

Whist

4 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Gemiddeld

Win meer slagen dan het tegenovergestelde koppel om punten te scoren.

OPZET

- 4 spelers in 2 koppels zitten tegenover elkaar.
- Deel alle 52 kaarten gelijkmatig uit (13 per speler).
- De laatste kaart met de beeldzijde omhoog uitgedeeld bepaalt de troefkleur.

SCORE

- Elke slag gewonnen boven de eerste 6 levert 1 punt op.
- Spel gaat door tot een van tevoren bepaalde score of aantal handen.

Tip: Open vroeg met je sterke kleuren om de troefkaarten van tegenstanders te trekken.

AAN DE BEURT

- De speler links van de deler opent de eerste slag.
- Kleur bekennen als mogelijk; anders een willekeurige kaart spelen.
- De hoogste kaart van de geleide kleur of de hoogste troef wint de slag.

Whist is een klassiek slagenspel voor vier spelers. Het doel is slagen te winnen met bepaalde kaarten of de meeste slagen in totaal te winnen. Het is een spel van strategie, communicatie en zorgvuldige observatie.

Vorbereiding

- Whist wordt traditioneel gespeeld met een standaard dek van 52 kaarten.
- Spelers vormen twee koppels, waarbij partners tegenover elkaar zitten om communicatie te bevorderen.
- Bepaal de eerste deler willekeurig. Daarna gaat het uitdelen na elke hand naar links.
- De deler schudt het dek grondig en biedt het aan de speler rechts van hem aan om te snijden, voor eerlijkheid.

Uitdelen

- De deler verdeelt het hele dek kaarten, één tegelijk, met de klok mee, beginnend met de speler direct links van hem.
- Elke speler ontvangt 13 kaarten, wat resulteert in een totaal van 52 uitgedeelde kaarten.
- De laatste uitgedeelde kaart wordt met de beeldzijde omhoog op tafel gelegd om de troefkleur voor de hand aan te geven.

Spelverloop

- De speler links van de deler opent de eerste slag door een willekeurige kaart uit zijn hand te spelen.
- Kleur bekennen is verplicht als dat mogelijk is. Als niet, mogen spelers een willekeurige kaart spelen.
- De hoogste kaart van de geleide kleur wint de slag, tenzij een troefkaart gespeeld wordt. In dat geval wint de hoogste troefkaart de slag.
- De winnaar van elke slag opent de volgende slag en dat gaat door totdat alle 13 slagen gespeeld zijn.
- Spelers houden het aantal slagen bij dat elk koppel gewonnen heeft, vaak door gewonnen slagen gestapeld voor één partner te bewaren.

Scoren

Elke slag gewonnen boven de initiële zes is één punt waard. Als een koppel dus acht slagen wint, scoren ze twee punten voor die hand.

Winnen

- Het spel gaat doorgaans door totdat een van tevoren bepaalde score bereikt is of voor een vastgesteld aantal handen.
- Het koppel met de hoogste cumulatieve score aan het einde van het spel wordt als winnaar uitgeroepen.

Tips & strategie

Effectief kaartbeheer, communicatie met je partner en observatie van de speelbeurten van tegenstanders zijn cruciaal voor succes bij Whist. Verken varianten zoals Bied-Whist of Solo Whist voor nieuwe dimensies aan het spel.

Strategisch kaartbeheer, effectieve communicatie met je partner en zorgvuldige observatie van de speelbeurten van tegenstanders zijn de sleutels tot succes bij Whist. Stem af met je partner om je strategie te optimaliseren en je kansen op het winnen van slagen te maximaliseren.