

Pasianssin säännöt ja peliohjeet

Alkujako, perussäännöt, nostotavat ja tämän verkkopelin pisteet neljällä sivulla.

7 pöytäriiviä

4 maapinoa

Ässä-Kuningas



Avaa kaikki piilokortit ja siirrä 52 korttia neljään maapinoon ässästä kuninkaaseen.

01

Jaa peli

1

Sekoita 52 korttia ilman jokereita.

2

Jaa seitsemän 1–7 kortin riviä.

3

Käännä vain jokaisen rivin päällimmäinen.

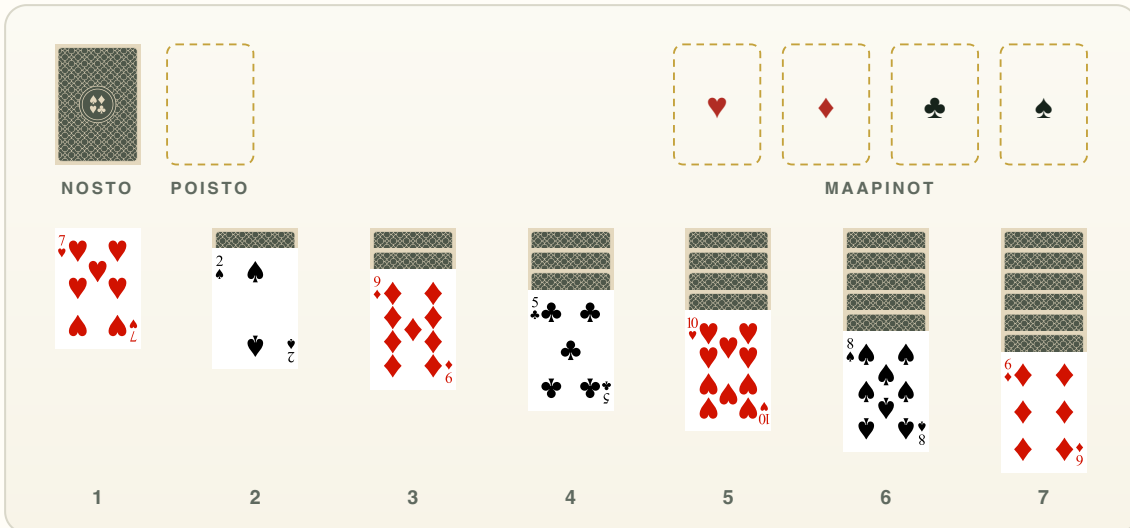
4

Loput 24 korttia ovat nostopakka.

5

Jätä tilaa neljälle maapinolle.

Pöydällä 28 korttia Nostopakassa 24 Yhteensä 52



Alussa näkyy seitsemän pöytäkorttia. Kortin siirtämiseen tarvitaan sääntöjen mukainen kohde.

02 Neljä perussääntöä

1

**Rakenna alaspäin
vuorovärein**

Yhtä pienempi ja vastakkainen väri.
Sallitut sarjat liikkuvat yhdessä.

2

**Rakenna maapinot
maittain**

Aloita ässästä ja lisää saman maan
kortit kuninkaaseen asti.
Päällimmäisen saa palauttaa
sallittuun pöytäriiviin.

3

**Nosta pakasta
poistopakkaan**

Vain päällimmäisen voi siirtää.
Tyhjän nostopakan painaminen
kääntää poistopakan ja nostaa heti
uudet kortit. Päällimmäiset voivat
vaihtua.

4

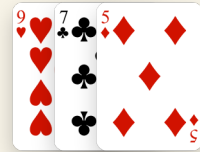
**Kuningas täyttää tyhjän
rivin**

Tyhjälle riville saa vain kuninkaan
tai siitä alkavan sarjan.

03 Yksi, kaksi tai kolme korttia

**KÄÄNNÄ 1****Kortti kerrallaan**

Vaihtoehtoista voi valita myös Käännä 2: enintään kaksi korttia.
Kukin nostotapa jatkaa omaa peliään, jos tallennus onnistuu.

**KÄÄNNÄ 3****Tarkista päällimmäinen**

Nosta enintään kolme korttia, tai jäljellä olevat. Vain päällimmäisen
voi siirtää sallittuun paikkaan.

04 Vertaa siirtojen avaamia mahdollisuuksia

1 **Avaa piilokortti** Katso, mikä siirto paljastaa uutta tietoa.

2 **Aloita maapino** Ässä avaa paikan saman maan kakkoselle.

3 **Valmistele seuraava siirto** Mieti, mihin uusi päällimmäinen kortti sopii.

4 **Valitse kuninkaalle rivi** Vertaa mukana siirtyvää sarjaa ja alta avautuvia kortteja.

5 **Lue poistopakkaa** Päällimmäisen siirto vapauttaa sen alla olevan kortin.

6 **Kokeile Kumoa-toimintoa** Palaa aiempaan valintaan ja tutki toista siirtoa.

05 Seitsemän muistutusta siirron valintaan

01 Tarkista, tarvitaanko korttia vielä pöydässä ennen maapinon siirtoa.

02 Vertaa avoimia siirtoja nostopakan mahdollisuuksiin.

03 Mieti, mikä kuningas käyttää tyhjän rivin.

04 Sääntöjen mukaisen sarjan saa siirtää yhdessä.

05 Vertaa piilokorttien määrän lisäksi siirtokohteita.

06 Uusi kierros voi tuoda eri kortteja päällimmäisiksi.

07 Kumoa ja Vihje auttavat tutkimaan vaihtoehtoja.

Pasianssia
pasianssia.fi

06 Kolme käytännön harjoitusta

01

Tieto

Etsi siirto, joka avaa piilokortin.

02

Liikkuvuus

Rakenna neljän kortin sarja.

03

Suunnittelu

Valitse kuningas tyhjälle riville.

07 Tämän pelin pisteet

	PISTEET	HUOMIO
Pöytärivistä maapinoon	+10	Paljastuksesta lisäksi +5
Poistopakasta maapinoon	+15	Suora siirto
Poistopakasta pöytäriville	+5	Sallittu kohde
Piilokortin avaaminen	+5	Lisätään siirron pisteisiin
Maapinosta pöytäriville	0	Ei erillistä vähennystä
Uusi nostopakan kierros	-20	Vain Käännä 3; vähintään 0

08 Ennen kuin toteat pöydän jumittuneeksi



Tarkista pöytärivit ja poistopakan päällimmäinen.



Kumoa palauttaa myös aiemman pistemäärän.



Käännä 1 ja 2: uudesta kierroksesta ei vähennetä pisteitä.



Automaattinen viimeistely: kaikki pöytäkortit avoimina, nosto- ja poistopakka tyhjinä.

09 Täysi opas ja pelattavat pöydät

Pasianssia

pasianssia.fi/pasianssi-saannot
pasianssia.fi

NM Media

NM Media. (2026). Pasianssin säännöt ja peliohjeet. Pasianssia.