

Whist

Distribution des cartes

Le premier joueur qui donne est celui qui suit le marqueur. Chaque joueur donne à son tour. On tourne dans le sens horlogique (des aiguilles d'une montre).

La donne se fait en trois fois, 4 cartes suivies de 5 et enfin 4.

Détermination du contrat

Les **principes généraux** pour la détermination du contrat sont les suivants :

Chaque joueur reçoit la parole à son tour dans le sens horlogique. Le joueur qui suit le donneur reçoit la parole en premier.

- L'ordre des jeux est celui de la grille des points.
- L'ordre des couleurs de la plus haute à la plus basse est **cœur, carreau, trèfle et pique**. La couleur départage les jeux identiques.
- On ne peut jamais annoncer un jeu inférieur au plus haut jeu annoncé.
- Le contrat le plus haut annoncé sera joué.
- Les enchères sont terminées lorsque tous les joueurs jouent le contrat le plus haut ou ont passé.
- Lorsqu'un joueur a passé, il ne participe plus du tout aux enchères. Tant qu'il n'a pas passé, il peut surenchérir lorsqu'il reçoit la parole.
- Si tous les joueurs passent, le même donneur redistribue.

L'annonce du trou

Au préalable des enchères, chaque joueur vérifie s'il a exactement 3 as. Dans ce cas, il annonce **trou**. Dans les autres cas (y compris s'il a les 4 as), il annonce **passé-trou**. S'il y a trou, chaque joueur peut à son tour annoncer un jeu supérieur au trou. Si les 4 joueurs ont passé, le trou va être joué. Le joueur qui a le dernier as se dévoile et choisit la couleur d'atout. Si un joueur a annoncé un jeu supérieur, ceux qui n'ont pas encore passé peuvent surenchérir normalement.

Premier tour de table

Lors du premier tour, le premier joueur a le privilège de pouvoir attendre, il doit alors annoncer **premier**. Il ne pourra alors plus qu'emballer.



Les abondances et les chelems s'annoncent aussi lors du premier tour d'enchère.

Les enchères

Lorsqu'un joueur reçoit la parole, il peut :

- soit proposer une couleur,
- soit emballer une couleur proposée et non emballée,
- soit proposer un jeu qui peut s'annoncer directement,
- soit passer.

Pour **proposer une couleur**, le joueur doit être susceptible d'être emballé, c'est à dire qu'il reste au moins un joueur qui n'a pas eu la parole, qui a annoncé premier ou en attente d'emballage dans une couleur inférieure. De plus, aucune misère ou piccolo n'est encore annoncé.

Pour **emballer**, le joueur doit au moins avoir une carte de cette couleur. Un joueur emballé ne peut rien dire tant qu'il est emballé. L'emballer ne peut plus que monter dans son emballage ou passer. S'il n'est pas susceptible d'être emballé ou si une petite misère est annoncée, le joueur peut annoncer directement un solo. Lorsqu'un joueur qui avait proposé une couleur, récupère la parole, il a en plus le droit d'annoncer solo ou de maintenir s'il est toujours susceptible d'être emballé.

Un joueur qui **maintient** renonce à participer aux enchères; s'il n'est pas emballé, il est dans la même situation que s'il avait passé.

Dans le même jeu, un joueur peut changer de couleur à condition de monter.

Le joueur qui avait proposé une couleur, peut annoncer un solo dans n'importe quelle couleur.

Les misères et le piccolo peuvent être joués par plusieurs joueurs. Ils jouent chacun indépendamment.

Définitions des contrats

- Emballage* réaliser à deux le nombre annoncé de plis, de 8 à 13. Il y a un atout.
- Solo* réaliser seul le nombre annoncé de plis, de 6 à 8. Il y a un atout.
- Abondance* réaliser seul le nombre annoncé de plis, de 9 à 11. Il y a un atout. Le joueur qui a annoncé l'abondance rentre au premier tour.
- Chelem* réaliser seul le nombre annoncé de plis : 12 pour le petit, tous les 13 pour le



grand. Il y a ou non un atout. Le joueur qui a annoncé le chelem rentre au premier tour.

Grande misère ne prendre aucun pli. Il n'y a pas d'atout.

Petite misère ne prendre aucun pli. Il n'y a pas d'atout, chaque joueur commence par écarter secrètement une carte.

Grande misère étalée ne prendre aucun pli. Il n'y a pas d'atout. Après la rentrée du deuxième tour de carte, le jeu du ou des joueurs de la grande misère étalée est posé sur la table.

Piccolo faire un et un seul pli, il n'y a pas d'atout.

Trou réaliser 9 plis à deux avec l'atout choisi par le joueur ayant le quatrième as.

Jeu de la carte

L'entrée au premier tour

Le joueur qui joue une **abondance** ou un **chelem**, ou qui a le **quatrième as** lors d'un trou joue en premier. Dans les autres cas, la rentrée est effectuée par le **joueur qui suit le donneur**.

L'entrée aux tours suivants

La rentrée est effectuée par le joueur qui a pris le pli précédent. On peut toujours rentrer la carte de son choix.

Le jeu de la carte

Les joueurs jouent une carte chacun à leur tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs doivent, à leur tour, jouer une carte de la couleur entrée si possible. Sinon, ils peuvent jouer la carte de leur choix; il n'y a **aucune obligation de couper**. Lorsque quatre cartes sont sur la table, le pli est **gagné** par le joueur qui a mis la carte la **plus haute** de la couleur entrée à moins d'avoir été coupé. Dans ce dernier cas, c'est celui qui a mis l'atout le plus haut qui prend le pli. Toute carte légale posée sur la table est définitivement jouée.

La fin du jeu

Lorsque tous les cartes de la donne sont jouées, le jeu est fini et on passe au décompte.

Les points

Jeu gagné : si celui ou ceux ayant fait l'annonce jouée emporte leur pari, ils gagnent le nombre de points indiqué dans la grille des points.



Jeu perdu : au cas où ils le perdent, ce sont leurs adversaires qui marquent des points.

Grille des points

Jeu	Réussi	Raté	
		joueurs	adversaires
Emballage 8	+7, +10, +13, +16, +19, +30	-10, -13, -16 ...	+10, +13, +16, ...
Emballage 9	+10, +13, +16, +19, +30	-13, -16, -19 ...	+13, +16, +19 ...
Solo 6	+12, +15, +18	-15, -18, -21 ...	+10, +12, +14 ...
Emballage 10	+13, +16, +19, +30	-16, -19, -22 ...	+16, +19, +22 ...
Solo 7	+15, +18	-18, -21, -24 ...	+12, +14, +16 ...
Emballage 11	+16, +19, +30	-19, -22, -25 ...	+19, +22, +25 ...
Petite misère	+18	-18	+12 (+18 si plus d'un échec)
Emballage 12	+19, +30	-22, -25, -28 ...	+22, +25, +28 ...
Solo 8	+21	-24, -27, -30 ...	+16, +18, +20 ...
Piccolo	+24	-24	+16 (+24 si plus d'un échec)
Emballage 13	+30	-30	+30
Abondance 9	+32	-32	+21
Trou	16 (30 si double)	0	+16
Grande misère	+36	-36	+24 (+36 si plus d'un échec)
Abondance 10	+42	-42	+25
Abondance 11	+60	-60	+27
Grande misère étalée	+75	-75	+32 (+48 si plus d'un échec)
Petit chelem	+100	-100	+33
Grand chelem	+200	-200	+66

"si plus d'un échec" doit se comprendre "si plus d'un adversaire a raté le contrat"

