

# Solo Whist

4 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Schwer

Dauer: Mittel

Stiche basierend auf dem gewählten Bietkontrakt gewinnen oder verlieren.

## AUFBAU

- Standard-52-Karten-Deck mischen und je 13 Karten austeilen.

## WERTUNG

- Kontrakt erfüllt: Punkte.
- Kontrakt nicht erfüllt: Punkte werden abgezogen.

*Tipp: Solo nur bieten, wenn man 5+ sichere Stiche hält.*

## AM ZUG

- Reihum bieten; Höchtbietender wählt Trumpf oder Solo.
- Stiche spielen.
- Gebotene Stichzahl erfüllen.

*Solo Whist verbindet Partnerschafts- und Solokontrakte in einem strategischen Stichspiel.*

## Geschichte

4 Spieler; Standard-52-Karten-Deck.

## Austeilen

- Bieten auf Anzahl der Stiche oder Solo-Kontrakt.
- Höchtbietender spielt den Kontrakt.
- Stiche spielen; Trumpf oder höhere Farbkarte gewinnt.
- Ziel: gebotene Stichanzahl erreichen oder übertreffen.

## Bieten

Bidding begins with the player to the dealer's left and proceeds clockwise. Each player has the option to bid or pass. Bidding continues around the table until the contract is settled or all players pass. If everyone passes or there is a Prop without a Cop, the hands are reshuffled and redealt.

- Verschiedene Bietsysteme und Wertungsregeln möglich.

## Spielablauf

- Nur Solo bieten, wenn man 5+ sichere Stiche mit starken Trumpfkarten hält.

## Tipps & Strategie

Kommunikation mit dem Partner und Solo-Möglichkeiten der Gegner beachten.

Erfolgreiche Spieler kombinieren Teamarbeit und individuelle Fähigkeit.