

Whist

4 giocatori

52 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Come coppia, vincere più prese degli avversari.

PREPARAZIONE

- Distribuisci tutte le 52 carte equamente (13 per giocatore).
- L'ultima carta distribuita al mazziere determina l'atout.

PUNTEGGIO

- Ogni presa oltre le prime 6 vale 1 punto.
- Il gioco continua fino a un punteggio prestabilito o a un numero di mani.

Consiglio: Attacca con i tuoi semi forti per estrarre le carte di atout degli avversari.

AL TUO TURNO

- Il giocatore a sinistra del mazziere attacca per primo.
- Rispondi al seme se possibile; altrimenti gioca qualsiasi carta.
- La carta più alta del seme d'attacco o la carta di atout più alta vince.
- Il vincitore della presa attacca la successiva.

Whist è un classico gioco a prese per quattro giocatori in coppia. I giocatori mirano a vincere prese contenenti carte di valore e a fare più punti degli avversari.

Preparazione

Distribuisci tutte le 52 carte equamente (13 per giocatore). L'ultima carta distribuita al mazziere determina l'atout.

- Whist is traditionally played with a standard 52-card deck.
- Players form two partnerships, with partners sitting opposite each other to facilitate communication.
- Determine the first dealer randomly. Subsequently, the deal passes to the left after each hand.
- The dealer shuffles the deck thoroughly and offers it to the player on their right to cut, ensuring fairness.

Distribuzione

Il mazziere distribuisce 13 carte a ciascun giocatore in senso orario. L'ultima carta distribuita viene girata scoperta per determinare l'atout.

- The dealer distributes the entire deck of cards, one at a time, in a clockwise direction, starting with the player to their immediate left.
- Each player receives 13 cards, resulting in a total of 52 cards dealt.
- The final card dealt is placed face up on the table to indicate the trump suit for the hand.

Svolgimento del gioco

Il giocatore a sinistra del mazziere attacca con qualsiasi carta. Gli altri devono rispondere al seme se possibile. La carta più alta del seme d'attacco o la carta di atout più alta vince la presa. Il vincitore attacca la presa successiva.

- The player to the dealer's left leads to the first trick by playing any card from their hand.
- Following suit is mandatory if possible. If not, players may play any card from their hand.
- The highest card of the suit led wins the trick, unless a trump card is played. In that case, the highest trump card wins the trick.
- The winner of each trick leads to the next trick, continuing until all 13 tricks are played.
- Players keep track of the number of tricks won by each partnership, often by stacking won tricks in front of one partner.

Punteggio

Ogni presa oltre le prime 6 vale 1 punto. La coppia che raggiunge il numero prestabilito di punti vince.

Vincere

La coppia con il maggior numero di punti vince la partita.

- The game typically continues until a predetermined score is reached or for a set number of hands.
- The partnership with the highest cumulative score at the end of the game is declared the winner.

Consigli e strategia

Una gestione efficace delle carte, la comunicazione con il partner e l'osservazione delle giocate degli avversari sono cruciali.

La gestione strategica delle carte, la comunicazione efficace con il partner e l'osservazione attenta sono fondamentali.