

Whist

D'Ausdeele vun de Kaarten:

Et gëtt nom Zoufallsprinzip decidéiert, wien als éischt ausdeelt. Dono wiesselen d'Spiller sech mam Ausdeelen of, et geet no der Richtung vun den Zäre vun der Auer.

All Spiller kritt 13 Kaarten an et gëtt an dräi Kéieren ausgedeelt: als éischt 4 Kaarten, duerno 5 an dann nees 4. Détermination du contrat

D'Annonce:

- D'Spiller kréien een nom aneren d'Wuert. De Spiller dee lénks vun deem sëtzt, deen ausgedeelt huet, fänkt un, an et geet dann an der Richtung vun den Zäre vun der Auer weider.
- D'Bewäertung vun de Spiller geet no der Punktentabell.
- Bei gläichwärtigem Spill, sinn d'Faarwe decisiv. De Wäert vun de Faarwen kënnst vu ganz héich bis ganz niddreg an der heite Reiefolleg: Häerzer, Rauten, Kräizer, Schëppen.
- Et däerf ni e méi niddregt Spill annoncéiert ginn, wéi dat héchste Spill dat schonns annoncéiert gouf.
- D'Spill mat der héchster Annonce, gëtt gespillt.
- D'Stee ass eriwwer, wann all Spiller déi héchsten Annonce spillen oder passen.
- Wann e Spiller passt, däerf e bei der Stee net méi mat maachen. Esou laang de Spiller net passt, däerf en esou bal en d'Wuert kritt, méi wéi déi héchsten Annonce, déi bis elo gemaach gouf, bidden.
- Wann all Spiller passen, muss nees de selwechte Spiller ausdeelen.

D'Annonce vum « Trou » :

Virun der Stee, kontrolléiert all Spiller ob en exakt 3 Äss huet. An deem Fall annoncéiert de Spiller den « Trou », an all anerem Fall (och bei 4 Äss) annoncéiert de Spiller « PasseTrou ». Wann « Trou » annoncéiert gouf, kann all Spiller esou bal en un der Rei ass, e méi héicht Spill



wéi « Trou » annoncieren. Wann déi aner 3 Spiller gepasst hunn, gëtt den « Trou » gespillt. De Spiller mam 4. a leschten Äss mélt sech a wíelt d'Faarf vun der Tromp. Wann e Spiller e méi héicht Spill annoncéiert huet, kënnen déi, déi nach net gepasst hunn, méi héich bidden.

Déi éischt Ronn

Bei der éischter Ronn, däerf den éischte Spiller (dee lénks vum Spiller sëtzt, deen ausgedeelt huet) waarden, de Spiller muss « ech waarden » soen. Dono däerf en nëmmen nach « matgoen ».

« Abondance » an « Chelem » mussen och am éischten Tour annoncéiert ginn.

D'Steeën:

Wann e Spiller d'Wuert kritt, kann en:

- eng Faarf proposieren,
- oder bei enger annoncéierter Faarf « matgoen »,
- oder eng Annonce maachen, déi eleng gespillt gëtt,
- oder passen

Fir kënnen eng Faarf **ze proposieren**, muss op mannst nach ee Spiller do sinn, deen nach d'Méiglechkeet huet « matzegoen », dat heescht, et gëtt op mannst nach ee Spiller, deen nach net dru war, deen net « ech waarde » gesot huet, oder drop waart bei enger méi niddreger Faarf « matzegoen ». Dobäi däerf nach kee Spiller « Misär » oder « Piccolo » annoncéiert hunn.

Fir « **matzegoen** », muss de Spiller op mannst eng Kaart an där Faarf hunn. Deen deen d'Annonce gemaach huet, däerf näischt méi soen, esou laang anerer « matginn ». Dee Spiller, dee « matgeet » muss erhéijen, oder passen. Wann de Spiller keen huet, dee « matgoe » kann, oder wann e « klenge Misär » annoncéiert gëtt, kann de Spiller direkt e Solo annoncieren. Wann de Spiller, deen eng Faarf proposiert huet, nees d'Wuert kritt, huet en d'Recht direkt e Solo z'annoncieren, oder ze **bleiwen**, esou laang en anere Spiller « matgoe » kéint.

E Spiller, dee **bleift**, ka bei der Stee net méi mat maachen. Wa keen anere Spiller mat him « matgeet », ass en an der selwechter Situatioun, wéi wann e gepasst hätt.

Am selwechte Spill, kann e Spiller nëmmen dann d'Faarf änneren, wann de Wäert méi héich ass.



Dee Spiller, deen eng Faarf proposéiert huet, kann e Solo an iergend enger Faarf annonciéieren.

D' « Misären » an de « Piccolo », kënnen vun e puer Spiller gespilt ginn. Si spillen onofhängeg vun eneen.

Méiglech Spiller:

Matgoen	Zu zwee déi annonciéiert Zuel vu Streech spillen, vun 8 bis 13. Mat Tromp.
Solo	Eleng déi annonciéiert Zuel vu Streech spillen, vun 6 bis 8. Mat Tromp.
Abondance	Eleng déi annonciéiert Zuel vu Streech spillen, vun 9 bis 11. Mat Tromp. Dee Spiller, deen annonciéiert huet, spillt den éischte Streech.
Chelem	Eleng déi annonciéiert Zuel vu Streech spillen: 12 fir de klengen, 13 fir de groussen (all d'Kaarten). Mat oder ouni Tromp. Dee Spiller, deen de Chelem annonciéiert huet, spillt den éischte Streech.
Grouse Misär	Eleng spillen. Kee Streech kréien. Ouni Tromp.
Kleng Misär	Eleng spillen. Kee Streech kréien. Ouni Tromp. Éier de Spiller ufänkt, kann all Spiller verdeckt eng Kaart ewech leeën.
Groussen oppene Misär	Eleng spillen. Kee Streech kréien. Ouni Tromp. Nom zweete Streech, muss de Spiller mat oppene Kaarte spillen.
Piccolo	Eleng spillen. Nëmmen 1 Streech. Ouni Tromp.
Trou	Zu zwee 9 Streech spillen. Mat der Tromp, déi vum Spiller mam 4. Äss gewielt gouf.

D'Spill:

Den éischte Streech

De Spiller, deen « Abondance » oder « Chelem » annonciéiert huet, oder de 4. Äss beim « Trou » huet, fänkt un. An deenen anere Fäll, fänkt de Spiller, dee lénks vun deem deen ausgedeelt huet, un.

Déi nächst Streech

Dee Spiller deen de leschte Streech krut huet, fänkt un. Hien dierf d'Kaart fräi wien.

D'Spiller spillen noeneen an der Reiefolleg vun den Zäre vun der Auer. Si mussen, wa méiglech mat der selwechter Faarf weider spillen. Wann dat net méiglech ass, kenne si d'Faarf wiesselen. Si mussen net schneiden.

Esou bal déi 4 Kaarten um Dësch leien, huet dee Spiller de Streech gewonnen, deen déi héchste Kaart vun der Ufanksfaarf gespilt huet, et sief de Spiller hätt geschnidden. An deem Fall kritt dee Spiller de Streech, deen déi héchsten Tromp gesat huet. Wann all d'Kaarten, déi ausgedeelt goufen, verspillt goufen, ass d'Spill fäerdeg an d'Punkte ginn ausgerechent.



D'Punkten:

Gewonnen hunn déi déi d'Annonce gemaach hunn, wa si hir Wett gewonnen hunn. Si kréien déi Punkten, déi an der Punktentabell stinn. Wann déi déi d'Annonce gemaach hunn, hir Wett verluer hunn, kréien hir Géigner d'Punkten.

Spill	Gewonnen	Verluer	
		Spiller	Géigner
Matgoen 8	+7, +10, +13, +16, +19, +30	-10, -13, -16 ...	+10, +13, +16, ...
Matgoen 9	+10, +13, +16, +19, +30	-13, -16, -19 ...	+13, +16, +19 ...
Solo 6	+12, +15, +18	-15, -18, -21 ...	+10, +12, +14 ...
Matgoen 10	+13, +16, +19, +30	-16, -19, -22 ...	+16, +19, +22 ...
Solo 7	+15, +18	-18, -21, -24 ...	+12, +14, +16 ...
Matgoen 11	+16, +19, +30	-19, -22, -25 ...	+19, +22, +25 ...
Klinge Misär	+18	-18	+12 (+18 si plus d'un échec)
Matgoen 12	+19, +30	-22, -25, -28 ...	+22, +25, +28 ...
Solo 8	+21	-24, -27, -30 ...	+16, +18, +20 ...
Piccolo	+24	-24	+16 (+24 si plus d'un échec)
Matgoen 13	+30	-30	+30
Abondance 9	+32	-32	+21
Trou	16 (30 si double)	0	+16
Grousse Misär	+36	-36	+24 (+36 si plus d'un échec)
Abondance 10	+42	-42	+25
Abondance 11	+60	-60	+27
Groussen oppene Misar	+75	-75	+32 (+48 si plus d'un échec)
Klinge Chelem	+100	-100	+33

