

Jak grać w pasjansa *kompletny przewodnik dla początkujących*

Pasjans (Klondike) to najslyniejsza gra karciana dla jednej osoby — ta, którą Windows dostarcza od 1990 roku. Ten dwustronicowy przewodnik prowadzi Cię przez rozdanie, legalne ruchy, oba tryby dobierania i siedem nawyków początkujących, które wygrywają więcej partii.

Rozdanie

Potasuj standardową talię 52 kart (bez jokerów). Rozdaj 28 kart w siedmiu kolumnach tableau: 1 karta w kolumnie 1, 2 w kolumnie 2, do 7 w kolumnie 7. Tylko górna karta każdej kolumny odkryta. Pozostałe 24 karty tworzą **talię**. Obok talii znajduje się pusty stos **odrzutu**. Nad tableau stoją cztery puste **stosy docelowe** — po jednym na kolor.

Cel

Przenieś wszystkie 52 karty na cztery stosy docelowe. Każdy stos buduje się w górę od asa do króla w jednym kolorze. Gra jest wygrana w momencie, gdy ostatni król wyląduje na swoim miejscu.

Legalne ruchy

- 1 Tableau na tableau:** jeden rang niżej, przeciwny kolor. Czarna 5 na czerwoną 6 ✓. Ten sam kolor nielegalny.
- 2 Wielokartowe ruchy:** poprawna malejąca sekwencja naprzemiennych kolorów porusza się jako całość.
- 3 Puste kolumny:** tylko król (lub sekwencja zaczynająca się królem) może wypełnić pustą kolumnę.
- 4 Na stos docelowy:** ten sam kolor, jeden rang wyżej od obecnego. Stos zaczyna się asem.
- 5 Talia na odrzut:** dotknij talii, żeby odkryć karty na odrzut. Wierzchnia karta odrzutu zawsze gra.
- 6 Recykling:** gdy talia się skończy, odwróć odrzut z powrotem i przejdź ponownie.

Dobieranie 1 vs Dobieranie 3

	DOBIERANIE 1	DOBIERANIE 3
Kart na dobranie	1	3 (wierzchnia gra)
Typowy procent wygranych	40–45%	10–20%
Recykling (z punktami)	0 punktów	–20 punktów na recykling
Najlepsze dla	Początkujących, szybkich wygranych	Strategicznej, turniejowej gry

Siedem błędów początkujących *i ruch, który zamiast nich wygrywa*

Każdy początkujący przegrywa wygrywalne partie z tych samych powodów. Po lewej: nawyk do porzucenia. Po prawej: ruch, który wygrywa.

✗ **śpieszysz się wysłać asy i dwójki w górę jak tylko je zobaczysz.**

✓ trzymaj niskie karty na tableau jako parking, dopóki kształt planszy nie stanie się jasny.

✗ **zamierasz, gdy nie ma oczywistego ruchu na tableau.**

✓ **dobierz z talii** — darmowy postęp, który zwykle odblokowuje następny ruch.

✗ **grasz tylko oczywiste ruchy.**

✓ **planuj dwa-trzy ruchy do przodu.** Najlepszy pierwszy ruch odblokowuje łańcuch.

✗ **mieszasz kolumny bez powodu.**

✓ **ruszaj z celem** — każdy ruch powinien odsłaniać kartę lub przygotowywać następny.

✗ **opróżniasz kolumnę bez gotowego króla.**

✓ **traktuj pustą kolumnę jako dźwignię** — wypełniaj tylko królem otwierającym dalsze ruchy.

✗ **pędzisz jeden kolor do króla.**

✓ **buduj stosy docelowe równomiernie** — średnie karty często potrzebne z powrotem jako parking.

✗ **zaczynasz od nowa, gdy ruch pójdzie źle.**

✓ **używaj Cofnij** — darmowo, do 100 ruchów, najszybszy sposób na naukę linii.

Szanse na wygraną

WARUNEK	PROCENT WYGRANYCH
Dobieranie 1, przemyślana gra (wszystkie karty widoczne)	~82% (sufit teoretyczny)
Dobieranie 1, normalna gra z zakrytymi kartami	~43%
Dobieranie 3, normalna gra z zakrytymi kartami	~11%
Doświadczony gracz, Dobieranie 1	30–40% w praktyce

Nie każde rozdanie jest wygrywalne. Jeśli partia wydaje się niemożliwa, może rzeczywiście taka być — około 1 na 5 rozdań Klondike nie da się wygrać niezależnie od taktyki.