

# Whist

## Reguli generale:

Whist este un joc individual care se joaca in 3-6 jucatori cu un pachet standard de carti. Din pachet se vor folosi 8 carti pentru fiecare jucator de la masa (24 carti pentru 3 jucatori, 32 carti pentru 4 jucatori etc.), incepand cu cartile cele mai mari.

### Jocul si Obiectivele - Introducere

Whist-ul este un joc care se joaca "la culoare" si este compus din **Subjocuri Simple** (subjocurile de 8) si **Subjocuri cu Atu** (subjocurile de 1,2,3,4,5,6 si 7). Concret, se joaca in functie de simbolul primei carti aruncate pe masa si in functie de tipul de Subjoc din momentul respectiv.

#### **Exemplu la un joc de 4 oameni:**

*Maria este prima la un subjoc de 8 (fara atu) si pune jos Q de inima. Deci toata lumea este obligata sa dea jos inima, iar inima cea mai mare va lua mana.. Cine nu are inima da orice alta carte, dar aceasta nu va conta. Mihai va lua mana cu As de inima.*



La finalul fiecarui Subjoc un jucator primeste un anumit numar de puncte daca a facut exact numarul de maini licitate. Obiectivul jocului este de a acumula un punctaj cat mai mare la finalul jocului.

### Impartirea Cartilor

Impartirea cartilor se face automat la jocul online, si fiecare jucator va fi, pe rand, primul. Se incepe cu subjocurile de 1. Se joaca tot atatea subjocuri de 1 cati jucatori sunt la masa. Apoi, numarul de carti impartite fiecarui jucator creste cu una, pana se ajunge la 8. Se joaca tot atatea subjocuri de 8 cati jucatori sunt la masa. Apoi, numarul de carti impartite fiecarui jucator scade cu una, pana se ajunge iar la 1. Se joaca tot atatea subjocuri de 1 cati jucatori sunt la masa.

Exemplu de subjocuri jucate pentru 4 jucatori la masa:

**1 - 1 - 1 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 8 - 8 - 8 - 7 - 6 - 5 - 4 - 3 - 2 - 1 - 1 - 1 - 1**



## Reguli de Joc

### Subjocurile Simple:

Subjocurile de 8 sunt Subjocuri Simple .

Primul jucator arunca o carte. Ceilalti sunt obligati sa dea o carte de aceiasi culoare (trefla, inima, frunza sau romb). Cartea cea mai mare ia mana. Daca un jucator nu are carte de culoarea respectiva poate da orice alta carte, dar acea carte nu valoreaza nimic. Cel care castiga mana este cel care incepe mana urmatoare daca mai sunt carti in joc.

### Subjocurile cu Atu:

1,2,3,4,5,6 si 7 sunt Subjocuri cu Atu. La aceste jocuri, prima carte din cartile neimpartite se intoarce cu fata in sus. Culoarea acelei carti va fi Atu-ul.

Primul jucator da carte. Ceilalti sunt obligati sa dea o carte de aceiasi culoare. Cartea cea mai mare ia mana. Daca un jucator nu are carte de culoare respectiva este obligat sa dea un Atu. In acest caz Atu-ul cel mai mare dat pe masa ia mana. Daca un jucator nu are nici Atu, atunci poate da orice alta carte, dar acea carte nu valoreaza nimic. Cel care castiga mana este cel care incepe mana urmatoare daca mai sunt carti in joc.

## Punctajul

Un subjoc se termina cand toate cartile din mana au fost jucate.

Jucatorii care au facut exact cat au licitat primesc **5 pct. + numarul de maini facute**. Exemplu: 3 maini licitate si facute = 8 pct.

Daca nu ai facut cat ai licitat, mainile facut in plus sau in minus se scad. Exemplu: ai licitat 3 si ai facut 2 = -1pct. Daca ai licitat 3 si ai facut 6 = -3 pct.

Un jucator care pariaza corect 5 jocuri la rand (jocurile de 1 se exclud) va fi premiat cu **10 pct**. Un jucator care pariaza gresit 5 jocuri la rand (jocurile de 1 se exclud) va fi premiat negativ cu **-10 pct**.