

Як грати в КОСИНКУ *повний посібник для початківців*

Косинка (Клондайк) — найвідоміша картярська гра для одного гравця, та сама, що йде в комплекті з Windows з 1990 року. Цей двосторінковий посібник проведе вас через розклад, легальні ходи, обидва режими добору та сім звичок початківців, які виграють більше партій.

Розклад

Перемішайте стандартну колоду 52 карт (без джокерів). Роздайте 28 карт у сім стовпців табло: 1 карту у стовпець 1, 2 у стовпець 2, до 7 у стовпець 7. Лицем догори тільки верхня карта кожного стовпця. Решта 24 карти формують **стокову колоду**. Поряд із колодою — порожній **скид**. Над таблом стоять чотири порожні **фундаменти**, по одному на масть.

Мета

Перемістити всі 52 карти на чотири фундаменти. Кожен фундамент будується уверх від туза до короля в одній масті. Гра виграна в момент, коли останній король стає на місце.

Легальні ходи

- 1 Табло на табло:** на ранг нижче, протилежного кольору. Чорна 5 на червону 6 ✓. Однаковий колір нелегальний.
- 2 Багатокарткові ходи:** правильна спадна послідовність із чергуванням кольорів рухається як ціле.
- 3 Порожні стовпці:** тільки король (або послідовність, що починається з короля) може зайняти порожній стовпець.
- 4 На фундамент:** та сама масть, на ранг вище попередньої. Фундамент починається з туза.
- 5 Стокова колода в скид:** натисніть на колоду, щоб перевернути карти в скид. Верхня карта скиду завжди грається.
- 6 Перетасування:** коли колода спорожня, переверніть скид назад у нову колоду й проходите знову.

Добір 1 проти Добору 3

	ДОБІР 1	ДОБІР 3
Карт за добір	1	3 (грається верхня)
Типовий відсоток перемог	40–45%	10–20%
Перетасування (з підрахунком)	0 очок	–20 очок за перетасування
Найкраще для	Початківців, швидких перемог	Стратегічної, змагальної гри

Сім помилок початківців і хід, який натомість виграє

Кожен початківець програє виграшні партії з тих самих причин. Ліворуч — звичка, яку треба покинути. Праворуч — хід, що приносить перемогу.

✗ одразу відправляти тузи й двійки нагору, як тільки вони з'являються.

✓ тримати низькі карти на таблі як парковку, поки не стане ясно, що відбувається на дошці.

✗ завмирати, коли немає очевидного табло-ходу.

✓ тягти зі стокової колоди — це безкоштовний прогрес, який зазвичай відкриває наступний хід.

✗ грати лише очевидним ходом.

✓ думати на два-три ходи вперед. Найкращий перший хід — той, що відкриває ланцюжок.

✗ безцільно переміщувати карти на таблі.

✓ рухатися з метою — кожен хід має відкривати закриту карту або готувати наступний.

✗ звільняти стовпець без короля наготові.

✓ розглядати порожній стовпець як важіль — заповнюйте лише королем, що відкриває нові ходи.

✗ гнати одну масть до короля.

✓ будувати фундаменти приблизно рівномірно — карти середнього рангу часто потрібні назад як парковка.

✗ починати заново, коли хід пішов не так.

✓ користуватися Скасуванням — безкоштовно, до 100 ходів, найшвидший спосіб вивчити правильні лінії.

Шанси на перемогу

УМОВА	ВІДСОТОК ПЕРЕМОГ
Добір 1, продумана гра (усі карти видні)	~82% (теоретична межа)
Добір 1, нормальна гра з прихованими картами	~43%
Добір 3, нормальна гра з прихованими картами	~11%
Досвідчений гравець, Добір 1	30–40% на практиці

Не кожен розклад можна виграти. Якщо партія здається неможливою, можливо, вона дійсно неможлива — приблизно 1 з 5 розкладів Клондайку не можна виграти, як би ви не грали.