

# Seahaven Towers

1 giocatori

52 carte

Difficoltà: Difficile

Durata: Media

## Costruire quattro pile di fondamenta per seme dall'Asso al Re.

### PREPARAZIONE

- Distribuire 52 carte scoperte in 10 colonne (2 carte vanno alle celle libere).
- Quattro celle libere e quattro spazi per fondamenta disponibili.

### PUNTEGGIO

- Vincere completando tutte e quattro le fondamenta fino al Re.

*Consiglio: Mantenere le celle libere vuote il più a lungo possibile per conservare la flessibilità.*

### AL TUO TURNO

- Spostare le carte esposte alle fondamenta (crescente, stesso seme).
- Spostare le carte tra le colonne (stesso seme, decrescente).
- Usare le celle libere per lo stoccaggio temporaneo di singole carte.
- Solo i Re riempiono le colonne vuote.

Seahaven Towers è una variante di FreeCell in cui le carte vengono distribuite in 10 colonne con 4 celle libere disponibili per lo stoccaggio temporaneo. A differenza del FreeCell standard, solo sequenze complete dello stesso seme possono essere spostate tra le colonne e solo i Re possono essere collocati in colonne vuote. Queste restrizioni rendono Seahaven Towers più impegnativo di FreeCell pur mantenendo il gameplay strategico con informazioni aperte.

## Obiettivo

Costruire quattro pile di fondamenta per seme in ordine crescente dall'Asso al Re.

## Preparazione

1. **Giocatori:** 1
2. **Mazzo:** Mazzo standard da 52 carte
3. **Disposizione:** Distribuire tutte le 52 carte scoperte in 10 colonne. Le prime 4 colonne ricevono 5 carte ciascuna, e le restanti 6 colonne ricevono 5 carte ciascuna (con 2 carte collocate nelle celle libere all'inizio). Sono disponibili quattro celle libere e quattro spazi per fondamenta.

## Svolgimento del gioco

1. **Spostare singole carte:** Spostare la carta inferiore (esposta) di qualsiasi colonna su una fondamenta, una cella libera, o sulla carta inferiore di un'altra colonna se è dello stesso seme e di valore superiore di un grado.
2. **Spostare sequenze:** Una sequenza di carte in ordine decrescente dello stesso seme in fondo a una colonna può essere spostata insieme a un'altra colonna se la carta ricevente è dello stesso seme e di valore superiore di un grado.
3. **Celle libere:** Conservare temporaneamente qualsiasi singola carta. Le carte nelle celle libere possono essere spostate alle fondamenta o alle colonne seguendo le regole normali.
4. **Colonne vuote:** Solo i Re (o sequenze guidate da un Re) possono essere collocati in colonne vuote.
5. **Fondamenta:** Costruire in ordine crescente per seme dall'Asso al Re.

## Punteggio

1. **Vittoria:** Tutte le 52 carte vengono collocate sulle quattro pile di fondamenta.
2. **Sconfitta:** Non rimangono mosse valide e non tutte le carte sono sulle fondamenta.

## Varianti

---

- **FreeCell:** La variante più popolare con 8 colonne e costruzione a colori alternati sulle colonne.
- **Penguin:** Una variante di FreeCell in cui una carta casuale inizia le fondamenta e viene usata la costruzione dello stesso seme.
- **Baker's Game:** FreeCell con costruzione dello stesso seme invece di colori alternati.

## Consigli e strategie

---

- Mantenere le celle libere aperte il più a lungo possibile per la massima flessibilità.
- Cercare di costruire sequenze dello stesso seme nelle colonne per consentire mosse di gruppo.
- Liberare i Re presto per usare le colonne vuote come stoccaggio esteso.
- Pianificare le mosse con attenzione poiché la restrizione di costruzione dello stesso seme limita le opzioni rispetto a FreeCell.

## Consigli e strategia

---

Mantenere le celle libere vuote per la flessibilità. Costruire sequenze dello stesso seme nelle colonne per le mosse di gruppo. Creare colonne vuote per i Re. Pianificare diverse mosse in anticipo poiché la restrizione dello stesso seme limita le opzioni.

La regola di costruzione dello stesso seme rende Seahaven Towers significativamente più difficile di FreeCell. Pianificare la costruzione di lunghe sequenze dello stesso seme sul posto piuttosto che spostare le carte frequentemente tra le colonne.