Wist, oppure Oh Hell

Valutazione attuale: / 0

Scarso Ottimo Valutazione

Pubblicato Venerdì, 22 Giugno 2012

Mazzo: **52 carte** - Giocatori: **2 o più -**

Come si gioca a Wist?

Wist, conosciuto secondo alcune varianti anche come Oh Hell, è un gioco che deriva dal Whist (con l'H). Si questa cosa fa un po' sorridere, un po' come la banana che deriva dal banano.

Rispetto al suo progenitore le regole di gioco rimangono invariate. La caratteristica distintiva di questa versione invece è il fatto che la partita sia composta da varie smazzate e che ognuna di esse sia eseguita con un numero diverso di carte. Fondamentale è inoltre la fase di licitazione.

Si può giocare in due o più persone, ognuno per conto proprio. Come è intuibile, quando si è in tanti la partita si fa decisamente più interessante.

Le carte:

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

Scopo del gioco:

Lo scopo del Whist è accumulare più punti possibile, per fare ciò bisogna dichiarare ad ogni smazzata quante prese si pensa di effettuare, bisogna poi rispettare tale dichiarazione, non una di più e non una di meno.

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.

Ad ogni smazzata il cartaio distribuisce un numero crescente di carte coperte a ciascun partecipante. Nella prima smazzata la mano è composta di 1 carta a testa, nella seconda di 2 carte, e via dicendo fino all'ultima smazzata che prevede una mano composta da 13 carte.

Se si gioca in 5 o più persone la partita termina prima in quanto non si hanno sufficienti carte perché ognuno ne possa ricevere 13. In 5 ad esempio l'ultima mano è di 10 carte. E' una considerazione da farsi a inizio partita.

Si può giocare solamente *andata* oppure *andata e ritorno*, cioè dopo le prime tredici smazzate ve ne sono altre, in cui si distribuiscono prima 12 carte, poi 11, e via dicendo fino all'ultima in cui si ha 1 carta sola.

Vi sono numerose varianti per quanto riguarda il numero di carte da distribuire, ad esempio si possono fare solo i numeri dispari, quindi prima 1 carta, poi 3, poi 5 etc.

Alcuni esempi sono questi, il numero indica quante carte distribuire.

- 1,2,3 .. 13
- 1,2,3, .. 12,13,12 .. 3,2,1
- 1,3,5,7,9,11,13,11,9,7,5,3,1
- 10,9,8,7,6,5

Le carte non distribuite costituiscono il tallone, ma nessuno ha diritto di vederle per tutto il resto della smazzata.

Si può giocare con o senza *atout*. Nel primo caso, dopo aver distribuito le carte, il mazziere ribalta la prima carta del tallone, essa determina il seme di briscola.
Se non avanza il tallone, la briscola è determinata dall'ultima carta del mazzo, che poi finisce in mano al mazziere.

Licitazione:

All'inizio di ogni smazzata, appena dopo aver distribuito le carte, il primo giocatore, a destra del cartaio, e in seguito tutti gli altri, a turno, deve fare la propria dichiarazione. Deve stabilire quante prese intende effettuare in questa mano, si capisce che il massimo corrisponde al numero di carte in mano. Può ovviamente dichiarare di non effettuare nemmeno una presa.

Un giocatore, generalmente il penultimo, cioè quello, nell'ordine di gioco, prima del mazziere, è incaricato di segnare su un foglio le dichiarazioni di tutti.

L'unica limitazione su quanto si possa licitare è che la somma di tutte le dichiarazioni non può essere uguale al numero di carte della mano in corso. E.g: *Sono distribuite cinque carte a testa, il primo di quattro giocatori dichiara 0 il secondo e il terzo dichiarano 2, l'ultimo non può dichiarare 1, perchè 0+2+2+1=5 cioè il numero di carte della mano. Egli può dichiarare 0 oppure 2 o più.*

Come si è visto è una regola che riguarda solo l'ultimo giocatore, il mazziere. Lo scopo di questo accorgimento è assicurarsi che almeno una persona sbagli la licitazione.

Nell'esempio di figura il giocatore può dichiarare 1, avendo solo una carta "forte", l'Asso. Se l'atout fosse Cuori potrebbe dichiarare 2 e sperare di giocarsi bene il briscolino. Chiaro che dipende molto dall'atout in corso.

Svolgimento del gioco:

Il primo giocatore, a destra del cartaio, cala una carta. Gli altri giocatori al proprio turno devono a loro volta giocare una carta. In base quando hanno dichiarato nella fase di licitazione devono cercare di superare, oppure non 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 (o se si gioca senza atout) vince la carta più alta del seme di uscita.

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 a chi ha messo il Re.

Chi effettua la presa gioca per primo al turno successivo. Le carte accumulate andrebbero tenute separate per facilitare il conteggio delle prese.

Come è stato anticipato, i partecipanti, hanno sovente l'interesse di lasciare la presa agli altri, le carte vanno quindi dosate di conseguenza. L'esperienza aiuta ognuno a capire come comportarsi di volta in volta.

Ordine di presa:

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 Wist.

Conteggio dei punti:

Si contano le prese fatte e si confrontano con quanto dichiarato, che dovrebbe ora essere scritto sul foglietto.

- Chi ha sbagliato, per eccesso o per difetto, il pronostico segna **0 punti**.

- Chi ha indovinato il numero di prese segna **10 punti + 1** per ogni presa. E.g: *Se si indovina il numero di 3 prese si segnano 13 punti*.
- Secondo alcune varianti se si indovina il numero di zero prese si hanno 2 punti di bonus quindi **12 punti**.

Al termine della partita, cioè dopo aver fatto tutte le mani stabilite, vince il giocatore che ha più punti.

Sbagliare apposta:

Come si è visto, più giocatori possono guadagnare punti nella stessa mano. Può capitare che sia noi che un nostro avversario si sta entrambi per guadagnare punti. Tuttavia il nostro antagonista ne guadagna di più, il che gli permette di superarci in classifica. E' del tutto lecito in questi casi sbagliare di proposito e prendere 0 punti perché così facendo anche l'avversario sbaglia il suo pronostico.

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, 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 chi ha effettuato la renonce a segnare **10 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*)

Principali varianti:

Ci sono molte varianti a questo gioco, che possono riguardare sia i punteggi e i semi di atout, ne elenco alcune.

- Chi dichiara, e riesce, di fare zero prese guadagna **5 punti + 1** per ogni carta distribuita.
- Chi dichiara, e riesce, di fare tutte le prese, chiamato "*Grande Slam*" guadagna **50 punti**. Valido solo per le mani da almeno 6 carte.
- Chi dichiara, e riesce, di fare tutte le prese meno una, chiamato "*Piccolo Slam*", guadagna **25 punti**. Valido solo per le mani da almeno 6 carte.
- Chi sbaglia la dichiarazione di almeno 3 prese subisce **5 punti di penalità**.
- La briscola non è estratta a caso ma è a rotazione, una mano Cuori, una Quadri, poi Fiori, Picche, infine senza Atout e poi di nuovo Cuori etc.
- L'ultima smazzata è senza atout anche quando tutta la partita è stata con atout.
- Download - Scarica la pagina in formato pdf.