

# Pasjans (Klondike) – Szybka ściągą *wszystkie zasady w 10 wierszach*

Pasjans Klondike gra się standardową talią 52 kart. Cel: przenieś wszystkie 52 karty na cztery stosy docelowe, każdy zbudowany od asa do króla w jednym kolorze.

## 10 zasad, które trzeba znać

- 1 Standardowa talia 52 kart. Bez jokerów.
- 2 28 kart rozdaje się w 7 kolumnach tableau (1, 2, 3..., 7 kart). Tylko górna karta każdej kolumny odkryta na początku.
- 3 Pozostałe 24 karty tworzą zakrytą **talię**. Stos **odrzutu** zaczyna pusty.
- 4 Cztery puste **stosy docelowe** nad tableau – po jednym na kolor.
- 5 Na tableau budujesz **w dół z naprzemiennymi kolorami**: czarna 7 łąduje tylko na czerwonej 8.
- 6 Na stosach docelowych budujesz **w górę w jednym kolorze** od asa do króla.
- 7 Tylko **król** (lub sekwencja zaczynająca się królem) może wypełnić pustą kolumnę.
- 8 Dobierasz z talii do odrzutu – jedną kartę w Dobieraniu 1, trzy w Dobieraniu 3 (tylko wierzchnia gra).
- 9 Gdy talia się skończy, odrzut wraca jako talia. Bez limitu; w Dobieraniu 3 z punktacją każdy recykling kosztuje 20 punktów.
- 10 Wygrywasz w momencie, gdy wszystkie cztery stosy docelowe zbudowane od asa do króla.

## Dobieranie 1 vs Dobieranie 3

	DOBIERANIE 1	DOBIERANIE 3
Kart na dobranie	1	3 (tylko wierzchnia)
Procent wygranych	40–45%	10–20%
Trudność	Spokojna	Wysoka
Recykling	0 punktów	–20 punktów

## Punktacja (standardowa)

AKCJA	PUNKTY
Karta na stos docelowy	+10
Z odrzutu na tableau	+5
Odkrycie zakrytej karty	+5
Karta z powrotem ze stosu docelowego	–15
Recykling talii (Dobieranie 3)	–20

## Sytuacje, które często mylą graczy

**Przeniesienie części sekwencji:** nie musisz przenosić całej kolumny – dowolna spójna odkryta podsekwencja (rang malejący, naprzemienne kolory) może iść na poprawne miejsce.

**Wycofanie ze stosu docelowego:** w StillDeck (i większości nowoczesnych aplikacji) karta ze stosu docelowego może wrócić na tableau. Klasyczne reguły tego nie pozwalają – ważne, jeśli grasz papierowymi kartami.

**Rozwiązywalność:** około 80% rozdań Dobieranie 1 jest teoretycznie rozwiązywalnych przy idealnej grze. Realistyczne procenty wygranych człowieka: 30–40% w Dobieraniu 1, 10–20% w Dobieraniu 3. Mniej więcej 1 na 5 rozdań nie da się wygrać.