Whist

Valutazione attuale: / 0

Scarso Ottimo Valutazione

Pubblicato Venerdì, 22 Giugno 2012

Mazzo: **52 carte** - Giocatori: **4 -**

Come si gioca a Whist?

Whist, da non confondersi con il Wist (senza H) che è un suo derivato, è un gioco di origini inglesi, e può vantare una storia di almeno 150 anni di età. Le regole sono molto semplici, e ricordano, nelle modalità, i tanti giochi con atout (come Ecartè, Napoleone, Trionfo etc). Avendo a disposizione tutto il mazzo, però, i giocatori sono tenuti a seguire delle strategie e ragionamento tutt'altro che scontati, i più esperti sono infatti notevolmente avvantaggiati rispetto ai neofiti.

Si gioca esclusivamente in quattro, in due squadre contrapposte, in questo gioco e negli altri che derivano da esso, è uso indicare le postazioni con le coordinate geografiche Nord, Sud, Est, Ovest. Così da avere le squadre N-S e E-O (E-W, cioè west, in inglese).

Dal Whist deriva il famosissimo Bridge, in cui vi sono inoltre, la fase di licitazione ed un sistema di punteggi molto più avanzato.

Le carte:

Per giocare a Whist è necessario un mazzo da Poker di 52 carte senza Jolly.

Scopo del gioco:

Lo scopo del Whist è accumulare più prese possibili, si ottengono punti effettuando almeno 7 prese.

Distribuzione delle carte:

Il ruolo del cartaio viene determinato a caso, mediante la regola del "*bàs fà màs*" per esempio, e nel corso delle smazzate i giocatori si alternano, in questo ruolo, seguendo l'ordine di gioco.

Il cartaio distribuisce le carte in senso antiorario (o orario, ogni regione ha le sue abitudini) tredici carte a testa coperte, utilizzando quindi tutto il mazzo.

Deve poi mostrare a tutti i presenti l'ultima carta che ha ricevuto, cioè l'ultima del mazzo, il suo seme è l'atout, o la briscola, per questa mano.

Svolgimento del gioco:

Il *mazziere* gioca per primo, calando una carta. Gli altri giocatori al proprio turno devono a loro volta giocare una carta e cercare di superare quelle in tavola. Vige l'obbligo di rispondere al seme. Se non si hanno carte del seme di uscita si può tagliare con una briscola, oppure, calare altre carte.

Il giocatore che ha messo la carta del seme di briscola più alta effettua la presa, in assenza di briscole vince la carta più alta del seme che fu calato per primo.

In figura un esempio di giocata, il giocatore deve calare una carta di Quadri, può giocare l'Asso effettuando la presa oppure il Sei, nel secondo caso lascia la presa al proprio socio che ha messo il Re, e conserva l'Asso per le prese future. Si noti che gli altri due Assi ed il Re di Cuori, in questa mano, garantiscono ulteriori prese.

Chi effettua la presa gioca per primo al turno successivo. In totale ci sono 13 giocate. Le carte accumulate andrebbero tenute separate per facilitare il conteggio delle prese.

L'ordine di presa è lo stesso del poker, quindi dall'Asso che è il più forte, al Due che è il più debole. In ordine decrescente è il seguente:
Asso, Re, Donna, Jack, Dieci, Nove, Otto, Sette, Sei, Cinque, Quattro, Tre, Due.

In figura l'ordine di presa nel Whist.

Conteggio dei punti:

Si contano le prese fatte, dalle squadre, oltre la sesta, quindi solo una delle due parti guadagna punti.

- Con 7 prese si segna **1 punto**.
- Con 8 prese si segnano **2 punti**.
- Con 9 prese si segnano **3 punti**.
- Con 10 prese si segnano **4 punti**.
- Con 11 prese si segnano **5 punti**.
- Con 12 prese si segnano **6 punti**.
- Con 13 prese si segnano **7 punti**.

Vince la squadra che accumula per prima 5 punti o, secondo alcune varianti, 7 punti.

Onori:

Questa è una regola opzionale. Per onori si intendono le quattro carte più forti del seme di atout, quindi Asso, Re, Donna e Jack di briscola.

I punteggi degli onori si contano soltanto dopo aver già segnato i punti delle prese, e possono essere aggiunti solamente se la squadra che li dichiara, ha meno di 4 punti.

- Se la squadra, alla distribuzione, ha ricevuto tutti gli Onori (anche suddivisi tra i due soci) può segnare 4 punti.
- Se la squadra ne ricevette solo tre può segnare 3 punti.

Può capitare che, grazie agli onori, entrambe le squadre pareggino superando i 5 (o i 7) punti. In questo caso gli onori non si contano.

Due turni di gioco:

Ancora una volta si tratta di una regola opzionale. Consiste nel suddividere la partita in due sessioni che terminano la prima a 5 punti e la seconda a 10 punti.

Al termine della prima sessione, la squadra che ha raggiunto 5 può segnare i seguenti punti aggiuntivi.

- **3 punti** se l'avversario è a 0 zero;
- **2 punti** se l'avversario è a 1 o 2;
- **1 punto** se l'avversario è a 3 o 4.

Renonce:

Scrivo due righe sulle Renonce solo per completezza, in quanto, se si gioca correttamente queste non si devono mai verificare.

La Renonce si ha quando un giocatore non risponde al seme pur potendolo fare. E.g: *Ho in mano il solo Re ma non voglio giocarlo perchè lo perderei dato che l'avversario ha messo l'Asso*.

Quando si commette, volontariamente o meno, una Renonce è possibile correggersi. Il proprio socio ci può avvisare che stiamo commettendo un errore quindi possiamo ritirare la carta sbagliata (che deve tuttavia rimanere scoperta per il resto della mano) e calare la carta giusta.

Se ci si corregge prima che la presa sia completata non si incappa in nessuna penalità. Se non ci si corregge, al termine della mano gli avversari possono farlo notare e obbligare la squadra che ha effettuato la renonce a segnare **2 punti di penalità**.

Tuttavia è possibile, anche se improbabile, che gli avversari non si accorgano della renonce. In questo caso, come si dice al mio paese: *pasà el dì, pasà el sant* (cioè *passato lo giorno, gabbato lo santo*)

- Download - Scarica la pagina in formato pdf.