

Solo Whist

4 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Moeilijk

Duur: Gemiddeld

Win of verlies slagen op basis van je gekozen biedcontract.

OPZET

- 4 spelers met een standaard kaartspel van 52 kaarten.
- Deel 13 kaarten per speler; de laatste kaart open gelegd bepaalt de troef.

SCORE

- Prop/Cop geslaagd: +2 eenheden elk; Solo: +2 eenheden.
- Misère (geen slagen winnen): +3 eenheden; Abondance: +4 eenheden.
- Mislukte biedingen kosten evenveel eenheden als de beloning.

Tip: Bied Solo alleen als je 5 of meer zekere slagen hebt, inclusief sterke troeven.

AAN DE BEURT

- Spelers bieden: Prop/Cop, Solo (5 slagen), Misère (0 slagen) of Abondance (9 slagen).
- De speler links van de deler begint; bekenn kleur als mogelijk.
- De hoogste kaart van de gevraagde kleur of de hoogste troef wint de slag.

Solo Whist, een variant van het klassieke slagkaartspel, wordt in verschillende regio's gespeeld onder namen als Wiezen in België of Gents Whist. Deze uitgebreide gids beschrijft de regels en procedures voor het spelen van Solo Whist, inclusief de geschiedenis, het delen, bieden en de spelwijze.

Geschiedenis

Solo Whist heeft een rijke geschiedenis die teruggaat tot het begin van de 19e eeuw en zijn oorsprong vindt in de Lage Landen. Het werd in 1852 in Londen geïntroduceerd door een familie Nederlandse Joden, en won snel aan populariteit binnen de Joodse gemeenschap van de stad. Oorspronkelijk bekend als Solo Whist, werd het een geliefd tijdverdrijf in de Londense sportclubs, als een laagdrempelig gokspel. Ondanks de opkomst van Bridge in het begin van de 20e eeuw bleef Solo Whist populair in sociale kringen, waaronder thuis en in kroegen, al nam de populariteit met de tijd wel af.

Uitdelen

- De kaarten worden grondig geschud door de aangewezen deler en vervolgens afgesneden door de speler rechts van de deler.
- Kaarten worden doorgaans in sets uitgedeeld volgens specifieke patronen zoals 3, 3, 3, 3, 1 of varianten zoals 4333, 3433, 3343, 3334. De laatste uitgedeelde kaart wordt open gelegd om de troefkleur aan te geven.
- Sommige spelers kiezen ervoor om de kaarten één voor één uit te delen, vergelijkbaar met de methode die bij Bridge wordt gebruikt.

Bieden

Het bieden begint met de speler links van de deler en gaat met de klok mee. Elke speler kan bieden of passen. Het bieden gaat door totdat het contract vaststaat of alle spelers passen. Als iedereen past of er een Prop is zonder Cop, worden de kaarten opnieuw geschud en uitgedeeld.

- **Prop en Cop:** Twee spelers proberen samen acht slagen te winnen; de eerste speler roept Prop en anderen worden uitgenodigd Cop te roepen. +/- 2 eenheden elk. Zowel de voorsteller als de acceptant scoren.
- **Solo:** Eén speler probeert alleen vijf slagen te winnen. +/- 2 eenheden.
- **Misère:** Een speler probeert geen slagen te winnen. +/- 3 eenheden. Er is geen troef.
- **Abondance:** Een speler streeft ernaar negen slagen te winnen. +/- 4 eenheden. De bieder noemt de troefkleur.
- **Koninklijke Abondance:** Vergelijkbaar met Abondance, maar met de extra voorwaarde dat de negen slagen in de huidige troefkleur (de omgekeerde kaart) gewonnen moeten worden. +/- 4 eenheden.
- **Misère Ouverte:** Een speler probeert geen slagen te winnen, waarbij zijn hand na de eerste slag open op tafel wordt gelegd. +/- 6 eenheden. Er is geen troef.
- **Abondance Déclarée:** Een speler streeft ernaar alle 13 slagen te winnen. De bieder noemt de troefkleur en begint. +/- 8 eenheden.

Spelverloop

- De speler links van de deler speelt de eerste slag, tenzij het een Abondance Déclarée bod is; dan begint de bieder.
- Spelers moeten de gevraagde kleur bekennen als dat mogelijk is. Wie dat niet kan, mag elke kaart spelen, inclusief een troefkaart.
- De slag wordt gewonnen door de hoogste troefkaart, of als er geen troef gespeeld wordt, door de hoogste kaart in de gevraagde kleur.
- Zodra een speler zijn bod geslaagd of mislukt heeft, worden de scores dienovereenkomstig bijgewerkt.
- Na afloop van een hand gaat het delen over naar links en begint een nieuwe hand.

Einde van het spel

Het spel Solo Whist kan op verschillende manieren eindigen:

1. **Doelpuntental bereikt:** Spelers kunnen aan het begin van het spel een doelpuntental instellen (bijv. 500 punten). De eerste speler of het team dat dit bereikt of overschrijdt, wint.
2. **Vastgesteld aantal ronden:** Als alternatief kunnen spelers overeenkomen een vast aantal ronden of handen te spelen. Als alle ronden voltooid zijn, eindigt het spel en wint de speler of het team met de hoogste score.
3. **Onderlinge overeenkomst:** In informele omgevingen kunnen spelers besluiten het spel in onderling overleg te beëindigen. Dit kan gebeuren wanneer een vooraf bepaalde tijdslimiet bereikt is of simpelweg wanneer alle deelnemers besluiten te stoppen.
4. **Afbreken:** Het spel kan ook eindigen als spelers besluiten te stoppen door externe factoren zoals tijdsdruk of onvoorziene omstandigheden.

Tips & strategie

Richt je op communicatie met je partner, maar houd ook rekening met de mogelijke solo-contracten van je tegenstanders. Houd de gespeelde kaarten bij en pas je strategie dienovereenkomstig aan.

Succesvolle spelers in Solo Whist hanteren een balans tussen samenwerking en individuele vaardigheid, waarbij ze hun strategieën aanpassen op basis van de biedingen, kaartenverdeling en neigingen van tegenstanders.