 cartes vont dans les cellules libres).
- Quatre cellules libres et quatre emplacements de fondation disponibles.

SCORE

- Gagnez en complétant les quatre fondations jusqu'au Roi.

Conseil: Gardez les cellules libres vides le plus longtemps possible pour conserver votre flexibilité.

À VOTRE TOUR

- Déplacez les cartes exposées vers les fondations (ordre croissant, même enseigne).
- Déplacez les cartes entre les colonnes (même enseigne, ordre décroissant).
- Utilisez les cellules libres pour le stockage temporaire d'une carte.
- Seuls les Rois peuvent occuper les colonnes vides.

Seahaven Towers est une variante de FreeCell où les cartes sont distribuées en 10 colonnes avec 4 cellules libres disponibles pour le stockage temporaire. Contrairement au FreeCell standard, seules les séquences complètes de même couleur peuvent être déplacées entre les colonnes, et seuls les Rois peuvent être placés dans les colonnes vides. Ces restrictions rendent Seahaven Towers plus difficile que FreeCell tout en conservant un jeu basé sur l'habileté avec information complète.

Objectif

Construire quatre piles de fondation par enseigne en ordre croissant, de l'As au Roi.

Mise en place

1. **Joueurs** : 1
2. **Jeu de cartes** : Jeu standard de 52 cartes
3. **Disposition** : Distribuez les 52 cartes face visible en 10 colonnes. Les 4 premières colonnes reçoivent 5 cartes chacune, et les 6 colonnes restantes reçoivent 5 cartes chacune (2 cartes sont placées dans les cellules libres au départ). Quatre cellules libres et quatre emplacements de fondation sont disponibles.

Déroulement du jeu

1. **Déplacer une carte** : Déplacez la carte du bas (exposée) d'une colonne vers une fondation, une cellule libre, ou sur la carte du bas d'une autre colonne si celle-ci est de la même enseigne et d'un rang supérieur.
2. **Déplacer des séquences** : Une séquence de cartes en ordre décroissant de la même enseigne au bas d'une colonne peut être déplacée ensemble vers une autre colonne si la carte réceptrice est de la même enseigne et d'un rang supérieur.
3. **Cellules libres** : Stockez temporairement n'importe quelle carte individuelle. Les cartes dans les cellules libres peuvent être déplacées vers les fondations ou les colonnes selon les règles normales.
4. **Colonnes vides** : Seuls les Rois (ou les séquences commençant par un Roi) peuvent être placés dans les colonnes vides.
5. **Fondations** : Construisez par enseigne en ordre croissant, de l'As au Roi.

Score

1. **Victoire** : Les 52 cartes sont placées sur les quatre piles de fondation.
2. **Défaite** : Il ne reste aucun coup légal et toutes les cartes ne sont pas sur les fondations.

Variantes

- **FreeCell** : La variante la plus populaire avec 8 colonnes et une construction en couleurs alternées sur les colonnes.
- **Penguin** : Une variante de FreeCell où une carte aléatoire commence les fondations et la construction par enseigne identique est utilisée.
- **Baker's Game** : FreeCell avec construction par enseigne identique au lieu de couleurs alternées.

Conseils et stratégies

- Gardez les cellules libres vides le plus longtemps possible pour une flexibilité maximale.
- Essayez de construire des séquences de même enseigne dans les colonnes pour permettre les déplacements groupés.
- Libérez les Rois tôt pour utiliser les colonnes vides comme espace de stockage étendu.
- Planifiez vos coups soigneusement car la restriction de construction par enseigne identique limite les options par rapport au FreeCell.

Conseils et stratégie

Gardez les cellules libres vides pour la flexibilité. Construisez des séquences de même enseigne dans les colonnes pour les déplacements groupés. Créez des colonnes vides pour les Rois. Planifiez plusieurs coups à l'avance car la restriction de même enseigne limite vos options.

La règle de construction par enseigne identique rend Seahaven Towers nettement plus difficile que FreeCell. Prévoyez de construire de longues séquences de même enseigne sur place plutôt que de déplacer fréquemment les cartes entre les colonnes.