

Whist Solo

4 joueurs

52 cartes

Difficulté: Difficile

Durée: Moyenne

Remplir votre enchère en remportant les levées annoncées.

MISE EN PLACE

- 4 joueurs.
- Distribuez 13 cartes à chaque joueur.
- Une carte est retournée pour l'atout potentiel.

SCORE

- Chaque niveau d'enchère a une valeur en points.
- Réussite = gain, échec = pénalité.
- Chelem = bonus majeur.

Conseil: Le niveau d'enchère Proposé (8 levées en partenariat) est le plus sûr pour commencer.

À VOTRE TOUR

- Les enchères déterminent si l'on joue seul ou en équipe.
- Le plus haut enchérisseur joue son contrat.
- Jouez selon les règles du Whist classique.

Le Solo Whist, une variante du jeu de levées classique, est largement joué dans diverses régions et connu sous différents noms tels que Wiezen en Belgique ou Whist gantois. Ce guide détaillé présente les règles et procédures du Solo Whist, offrant un aperçu de son histoire, de la distribution, des enchères et des mécaniques de jeu.

Histoire

Le Solo Whist a une riche histoire remontant au début du XIXe siècle, originaire des Pays-Bas. Il a été introduit à Londres en 1852 par une famille de Juifs néerlandais, gagnant rapidement en popularité au sein de la communauté juive de la ville. À l'origine connu sous le nom de Solo Whist, il est devenu un passe-temps favori dans les clubs sportifs londoniens, servant de jeu de paris à petites mises. Malgré l'essor du Bridge contrat au début du XXe siècle, le Solo Whist a continué d'être apprécié dans les cadres sociaux, y compris les maisons et les pubs, bien que sa popularité ait diminué avec le temps.

Distribution

- Les cartes sont soigneusement mélangées par le donneur désigné, puis coupées par le joueur à droite du donneur.
- Les cartes sont généralement distribuées par séries, suivant des schémas spécifiques tels que 3, 3, 3, 3, 1 ou des variantes comme 4333, 3433, 3343, 3334. La dernière carte distribuée est placée face visible pour indiquer la couleur d'atout.
- Certains joueurs peuvent opter pour une distribution carte par carte, similaire à la méthode utilisée au Bridge.

Enchères

Les enchères commencent par le joueur à gauche du donneur et se déroulent dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur a la possibilité d'enchérir ou de passer. Les enchères continuent autour de la table jusqu'à ce que le contrat soit établi ou que tous les joueurs passent. Si tout le monde passe ou s'il y a une Proposition sans Acceptation, les mains sont remélangées et redistribuées.

- **Proposition et Acceptation** : Deux joueurs tentent de remporter huit levées ensemble, le premier joueur annonçant « Proposition » et les autres étant invités à annoncer « Acceptation ». +/- 2 unités chacun. Le proposeur et l'accepteur marquent tous les deux.
- **Solo** : Un joueur tente de remporter cinq levées seul. +/- 2 unités.
- **Misère** : Un joueur vise à ne remporter aucune levée. +/- 3 unités. Il n'y a pas d'atout.
- **Abondance** : Un joueur s'engage à remporter neuf levées. +/- 4 unités. Le proposeur nomme la couleur d'atout.
- **Abondance royale** : Similaire à l'Abondance mais avec la condition supplémentaire de remporter neuf levées dans la couleur d'atout en cours (la couleur retournée). +/- 4 unités.
- **Misère ouverte** : Un joueur vise à ne remporter aucune levée, avec sa main posée face visible après la première levée. +/- 6 unités. Il n'y a pas d'atout.
- **Abondance déclarée** : Un joueur vise à remporter les 13 levées. L'enchérisseur nomme la couleur d'atout et entame en premier. +/- 8 unités.

Déroulement du jeu

- Le joueur à gauche du donneur entame la première levée, sauf dans le cas d'une Abondance déclarée, où l'enchérisseur entame.
- Les joueurs doivent suivre la couleur si possible. Ceux qui ne peuvent pas suivre la couleur peuvent jouer n'importe quelle carte, y compris une carte d'atout si disponible.
- La levée est remportée par la carte d'atout la plus haute jouée, ou si aucun atout n'est joué, par la carte la plus haute de la couleur demandée.
- Une fois qu'un joueur a réussi ou échoué dans son enchère, les scores sont ajustés en conséquence.
- Après la fin d'une main, la donne passe à gauche et une nouvelle main commence.

Fin de partie

La partie de Solo Whist peut se conclure dans diverses circonstances :

1. **Score cible atteint** : Les joueurs peuvent fixer un score cible (par exemple, 500 points) au début de la partie. Le premier joueur ou la première équipe à atteindre ou dépasser ce score cible gagne.
2. **Nombre prédéfini de manches** : Alternativement, les joueurs peuvent convenir de jouer un nombre fixe de manches ou de mains. Une fois toutes les manches terminées, la partie prend fin et le joueur ou l'équipe avec le score le plus élevé gagne.
3. **Accord mutuel** : Dans un cadre informel, les joueurs peuvent choisir de terminer la partie par consentement mutuel. Cela peut se produire lorsque les joueurs atteignent une limite de temps prédéterminée ou simplement lorsque tous les participants décident de conclure la partie.
4. **Interruption** : La partie peut également prendre fin si les joueurs choisissent d'arrêter de jouer en raison de facteurs externes comme des contraintes de temps ou des événements imprévus.

Conseils et stratégie

N'allez seul que si votre main est exceptionnellement forte.

Observez soigneusement les enchères pour inférer la force de la main de chaque joueur.