

Penguin Patience

1 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Gemiddeld

Bouw vier funderingen oplopend per kleur vanaf een basisrang, omlopend van Heer naar Aas.

OPZET

- 1 speler met een standaard dek van 52 kaarten.
- Leg 4 kaarten van de basisrang op funderingen.
- Deel resterende 48 kaarten in 7 tableaulommen. 7 lege flippers beschikbaar.

SCORE

- Win door alle 52 kaarten op funderingen te plaatsen.
- Meer dan 95% van de spellen is oplosbaar bij optimaal spel.

Tip: Houd flippers zo lang mogelijk leeg om flexibiliteit voor reeksverplaatsingen te bewaren.

AAN DE BEURT

- Bouw tableaulommen aflopend per kleur.
- Verplaats kaarten naar funderingen (oplopend per kleur vanaf basisrang).
- Gebruik flippers voor tijdelijke opslag van losse kaarten.
- Lege kolommen accepteren alleen de rang één onder de basisrang.

Penguin is een FreeCell-achtig patience-spel uitgevonden door David Parlett. Het heeft zeven tableaulommen, zeven vrije cellen (flippers genaamd) en funderingen die beginnen bij een specifieke rang bepaald door de eerste uitgedeelde kaart. Met een hoge winkans en een elegant ontwerp belooft het zorgvuldige planning en wordt het beschouwd als een van de mooiste moderne patience-spellen.

Doel

Bouw vier funderingsstapels oplopend per kleur op, elk beginnend bij de rang van de eerste uitgedeelde kaart, zo nodig omlopend van Heer naar Aas, totdat elke fundering 13 kaarten bevat.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 1 speler (patience).
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten.
3. **Snavelaart:** Deel de eerste kaart op de eerste fundering. Deze rang is de funderingsbasis.
4. **Andere basiskaarten:** Zoek de drie andere kaarten van dezelfde rang en leg ze op de resterende funderingen. Deze zijn direct beschikbaar.
5. **Tableau:** Deel de resterende 48 kaarten in 7 kolommen. De eerste kolom krijgt 7 kaarten, en de overige 6 kolommen krijgen elk 7 kaarten (waarbij de laatste kolom 6 ontvangt).
6. **Flippers:** 7 lege vrije cellen (flippers) zijn beschikbaar voor tijdelijke kaartopslag.

Spelverloop

1. **Tableau opbouwen:** Bouw aflopend op tableaulommen per kleur (niet afwisselende kleur). Reeksen kaarten per kleur mogen samen worden verplaatst als er voldoende vrije cellen zijn.
2. **Funderingen opbouwen:** Bouw oplopend per kleur vanaf de basisrang, zo nodig omlopend van Heer naar Aas.
3. **Flippers:** Elke losse kaart mag in een vrije cel worden geplaatst. Kaarten in vrije cellen kunnen terug naar het tableau of naar funderingen worden verplaatst.
4. **Lege kolommen:** Een lege tableaulom mag alleen worden gevuld met een kaart één rang onder de funderingsbasisrang (of een reeks beginnend met die rang).

Scoren

1. **Winconditie:** Alle 52 kaarten zijn op de vier funderingen verzameld.
2. **Winkans:** Penguin heeft een zeer hoge winkans, geschat boven de 95% bij optimaal spel.
3. **Snelheidsscore:** Sommige digitale versies houden tijd en zetten bij voor competitieve scoring.

Varianten

- **FreeCell:** Het klassieke vrije-cel-spel met 8 kolommen, 4 vrije cellen en funderingen die altijd bij Aas beginnen.
- **Penguin met minder flippers:** Verminder het aantal vrije cellen tot 5 of 6 voor meer moeilijkheidsgraad.
- **Ontspannen Penguin:** Sta toe dat elke kaart lege kolommen vult, niet alleen de specifieke rang.

Tips en strategieën

- Gebruik flippers spaarzaam; ze leeg houden behoudt je vermogen om lange reeksen te verplaatsen.
- Bouw per kleur op het tableau om verplaatsbare reeksen te maken die efficiënt kunnen worden overgebracht.
- Plan zorgvuldig de volgorde waarin je kolommen leegt en vult; de beperking op welke rang een lege kolom vult is cruciaal.

Tips & strategie

Bewaar vrije cellen voor noodgevallen. Bouw per kleur op het tableau om groepsverplaatsingen mogelijk te maken. Lege kolommen zijn krachtig maar beperkt — slechts één specifieke rang kan ze vullen.

De eis om per kleur op het tableau te bouwen betekent dat reeksen direct naar funderingen overdraagbaar zijn, waardoor het spel gestroomlijnder is dan FreeCell zodra je het planningsaspect beheerst.