Solo Whist

Mål

• Solo Whist är ett kortspel för fyra där varje giv avgörs i tretton stick.

• Ett stick är en hög där alla lagt ett kort var och målet är att klara det egna budet om antal stick och spelform.

• När trumf finns vinner högsta trumfen sticket och utan trumf vinner högsta kortet i den färg som spelades ut först.

Förberedelser och giv

• En lek på 52 kort där ess är högst och två är lägst.

• Givaren delar tre kort i taget till varje spelare tills fyra kort återstår. De sista fyra delas ut ett kort var så att alla får tretton.

• Givarens sista kort vänds upp men tillhör givarens hand och visar den färg som kan bli trumf.

• Budgivningen börjar till vänster om givaren och går medurs.

Så spelar ni

1 Budgivning

• Säg pass eller bjud medurs från vänster om givaren och bara ett högre bud överbjuder. Den som vinner budet blir spelförare.

2 Vilka bud finns

• Prop betyder minst åtta stick med en ännu okänd partner som blir känd vid cop när någon antar budet.

• Solo kräver minst fem stick och abundans minst nio stick.

• I solo och abundans ska du ta stick, i misär förlora varje stick utan trumf och i deklarerad abundans ta alla tretton utan trumf.

3 Att passa

• Den som passat får inte bjuda senare med ett undantag. Sitter du vänster om givaren, passar och prop är det enda andra budet i första varvet får du ändå svara cop.

4 Trumf per bud

• Vid prop, cop och solo är färgen på givarens uppvända sista kort trumf.

• Vid abundans väljer spelföraren trumf själv när de andra passat och vid misär och deklarerad abundans finns ingen trumf.

5 Utspel och färg

• Spelaren vänster om givaren gör utspelet utom vid deklarerad abundans där spelföraren spelar ut själv.

• Alla måste följa färg om de kan och saknas färgen får vilket kort som helst spelas.

• Stickvinnaren spelar ut nästa.

6 Exempel i misär

• Syd bjuder misär och Väst spelar ut hjärter ess.

Solo Whist

• Nord lägger hjärter kung, Öst hjärter åtta och Syd hjärter sex.

• Utan trumf tar hjärter ess sticket.

• Syd faller till sist i misären och betalar de tre andra.

7	**Saknas i tabellen**

• Öppen misär där handen läggs öppen efter första sticket och abundans i trumf som bara överbjuder en annan abundans saknas i tabellen.

Uppgörelse

• När alla tretton stick är spelade prövas budet. Man gör upp efter varje giv och betalar i marker som räknas i enheter.

• I prop och cop får varje spelare i paret en enhet om budet klaras och betalar en om det missas.

• I ensambud gör alla tre motståndarna upp med spelföraren, en enhet var i solo och tre var i abundans.

• I prop och cop spelar två mot två.

Givets slut

• Om alla passar kastas korten och nästa givare ger.

Varianter

Tre spelare:

• Prop och cop försvinner och ensambuden solo, misär och abundans finns kvar.

• Tvåor, treor och fyror tas bort så att 40 kort återstår och 39 kort delas ut eftersom givens sista kort bara avgör trumf. Då består varje stick av tre kort i stället för fyra.

Solo Whist

Givprotokoll för Solo Whist. Fyll i spelarnas namn före start och använd en rad per giv eller omgång.

Giv	Spelförare	Bud	Trumf	Stick	Utfall