

Pinguim Solitário

1 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Médio

Duração: Média

Monte quatro bases por naipe a partir de um valor base, passando do Rei para o Ás.

PREPARAÇÃO

- 1 jogador com baralho padrão de 52 cartas.
- Coloque 4 cartas do valor base nas bases.
- Distribua as 48 cartas restantes em 7 colunas do tableau. 7 nadadeiras vazias disponíveis.

PONTUAÇÃO

- Vença colocando todas as 52 cartas nas bases.
- Mais de 95% dos embaralhamentos são solucionáveis com jogo ótimo.

Dica: Mantenha as nadadeiras vazias pelo maior tempo possível para preservar a flexibilidade nas jogadas de sequência.

NA SUA VEZ

- Construa colunas do tableau para baixo por naipe.
- Mova cartas para as bases (para cima por naipe a partir do valor base).
- Use nadadeiras para armazenamento temporário de cartas individuais.
- Colunas vazias aceitam apenas o valor um abaixo do valor base.

Pinguim é um jogo de paciência no estilo FreeCell inventado por David Parlett. Apresenta sete colunas no tableau, sete células livres (chamadas de nadadeiras) e bases que começam em um valor específico determinado pela primeira carta distribuída. Com uma alta taxa de vitória e design elegante, recompensa planejamento cuidadoso e é considerado um dos melhores solitários modernos.

Objetivo

Monte quatro pilhas de base por naipe, cada uma começando pelo valor da primeira carta distribuída, passando do Rei para o Ás quando necessário, até que cada base contenha 13 cartas.

Preparação

1. **Jogadores:** 1 jogador (solitário).
2. **Baralho:** Baralho padrão de 52 cartas.
3. **Carta base:** Distribua a primeira carta para a primeira base. Este valor é o valor base.
4. **Outras cartas base:** Encontre as outras três cartas do mesmo valor e coloque-as nas bases restantes. Estas estão disponíveis imediatamente.
5. **Tableau:** Distribua as 48 cartas restantes em 7 colunas. A primeira coluna recebe 7 cartas, e as 6 colunas restantes recebem 7 cartas cada (com a última coluna recebendo 6).
6. **Nadadeiras:** 7 células livres vazias (nadadeiras) estão disponíveis para armazenamento temporário de cartas.

Como Jogar

1. **Construção no tableau:** Construa para baixo nas colunas do tableau por naipe (não por cores alternadas). Sequências de cartas do mesmo naipe podem ser movidas juntas se houver células livres suficientes.
2. **Construção das bases:** Construa para cima por naipe a partir do valor base, passando do Rei para o Ás quando necessário.
3. **Nadadeiras:** Qualquer carta individual pode ser colocada em uma célula livre. Cartas nas células livres podem ser movidas de volta para o tableau ou para as bases.
4. **Colunas vazias:** Uma coluna vazia do tableau só pode ser preenchida por uma carta um valor abaixo do valor base (ou uma sequência começando com esse valor).

Pontuação

1. **Condição de vitória:** Todas as 52 cartas são reunidas nas quatro bases.
2. **Taxa de vitória:** Pinguim tem uma taxa de vitória muito alta, estimada acima de 95% com jogo ótimo.
3. **Pontuação por tempo:** Algumas versões digitais registram tempo e jogadas para pontuação competitiva.

Variações

- **FreeCell:** O jogo clássico com células livres com 8 colunas, 4 células livres e bases sempre começando do Ás.
- **Pinguim com menos nadadeiras:** Reduza o número de células livres para 5 ou 6 para maior dificuldade.
- **Pinguim Relaxado:** Permita qualquer carta para preencher colunas vazias, não apenas o valor específico.

Dicas e Estratégias

- Use as nadadeiras com parcimônia; mantê-las vazias preserva sua capacidade de mover longas sequências.
- Construa por naipe no tableau para criar sequências móveis que possam ser transferidas eficientemente.
- Planeje cuidadosamente a ordem em que você esvazia e preenche colunas; a restrição sobre qual valor preenche uma coluna vazia é crítica.

Dicas e estratégia

Preserve as células livres para emergências. Construa por naipe no tableau para permitir movimentos em grupo. Colunas vazias são poderosas, mas restritas — apenas um valor específico pode preenchê-las.

O requisito de construção por naipe no tableau significa que as sequências são diretamente transferíveis para as bases, tornando o jogo mais ágil que o FreeCell uma vez que você domina o aspecto de planejamento.