

Whist

4 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

Mehr Stiche als die gegnerische Partnerschaft gewinnen.

AUFBAU

- 52-Karten-Deck mischen und je 13 Karten austeilen.
- Letzte Karte bestimmt Trumpf.

WERTUNG

- Jeder Stich über 6 ergibt einen Punkt.
- Mehr Punkte als Gegner gewinnen.

Tipp: Starke Farben früh führen, um Gegner-Trumpfkarten herauszulocken.

AM ZUG

- Stiche durch höhere Karte oder Trumpf gewinnen.
- Farbzwang beachten.

Whist ist ein klassisches Stichspiel für vier Spieler in festen Partnerschaften.

Vorbereitung

4 Spieler in 2 Partnerschaften; Standard-52-Karten-Deck.

- Whist is traditionally played with a standard 52-card deck.
- Players form two partnerships, with partners sitting opposite each other to facilitate communication.
- Determine the first dealer randomly. Subsequently, the deal passes to the left after each hand.
- The dealer shuffles the deck thoroughly and offers it to the player on their right to cut, ensuring fairness.

Austeilen

- Alle 52 Karten austeilen.
- Letzte Karte bestimmt Trumpffarbe.
- Reihum Stiche spielen; höhere Karte oder Trumpf gewinnt den Stich.
- Mindestanzahl von 7 Stichen pro Runde anstreben.

Spielablauf

- Bid Whist und Solo Whist als Varianten.

Punktewertung

Each trick won beyond the initial six is worth one point. So, if a partnership wins eight tricks, they score two points for that hand.

- Karten sorgfältig verwalten.
- Kommunikation mit dem Partner.

Tipps & Strategie

Effektives Kartenmanagement, Kommunikation und Beobachten der Gegner sind wichtig.

Koordination mit dem Partner und Beobachtung der Gegner sind entscheidend.