

# Solo Whist

4 giocatori

52 carte

Difficoltà: Difficile

Durata: Media

**Realizzare la propria dichiarazione vincendo il numero richiesto di prese.**

## PREPARAZIONE

- Distribuisci 13 carte a ciascun giocatore.
- L'ultima carta determinata indica l'atout.

## PUNTEGGIO

- Realizzare la dichiarazione = punti positivi.
- Fallire la dichiarazione = punti negativi.
- Le dichiarazioni più ambiziose valgono più punti.

*Consiglio: Valuta attentamente la tua mano prima di dichiarare il Solo o l'Abondance.*

## AL TUO TURNO

- Dichiarare: Proposta, Solo, Miseria o Abondance.
- Rispondi al seme se possibile; altrimenti gioca qualsiasi carta.
- La carta più alta del seme guidato o l'atout più alto vince.

Solo Whist è una variante del Whist in cui ogni giocatore può scegliere di giocare da solo contro gli altri tre, oppure formare alleanze temporanee.

## Storia

Solo Whist si è sviluppato dal Whist tradizionale nel XIX secolo, aggiungendo un sistema di dichiarazioni che permette ai giocatori di sfidare da soli gli avversari.

## Distribuzione

Distribuisci tutte le 52 carte equamente (13 per giocatore). L'ultima carta determinata indica l'atout.

- The cards are thoroughly shuffled by the designated dealer and then cut by the player to the dealer's right.
- Cards are typically dealt in sets, following specific patterns such as 3, 3, 3, 3, 1 or variants like 4333, 3433, 3343, 3334. The final card dealt is placed face up to indicate the trump suit.
- Some players may opt for dealing the cards singly, similar to the method used in Bridge.

## Dichiarazione

Prima di giocare, i giocatori dichiarano cosa intendono fare: Proposta (giocare in coppia), Solo (8 prese da solo), Miseria (nessuna presa senza atout), o Abondance (9+ prese da solo).

- **Prop and Cop:** Two players attempt to win eight tricks together, with the first player calling Prop and others invited to call Cop. +/- 2 units each. Both proposer and accepter score.
- **Solo:** One player attempts to win five tricks alone. +/- 2 units.
- **Misere:** A player aims to win no tricks. +/- 3 units. There is no trump.
- **Abundance:** A player endeavors to win nine tricks. +/- 4 units. Proposer names the trump suit.
- **Royal Abundance:** Similar to Abundance but with the added condition of winning nine tricks in the current trump suit (the turned-up suit). +/- 4 units.
- **Misere Ouverte:** A player aims to win no tricks, with their hand placed face up after the first trick. +/- 6 units. There is no trump.
- **Abundance Declared:** A player aims to win all 13 tricks. The bidder names the trump suit and leads first. +/- 8 units.

## Svolgimento del gioco

---

Come nel Whist tradizionale, si risponde al seme se possibile. La presa più alta del seme guidato o la carta di atout più alta vince.

- The player to the dealer's left leads the first trick, unless it's an Abundance Declared bid, in which case the bidder leads.
- Players must follow suit if possible. Those unable to follow suit may play any card, including a trump card if available.
- The trick is won by the highest trump card played, or if no trumps are played, by the highest card in the led suit.
- Once a player has succeeded or failed in their bid, scores are adjusted accordingly.
- After the completion of a hand, the deal passes to the left, and a new hand begins.

## Fine del gioco

---

I punti vengono calcolati in base al tipo di dichiarazione e al successo o fallimento. Il gioco termina dopo un numero prestabilito di mani.

1. **Target Score Reached:** Players may set a target score (e.g., 500 points) at the beginning of the game. The first player or team to reach or exceed this target score wins.
2. **Predefined Number of Rounds:** Alternatively, players may agree to play a fixed number of rounds or hands. Once all rounds are completed, the game ends, and the player or team with the highest score wins.
3. **Mutual Agreement:** In informal settings, players may opt to end the game by mutual consent. This could occur when players reach a predetermined time limit or simply when all participants decide to conclude the game.
4. **Discontinuation:** The game may also end if players choose to stop playing due to external factors like time constraints or unforeseen events.

### Consigli e strategia

---

Conosci i limiti della tua mano prima di dichiarare. Il Solo richiede una mano molto forte.

La gestione delle prese e la scelta del momento giusto per le dichiarazioni ambiziose sono fondamentali.