

Solo Whist

4 jugadores

52 cartas

Dificultad: Difícil

Duración: Media

Ganar o perder trucos basándose en su contrato de puja elegido.

PREPARACIÓN

- 4 jugadores con una baraja estándar de 52 cartas.
- Reparta 13 cartas cada una; la última carta repartida boca arriba establece el triunfo.

PUNTUACIÓN

- Éxito de Prop/Cop: +2 unidades cada uno; Solo: +2 unidades.
- Miseria (ganar sin trucos): +3 unidades; Abundancia: +4 unidades.
- Las pujas fallidas cuestan el mismo número de unidades que la recompensa.

Consejo: Solo puje Solo cuando tiene 5+ trucos seguros incluyendo triunfos fuertes.

EN TU TURNO

- Los jugadores pujan: Prop/Cop, Solo (5 trucos), Miseria (0 trucos) o Abundancia (9 trucos).
- El jugador a la izquierda del repartidor lidera; siga el palo si es posible.
- La carta más alta del palo dirigido o el triunfo más alto gana el truco.

Solo Whist, una variante del juego clásico de toma de trucos, se juega ampliamente en varias regiones, conocido por diferentes nombres como Wiezen en Bélgica o Ghent Whist. Esta guía detallada describe las reglas y procedimientos para jugar Solo Whist, ofreciendo perspectivas sobre su historia, reparto, puja y mecánicas de juego.

Historia

Solo Whist tiene una rica historia que se remonta a principios del siglo XIX, originándose en los Países Bajos. Fue introducido a Londres en 1852 por una familia de judíos holandeses, ganando rápidamente popularidad dentro de la comunidad judía de la ciudad. Originalmente conocido como Solo Whist, se convirtió en un pasatiempo favorito en los clubes deportivos de Londres, sirviendo como un juego de apuestas de bajo riesgo. A pesar del auge del Contract Bridge a principios del siglo XX, Solo Whist continuó siendo disfrutado en entornos sociales, incluyendo hogares y pubs, aunque su popularidad disminuyó con el tiempo.

Reparto

- Las cartas son cuidadosamente barajadas por el repartidor designado y luego cortadas por el jugador a la derecha del repartidor.
- Las cartas generalmente se reparten en conjuntos, siguiendo patrones específicos como 3, 3, 3, 3, 1 o variantes como 4333, 3433, 3343, 3334. La última carta repartida se coloca boca arriba para indicar el palo de triunfo.
- Algunos jugadores pueden optar por repartir las cartas individualmente, similar al método utilizado en Bridge.

Puja

La puja comienza con el jugador a la izquierda del repartidor y procede en el sentido de las agujas del reloj. Cada jugador tiene la opción de pujar o pasar. La puja continúa alrededor de la mesa hasta que se cierre el contrato o todos los jugadores pasen. Si todos pasan o hay un Prop sin un Cop, las manos se barajan y se reparten nuevamente.

- **Prop y Cop:** Dos jugadores intentan ganar ocho trucos juntos, con el primer jugador llamando Prop y otros invitados a llamar Cop. +/- 2 unidades cada uno. Tanto el proponente como el aceptante puntúan.
- **Solo:** Un jugador intenta ganar cinco trucos solo. +/- 2 unidades.
- **Miseria:** Un jugador tiene como objetivo ganar ningún truco. +/- 3 unidades. No hay triunfo.
- **Abundancia:** Un jugador se esfuerza por ganar nueve trucos. +/- 4 unidades. El proponente nombra el palo de triunfo.
- **Abundancia Real:** Similar a Abundancia pero con la condición adicional de ganar nueve trucos en el palo de triunfo actual (el palo volteado). +/- 4 unidades.
- **Miseria Abierta:** Un jugador tiene como objetivo ganar ningún truco, con su mano colocada boca arriba después del primer truco. +/- 6 unidades. No hay triunfo.
- **Abundancia Declarada:** Un jugador tiene como objetivo ganar los 13 trucos. El pujador nombra el palo de triunfo y lidera primero. +/- 8 unidades.

Juego

- El jugador a la izquierda del repartidor lidera el primer truco, a menos que sea una puja de Abundancia Declarada, en cuyo caso el pujador lidera.
- Los jugadores deben seguir el palo si es posible. Aquellos incapaces de seguir el palo pueden jugar cualquier carta, incluyendo una carta de triunfo si está disponible.
- El truco es ganado por la carta de triunfo más alta jugada, o si no se juegan triunfos, por la carta más alta en el palo dirigido.
- Una vez que un jugador ha tenido éxito o fracaso en su puja, las puntuaciones se ajustan en consecuencia.
- Después de la finalización de una mano, el reparto pasa a la izquierda y comienza una nueva mano.

Finalización del juego

El juego de Solo Whist puede concluir bajo varias circunstancias:

1. **Puntuación objetivo alcanzada:** Los jugadores pueden establecer una puntuación objetivo (p. ej., 500 puntos) al inicio del juego. El primer jugador o equipo en alcanzar o superar esta puntuación objetivo gana.
2. **Número predefinido de rondas:** Alternativamente, los jugadores pueden acordar jugar un número fijo de rondas o manos. Una vez que todas las rondas se completan, el juego termina y el jugador o equipo con la puntuación más alta gana.
3. **Acuerdo mutuo:** En entornos informales, los jugadores pueden optar por terminar el juego por consentimiento mutuo. Esto puede ocurrir cuando los jugadores alcanzan un límite de tiempo predeterminado o simplemente cuando todos los participantes deciden concluir el juego.
4. **Discontinuación:** El juego también puede terminar si los jugadores eligen dejar de jugar debido a factores externos como limitaciones de tiempo o eventos imprevistos.

Consejos y estrategia

Enfóquese en la comunicación con su compañero mientras considera los posibles contratos en solitario de sus oponentes. Mantenga un registro de las cartas jugadas y adapte su estrategia en consecuencia.

Los jugadores exitosos en Solo Whist emplean un equilibrio de trabajo en equipo y habilidad individual, adaptando sus estrategias basándose en la puja, distribución de cartas y tendencias de los oponentes.