Whist

4 jugadores | 52 cartas | Dificultad: Medio | Duración: Media

Ganar más trucos que la asociación opuesta para puntuar.

PREPARACIÓN

- 4 jugadores en 2 asociaciones se sientan uno frente al otro.
- Reparta todas las 52 cartas uniformemente (13 por jugador).
- La última carta repartida boca arriba determina el palo de triunfo.

EN TU TURNO

- El jugador a la izquierda del repartidor lidera el primer truco.
- Siga el palo si es posible; de lo contrario, juegue cualquier carta.
- La carta más alta del palo dirigido o el triunfo más alto gana el truco.

PUNTUACIÓN

- Cada truco ganado más allá de los primeros 6 gana 1 punto.
- El juego continúa hasta una puntuación predeterminada o número de manos.

Consejo: Lidera con tus palos fuertes temprano para agotar las cartas de triunfo de los oponentes.

Whist es un juego clásico de toma de trucos para cuatro jugadores. El objetivo es ganar trucos que contengan ciertas cartas o ganar la mayoría de los trucos en general. Es un juego de estrategia, comunicación y observación cuidadosa.

Configuración

- Whist se juega tradicionalmente con una baraja estándar de 52 cartas.
- Los jugadores forman dos asociaciones, con compañeros sentados uno frente al otro para facilitar la comunicación.
- Determine el primer repartidor al azar. Posteriormente, el reparto pasa a la izquierda después de cada mano.
- El repartidor baraja la baraja minuciosamente y le ofrece un corte al jugador a su derecha, asegurando la equidad.

Reparto

- El repartidor distribuye todas las cartas de la baraja, una a la vez, en el sentido de las agujas del reloj, comenzando con el jugador inmediatamente a su izquierda.
- Cada jugador recibe 13 cartas, resultando en un total de 52 cartas repartidas.
- La última carta repartida se coloca boca arriba en la mesa para indicar el palo de triunfo de la mano.

Juego

- El jugador a la izquierda del repartidor lidera el primer truco jugando cualquier carta de su mano.
- Seguir el palo es obligatorio si es posible. Si no, los jugadores pueden jugar cualquier carta de su mano.
- La carta más alta del palo dirigido gana el truco, a menos que se juegue una carta de triunfo. En ese caso, la carta de triunfo más alta gana el truco.
- El ganador de cada truco lidera el siguiente truco, continuando hasta que se jueguen los 13 trucos.
- Los jugadores hacen un seguimiento del número de trucos ganados por cada asociación, a menudo apilando trucos ganados frente a un compañero.

Puntuación

Cada truco ganado más allá de los primeros seis vale un punto. Entonces, si una asociación gana ocho trucos, puntúan dos puntos en esa mano.

Ganador

- El juego típicamente continúa hasta que se alcanza una puntuación predeterminada o durante un número fijo de manos.
- La asociación con la puntuación acumulativa más alta al final del juego es declarada ganadora.

Consejos y estrategia

La gestión efectiva de cartas, la comunicación con su compañero y la observación de los movimientos de los oponentes son cruciales para el éxito en Whist. Explore variaciones como Bid Whist o Solo Whist para agregar nuevas dimensiones al juego.

La gestión estratégica de cartas, la comunicación efectiva con su compañero y la observación cuidadosa de los movimientos de los oponentes son clave para el éxito en Whist. Coordine con su compañero para optimizar su estrategia y maximizar sus posibilidades de ganar trucos.