

Whist kortspel

Mål

- Vinn två fempoängsgames före motståndarlaget och ta hem rubbern.

Förberedelser

- Var fyra spelare i två fasta par och låt parterna sitta mitt emot varandra.
- Använd 52 kort i rang ess, kung, dam, knekt, 10 ned till 2.
- Blanda till vänster om given och kupera till höger.
- Dela ut ett kort i taget tills alla har 13 kort. Vänd sista kortet som trumf.

Så spelar ni

1 Spela ut

- Spelaren till vänster om given spelar ut. Turen går medurs.

2 Följ färg

- Följ utspelsfärgen om möjligt. Den som saknar färgen får trumfa eller saka.

3 Avgör sticket

- Högsta trumf vinner. Utan trumf vinner högsta kortet i utspelsfärgen. Vinnaren leder nästa stick.

4 Byt givare

- Spelet går medurs. Spelaren till vänster om given leder första sticket.

Poäng

- Räkna ett trickpoäng per stick över sex.
- Honnörer ess kung dam knekt i trumf. Fyra ger 4 och tre ger 2. Bokför efter färdig hand, inte för ett lag på 4.
- Först till minst fem poäng vinner gamet.
- Gamevärde enkel mot 3 eller 4, dubbel mot 1 eller 2, trippel mot 0.
- Rubbervinnaren får 2 extra poäng.

Rubberslut

- Första laget med två gamevinster vinner rubbern.
- Vid 2 mot 0 spelas ingen tredje game.
- Rubbern är bäst av tre games. Två vunna games räcker.

Varianter

Utan honnörer: Många spelar i dag utan honnörer.

Whist kortspel

Protokoll för English Short Whist. Fyll i spelarnas namn före start och använd en rad per giv eller omgång.

[illegible]