

Whist

Das Geben

Der erste Geber wird nach dem Zufallsprinzip bestimmt und die Spieler wechseln sich anschließend beim Geben ab.

Jeder Spieler bekommt 13 Karten, man gibt zuerst 4, dann 5 und letztlich 4 Karten.

Ansagen

Beim Ansagen verfährt man folgenderweise:

- Jeder Spieler kommt im Uhrzeigersinn an die Reihe beginnend mit dem Spieler zur Linken des Gebers.
- Die Reihenfolge der Ansagen ist in der Tabelle der Punkte zu entnehmen.
- Bei gleichwertigem Spiel sind die Farben ausschlaggebend: Die stärkste Farbe ist Herz, dann folgt Karo, Kreuz und Pik.
- Man muss immer ein wertvolleres Spiel ansagen.
- Wenn man gepasst hat kann man nicht mehr einsteigen
- Nachdem jeder gepasst hat wird die letzte wertvollste Ansage gespielt.
- Wenn jeder passt ohne Ansage wird neu gegeben.

Ansage „Trou“

Vor der Ansage kontrolliert jeder Spieler ob er keine 3 Assen im Spiel hat. Ist dies der Fall muss er „Trou“ ansagen. In jedem anderen Fall sagt man „Passe-Trou“ (auch bei 4 Assen). Wurde „Trou“ angesagt, können die weiteren Spieler eine höhere Ansage machen wie oben beschrieben. Passen jedoch die 3 folgenden Spieler so wird die Ansage „Trou“ gespielt. Der Spieler mit dem 4. Ass wird Partner des Ansagers und kann die Trumpffarbe bestimmen.

Die erste Ansage

Der erste Spieler (links vom Geber) hat das Privileg zu warten, er sagt „ich warte“. Danach kann er jedoch nur noch „mitgehen“. Die „Abondance“ und „Chelem“ müssen im ersten Durchgang angesagt werden.

Reizen bei der Ansage

Kommt ein Spieler an die Reihe kann er:

- Entweder eine Farbe ansagen („Ansager“),
- Oder mit einer schon angesagten Farbe „mitgehen“ („Mitgeher“)
- Oder eine Ansage machen das alleine gespielt wird („Alleinspieler“)
- Oder passen



Der folgende Spieler kann nur reizen indem er „mitgeht“ oder erhöht (stärkere Ansage, oder stärkeres Alleinspiel). Er kann natürlich auch passen.

Man kann nur eine Farbe ansagen wenn noch Spieler an die Reihen kommen die mitgehen können

Wenn man mitgehen will, dann muss man mindestens eine Karte dieser Farbe im Spiel haben. Nur der „Mitgeher“ kann anschliessend wenn er wieder an der Reihe ist für das Team die Ansage erhöhen. Will der „Mitgeher“ nicht weiter erhöhen passt er und steigt aus. Der „Ansager“ kann dann noch ein Solospiel ansagen. Dies muss natürlich einen höheren Werte besitzen als die aktuelle Ansage.

Haben alle Spieler gepasst, dann wird die Ansage gespielt die den grössten Wert hatte.

Definition der Ansagen:

Farbe : Spiel zu zweit . Das Team muss die Anzahl der Stiche machen die angesagt wurden (von 8 bis 13). Mit Trumpf

o: Spiel allein. Der Spieler muss allein die Anzahl Stiche machen die angesagt wurde (von 6 bis 8) Mit Trumpf

Abondance : Spiel allein. Der Spieler muss allein die Anzahl Stiche machen die angesagt wurde (von 9 bis 11) Mit Trumpf. Der „Ansager“ darf das Spiel beginnen

Chelem: Spiel allein. Der Spieler muss allein die Anzahl Stiche machen die angesagt wurde (von 12 kleiner Chelem oder 13 grosser Chelem (alle Stiche) Mit oder ohne Trumpf. Der „Ansager“ darf das Spiel beginnen

Grande Misère: Spiel allein. Er darf keinen Stich bekommen. Ohne Trumpf

Petite Misère: Spiel allein. Er darf keinen Stich bekommen. Ohne Trumpf. Jeder Spieler darf vor dem Spiel eine Karte ablegen

Grande Misère aufgedeckt: Spiel allein. Er darf keinen Stich bekommen. Ohne Trumpf. Nachdem der 2 Stich eingenommen wurde wird das verbleibende Spiel des Ansagers aufgedeckt gespielt

Piccolo: Spiel allein. Er muss ein einziger Stich bekommen. Ohne Trumpf

Trou: Spiel zu zweit . Das Team muss mindestens 9 Stiche machen. Mit Trumpf (festgelegt durch den Spieler mit dem 4. As)

Das Spiel

Der Spieler der „Abondance“ „Chelem“ angesagt hat, oder den 4.As bei „Trou“ hat, fängt das Spiel an. Bei den anderen „Ansagen“ fängt der Spieler links neben dem Geber an. Alle



anderen Spieler müssen nacheinander im Uhrzeigersinn eine Karte in den Stich geben. Farbe muß bedient werden, das heißt, die Spieler müssen eine Karte derselben Farbe wie die ausgespielte Karte in den Stich geben. Ein Spieler, der keine Karte der ausgespielten Farbe hat, kann eine beliebige andere Karte spielen. Der Stich wird vom höchsten Trumpf in ihm gewonnen. Wenn kein Trumpf im Stich ist gewinnt die höchste Karte der ausgespielten Farbe. Der Gewinner des Stichs spielt zum nächsten Stich aus.

Punktwert

Wenn alle 13 Stiche gespielt wurden, wird abgerechnet:

Das Spiel ist gewonnen wenn die Ansage erfüllt oder übertroffen wurde. Die Spieler erhalten die Punkte die in der Tabelle angegeben sind, die Gegner erhalten keine Punkte.

Im anderen Fall ist das Spiel verloren. Die Gegner erhalten Punkte, die Spieler verlieren ausserdem Punkte.

Punktetabelle

Ansaye	Gewonnen	Verloren	
		Spieler	Gegner
Farbe 8	+7, +10, +13, +16, +19, +30	-10, -13, -16 ...	+10, +13, +16, ...
Farbe 9	+10, +13, +16, +19, +30	-13, -16, -19 ...	+13, +16, +19 ...
Solo 6	+12, +15, +18	-15, -18, -21 ...	+10, +12, +14 ...
Farbe 10	+13, +16, +19, +30	-16, -19, -22 ...	+16, +19, +22 ...
Solo 7	+15, +18	-18, -21, -24 ...	+12, +14, +16 ...
Farbe 11	+16, +19, +30	-19, -22, -25 ...	+19, +22, +25 ...
Petite misère	+18	-18	+12
Farbe 12	+19, +30	-22, -25, -28 ...	+22, +25, +28 ...
Solo 8	+21	-24, -27, -30 ...	+16, +18, +20 ...
Piccolo	+24	-24	+16
Farbe 13	+30	-30	+30
Abondance 9	+32	-32	+21
Trou	+16	0	+16
Grande misère	+36	-36	+24
Abondance 10	+42	-42	+25
Abondance 11	+60	-60	+27
Grande misère étalée	+75	-75	+32
Kleiner Chelem	+100	-100	+33
Grosser Chelem	+200	-200	+66

