

Tvåmanswhist

Mål

- Bygg handen mot talongen med fast trumf
- Ta flest av de sista tretton sticken

Förberedelser

- Två spelare och en vanlig lek på 52 kort utan jokrar
- Dela tretton kort var, ett i taget
- Lägg 26 kort som talong. Vänd det tjugosjunde som fast trumf

Så spelar ni

1 1. Spela ut

- Icke-givaren spelar ut valfritt kort.

2 2. Följ färg

- Andrehand följer färg om det går. Högst i färg vinner. Trumf vinner mot sidofärg. Det finns inget trumftvång.

3 3. Bygg handen mot talongen

- Vinnaren tar uppkortet. Förloraren tar nästa dolt. Nytt uppkort vänds. Trumfen byts inte. Tretton sådana stick töms talongen.

4 4. Avgör given

- Spela tretton stick utan påfyllning. Flest stick vinner. Skillnaden mellan sticktalen kan betalas som handpoäng.

Poäng

- Talonsticken ger inga poäng i basversionen
- 8 mot 5 i andra fasen ger 3 i skillnad
- 10 mot 3 ger 7 i skillnad, eller 4 om bara stick från sjunde räknas
- 8 stick ger 2 poäng när de första sex är bok

När är given slut?

- När de sista tretton sticken är spelade och majoriteten är klar
- Svenska partier kan fortsätta till 7 eller 13 trickpoäng

Varianter

Följa färg och 26 stick: Talongfasen spelas ofta utan krav att följa färg En variant räknar majoriteten av alla 26 stick. 13 mot 13 är oavgjort

Svenska trickpoäng: Stick utöver de första sex ger 1 poäng Partimål 7 eller 13

Hög, låg och dubbel poäng: Rött tjugosjunde kort jagar många stick, svart jagar få En namngiven skala ger 1 poäng i fas 1 och 2 i fas 2

Tvåmanswhist

German whist i fem utfall. Fyll i spelarnas namn före start och använd en rad per giv eller omgång.

Utfall	Vad det ger
7 mot 6 i andra fasen	Given till den med 7
8 mot 5	3 i skillnad
10 mot 3 från sjunde sticket	4 poäng
8 stick med bok på sex	2 poäng
13 mot 0	13 i skillnad
Talongfasens stick	Inga poäng i basen
Partimål i svensk skala	7 eller 13 trickpoäng