

Le whist

Nombre de joueurs: 4

Nombre de jeux: 1

Difficulté: 1

Ordre des cartes: classique

À l'origine, le jeu du whist est très simple. C'est l'ancêtre du bridge, un jeu autrement plus compliqué... Pour y jouer, formez deux équipes de deux joueurs. Pour gagner, il faut remporter des plis stratégiques et viser les grands honneurs, c'est-à-dire les quatre cartes d'atout les plus fortes.

Distribution des cartes

Le donneur distribue 13 cartes à chacun, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. Il retourne la dernière carte, qui désigne la couleur d'atout, avant de l'intégrer dans son jeu.

Début du jeu

Le joueur suivant le donneur commence la partie.

Les joueurs doivent fournir à la couleur. S'il n'ont pas de cartes de la couleur, ils peuvent couper à l'atout ou se défausser.

Le plus fort atout, ou à défaut, la plus forte carte de la couleur entamée remporte le pli, et le joueur ayant ramassé ce pli entame pour la levée suivante.

Décompte des points

La première équipe à marquer 10 points remporte la partie. Toutefois, on peut l'étirer en décidant dès le départ de jouer un match de 100 points.

Chaque pli au-delà du sixième compte pour 1 point.
Si une équipe remporte les quatre honneurs (l'As, le Roi, la Dame et le Valet d'atout), elle marque 4 points. Elle en marque 2 si elle remporte trois honneurs sur quatre.