

Pinguino

1 giocatori

52 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Costruire quattro fondamenta in ordine crescente per seme dal valore base, avvolgendo dal Re all'Asso.

PREPARAZIONE

- 1 giocatore con un mazzo standard da 52 carte.
- Posizionare 4 carte del valore base sulle fondamenta.
- Distribuire le restanti 48 carte in 7 colonne di tableau. 7 pinne vuote disponibili.

PUNTEGGIO

- Vincere collocando tutte le 52 carte sulle fondamenta.
- Oltre il 95% delle partite è risolvibile con il gioco ottimale.

Consiglio: Tenere le pinne vuote il più a lungo possibile per preservare la flessibilità degli spostamenti di sequenza.

AL TUO TURNO

- Costruire le colonne del tableau in ordine decrescente per seme.
- Spostare le carte sulle fondamenta (in ordine crescente per seme dal valore base).
- Usare le pinne per lo stoccaggio temporaneo di carte singole.
- Le colonne vuote accettano solo il valore un punto sotto il valore base.

Pinguino è un gioco di carte solitario in stile FreeCell inventato da David Parlett. Presenta sette colonne di tableau, sette celle libere (chiamate pinne), e fondamenta che iniziano da un valore specifico determinato dalla prima carta distribuita. Con un alto tasso di vittoria e un design elegante, premia la pianificazione attenta ed è considerato uno dei migliori giochi solitari moderni.

Obiettivo

Costruire quattro pile di fondamenta in ordine crescente per seme, ciascuna a partire dal valore della prima carta distribuita, avvolgendo dal Re all'Asso se necessario, fino a quando ogni fondamento contiene 13 carte.

Preparazione

1. **Giocatori:** 1 giocatore (solitario).
2. **Mazzo:** Mazzo standard da 52 carte.
3. **Carta becco:** Distribuire la prima carta alla prima fondamento. Questo valore è la base delle fondamenta.
4. **Altre carte base:** Trovare le altre tre carte dello stesso valore e posizzionarle sulle fondamenta rimanenti. Sono disponibili immediatamente.
5. **Tableau:** Distribuire le restanti 48 carte in 7 colonne. La prima colonna riceve 7 carte, e le restanti 6 colonne ricevono 7 carte ciascuna (con l'ultima colonna che ne riceve 6).
6. **Pinne:** 7 celle libere vuote (pinne) sono disponibili per lo stoccaggio temporaneo delle carte.

Svolgimento del gioco

1. **Costruzione del tableau:** Costruire in ordine decrescente sulle colonne del tableau per seme (non a colori alternati). Le sequenze di carte dello stesso seme possono essere spostate insieme se ci sono abbastanza celle libere disponibili.
2. **Costruzione delle fondamenta:** Costruire in ordine crescente per seme dal valore base, avvolgendo dal Re all'Asso se necessario.
3. **Pinne:** Qualsiasi carta singola può essere posizionata in una cella libera. Le carte nelle celle libere possono essere spostate di nuovo sul tableau o sulle fondamenta.
4. **Colonne vuote:** Una colonna del tableau vuota può essere riempita solo da una carta di un valore inferiore di un punto al valore base delle fondamenta (o da una sequenza che inizia con quel valore).

Punteggio

1. **Condizione di vittoria:** Tutte le 52 carte vengono assemblate sulle quattro fondamenta.
2. **Tasso di vittoria:** Pinguino ha un tasso di vittoria molto alto, stimato oltre il 95% con il gioco ottimale.
3. **Punteggio a tempo:** Alcune versioni digitali tracciano il tempo e le mosse per un punteggio competitivo.

Varianti

- **FreeCell:** Il classico gioco a celle libere con 8 colonne, 4 celle libere e fondamenta che iniziano sempre dall'Asso.
- **Pinguino con meno pinne:** Ridurre il numero di celle libere a 5 o 6 per una difficoltà maggiore.
- **Pinguino rilassato:** Consentire a qualsiasi carta di riempire le colonne vuote, non solo il valore specifico.

Consigli e strategie

- Usare le pinne con parsimonia; tenerle vuote preserva la capacità di spostare lunghe sequenze.
- Costruire per seme sul tableau per creare sequenze spostabili che possono essere trasferite in modo efficiente.
- Pianificare con cura l'ordine in cui si svuotano e si riempiono le colonne; la restrizione su quale valore riempie una colonna vuota è critica.

Consigli e strategia

Conservare le celle libere per le emergenze. Costruire per seme sul tableau per abilitare gli spostamenti di gruppo. Le colonne vuote sono potenti ma limitate — solo un valore specifico può riempirle.

Il requisito di costruzione per seme sul tableau significa che le sequenze sono direttamente trasferibili sulle fondamenta, rendendo il gioco più snello rispetto al FreeCell una volta padroneggiato l'aspetto della pianificazione.