

# Jak grać w pasjansa *kompletny przewodnik dla początkujących*

Pasjans (Klondike) to najslynniejsza 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.**

✗ **grasz tylko oczywiste ruchy.**

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

✗ **opróżniasz kolumnę bez gotowego króla.**

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

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

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

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

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

✗ **mieszasz kolumny bez powodu.**

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

✗ **pędzisz jeden kolor do króla.**

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

## 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.