Tvåmanswhist

Mål

• Tvåmanswhist spelas av två personer med en vanlig lek om 52 kort utan jokrar.

• Ett stick är att varje spelare lägger ett kort var och det vinns av högre kort i samma färg eller av trumf, en färg som slår alla andra färger hela given.

• En giv är en hel runda från utdelning till sista kortet och har två etapper med tretton stick vardera.

• Bara den andra etappen avgör vem som tar hem given och vinnaren får poäng som samlas mot en avtalad poänggräns.

Förberedelser

• Spelarna turas om att ge, alltså dela ut korten, och första givare lottas fram. Ess är högsta kort ned till tvåa som lägsta.

• Givaren delar tretton kort var, ett i taget, och resten av korten läggs i en hög på bordet. De 26 kort som blev över efter utdelningen är talongen.

• Talongen ligger med framsidan nedåt utom det översta kortet, som vänds upp. Det uppvända kortets färg blir trumf och senare kort som vänds upp byter inte trumf.

• Är hjärter trumf slår en hjärter tvåa ett spader ess.

Så spelar ni

1 Så går ett stick till

• Den som inte gav öppnar givens första stick genom att lägga det första kortet.

• Den andra spelaren måste följa färg om det går, alltså lägga samma färg som spelades ut.

• Annars får valfritt kort läggas och det finns inget tvång att lägga trumf.

• Högre kort i samma färg vinner sticket medan trumf vinner mot annan färg, och stickvinnaren leder nästa stick, alltså spelar ut första kortet där.

2 Första etappen

• Efter varje stick i första etappen tar vinnaren det uppvända talongkortet medan förloraren tar nästa kort dolt, och sedan vänds nästa talongkort upp.

• Tretton sådana stick spelas mot talongen och vinnaren av det trettonde sticket leder vidare till andra etappen där ingen påfyllning sker.

3 Andra etappen

• I andra etappen läggs vunna stick framför vinnaren.

• Den som tar majoriteten av de tretton sticken, alltså minst sju, vinner given.

• Exempel där hjärter spelades ut och klöver är trumf.

• Hjärter dam mot hjärter knekt ger stick till damen.

• Hjärter sju mot spader ess ger stick till sjuan.

• Hjärter sju mot klöver åtta ger stick till åttan.

Tvåmanswhist

• Spelas hjärter dam ut och den andra har en hjärter på handen måste hen lägga en hjärter.

Poäng

• De sex första sticken man själv tar i andra etappen är grundstick och ger inga poäng, och varje stick utöver dem kallas trick och ger ett poäng.

• Tar en spelare åtta stick är två av dem trick, vilket ger två poäng.

• 7 mot 6 ger 1 poäng.

• 8 mot 5 ger 2 poäng.

• 10 mot 3 ger 4 poäng.

• 13 mot 0 ger 7 poäng.

• Ett parti, alltså hela spelet tills någon har vunnit, kan vara en enda giv, eller så vinner den som först når sju eller tretton poäng.

När slutar given

• Andra etappen spelas utan påfyllning och vunna stick läggs framför vinnaren. Den som tar minst sju av de tretton sticken vinner given.

• Partiet är en enda giv eller spelas tills någon först når sju eller tretton poäng.

Varianter

Japansk tvåmanswhist:

• Japansk tvåmanswhist spelas med kort i par på bordet, och spelarna spelar både från bordet och från handen. Samma läggning med tio dolda och tio öppna kort kallas också svensk tvåmanswhist.

• Varje spelare får tjugo kort på bordet i två rader med fem par i varje rad. I varje par ligger det undre kortet med framsidan nedåt och det övre med framsidan uppåt. Därefter får spelarna sex kort var på handen. Förhand, alltså spelaren som inte gav, bestämmer trumffärg.

• Kort får spelas från handen eller från de öppna bordskorten. När ett bordskort spelas vänds kortet under upp.

• Tjugosex stick spelas, där varje stick över tretton ger ett poäng och partiet ofta går till tretton poäng eller mer.

Plockwhist:

• Plockwhist är en form av Tvåmanswhist där varje spelare först får sex kort och sedan bjuder pass eller spel utifrån korten på handen. Spel betyder att man siktar på så många stick som möjligt och pass på så få som möjligt. Budet kan visas med ett svart kort för pass och ett rött kort för spel.

• Bjuder båda pass ska båda ta så få stick som möjligt, och bjuder en spelare spel gäller det i stället för den spelaren att ta så många stick som möjligt.

• Den som bjudit spel får ett poäng per stick utöver de sex första. Tar den spelaren sex stick eller färre får motspelaren två poäng per eget trick, alltså per stick över de sex första. Har båda bjudit pass får den med minst stick ett poäng för varje stick under sju. Först till tretton poäng vinner.

Tvåmanswhist

Fler varianter:

• Sju små hus spelas med sju högar med fyra kort på gemensamt bord.

• I en svensk brukstradition får den som står i tur att ta ett talongkort saka, alltså kasta bort, det första kortet, men måste då ta det andra och behålla det, och det sakade kortet är ute ur spelet.

Tvåmanswhist

Poängblad för tvåmanswhist. Fyll i spelarnas namn före start och använd en rad per giv eller omgång.

Giv	Stick A	Stick B	Poäng A	Poäng B