

Spielregeln des Kartenspiels Whist

- 52er Blatt
- 4 Spieler
- zwei Mannschaften
- die Teams sitzen am Tisch gegenüber

Spielverlauf

- jeder Spieler erhält 13 Karten
- die letzte Karte (des Gebers) bestimmt die Trumpffarbe
- der Spieler links neben dem Geber beginnt
- Ziel sollte es sein, möglichst viele Stiche zu erzielen
- das Bedienen der Farbe ist Pflicht
- wenn das nicht möglich sein sollte kann Trumpf ausgespielt bzw. abgewertet werden
- wer den letzten Stich erzielt, darf als nächster ausspielen

Ziel und Ende des Spiels

- von dreizehn möglichen Stichen werden sieben benötigt, um zu gewinnen
- wer mit sechs Stichen verliert hat im Kartenspiel Whist mit einem **Buch** verloren
- alle erzielten Stiche, die über Buch hinausgehen werden mit **Tricks** bezeichnet
- um ein Spiel zu gewinnen sind **fünf Tricks** notwendig
 - o Bsp.: 9 Stiche = 3 Tricks
- nur selten werden die fünf Tricks im ersten Spiel erreicht => mehrere Spielrunden
- dann ist das Spiel aber noch lange nicht beendet, denn bei Whist erhält die gegnerische Partei eine Revancherunde, bis diese auch einmal gewonnen hat und zwar 5 Tricks, somit kann eine Spielrunde Whist sehr lange dauern, denn die Punkte werden erst dann zusammengezählt, wenn alles beendet ist. Danach steht auch erst fest, wer das Kartenspiel Whist wirklich gewonnen hat.

Punktevergabe

- Gewinn der Spielrunde = 50 Punkte
- jeder Trick erhält 2 Punkte
- doch es zählen auch Zehn, Bube, Dame, König und As (aber nur in der Trumpffarbe)
 - o 3 Karten in den Stichen einer Partei = 2 Punkte
 - o 4 Karten = 3 Punkte
 - o 5 Karten = 6 Punkte
- weitere Punkte sind durch folgendes möglich,
 - o den **Klein-Schlemm** (12 von 13 möglichen Stichen) = 30 Punkte
 - o den **Groß-Schlemm** (alle 13 Stiche) = 50 Punkte
 - o der **Robber** (ein Team gewinnt zweimal in Folge) = 70 Punkte
- maximal sind mit folgender Kombination
 - o Robber (70 Punkte)
 - o zwei gewonnene Spielrunden je 50 Punkte (100 Punkte)
 - o und **zwei Groß-Schlemm** je 50 Punkte (100 Punkte) somit sind insgesamt 270 Punkte möglich, ohne dass die Karten der Trumpffarbe und die Tricks hierbei schon gezählt wurden.