

Whist

4 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

Rempporter plus de levées que l'adversaire.

MISE EN PLACE

- 4 joueurs en 2 équipes.
- Distribuez 13 cartes à chaque joueur.
- La dernière carte du donneur détermine l'atout.

SCORE

- Chaque levée au-delà de 6 (book) = 1 point.
- L'équipe qui atteint 5 points remporte la manche.
- Jouez un nombre de manches convenu.

Conseil: Mémorisez les atouts joués pour savoir quand utiliser les vôtres.

À VOTRE TOUR

- Le joueur à gauche du donneur entame.
- Suivez la couleur demandée si possible.
- La levée est remportée par la carte la plus haute ou le plus haut atout.

Le Whist est un jeu de levées classique pour quatre joueurs. L'objectif est de remporter des levées contenant certaines cartes ou de remporter le plus de levées possible. C'est un jeu de stratégie, de communication et d'observation attentive.

Mise en place

- Le Whist se joue traditionnellement avec un jeu standard de 52 cartes.
- Les joueurs forment deux partenariats, les partenaires étant assis l'un en face de l'autre pour faciliter la communication.
- Déterminez le premier donneur au hasard. Par la suite, la donne passe à gauche après chaque main.
- Le donneur mélange le jeu soigneusement et le fait couper par le joueur à sa droite, pour garantir l'équité.

Distribution

- Le donneur distribue la totalité du jeu de cartes, une par une, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur immédiatement à sa gauche.
- Chaque joueur reçoit 13 cartes, soit un total de 52 cartes distribuées.
- La dernière carte distribuée est placée face visible sur la table pour indiquer la couleur d'atout de la main.

Déroulement du jeu

- Le joueur à gauche du donneur entame la première levée en jouant n'importe quelle carte de sa main.
- Suivre la couleur est obligatoire si possible. Sinon, les joueurs peuvent jouer n'importe quelle carte de leur main.
- La carte la plus haute de la couleur demandée remporte la levée, sauf si une carte d'atout est jouée. Dans ce cas, la carte d'atout la plus haute remporte la levée.
- Le gagnant de chaque levée entame la levée suivante, et ainsi de suite jusqu'à ce que les 13 levées aient été jouées.
- Les joueurs gardent le compte des levées remportées par chaque partenariat, souvent en empilant les levées gagnées devant l'un des partenaires.

Décompte des points

Chaque levée remportée au-delà des six premières vaut un point. Ainsi, si un partenariat remporte huit levées, il marque deux points pour cette main.

Victoire

- Le jeu continue généralement jusqu'à ce qu'un score prédéterminé soit atteint ou pendant un nombre défini de mains.
- Le partenariat avec le score cumulé le plus élevé à la fin du jeu est déclaré gagnant.

Conseils et stratégie

Jouez en partenariat et inférez la main de votre partenaire à partir des cartes jouées.

Entamez avec votre meilleure carte dans la couleur la plus longue pour guider votre partenaire.