

Solo whist -korttipeli

Tavoite

- Voita sovittu määrä tikkejä

Valmistelut

- Pelaajat: Neljä pelaajaa perusversiossa
- Korttipakka: Tavallinen 52 kortin korttipakka
- Neljä pelaajaa pelaa 52 kortilla, ja kukin saa 13 korttia tässä tikkipelissä.
- Jakaja sekoittaa pakan, ja hänen oikealla puolellaan istuva pelaaja katkaisee sen.
- Jako, tarjoaminen ja pelaaminen etenevät myötäpäivään, ja jakovuoro siirtyy vasemmalle jokaisen jaon jälkeen.
- Kortit jaetaan kolmen kortin erissä, kunnes jäljellä on neljä korttia, jotka jaetaan yksi kerrallaan.

Näin pelaatte

1 Jaa jokaiselle pelaajalle 13 korttia myötäpäivään ja käännä jakajan

- Jaa jokaiselle pelaajalle 13 korttia myötäpäivään ja käännä jakajan viimeinen kortti näkyviin valtin merkiksi.

2 Jakajan vasemmalla puolella oleva pelaaja aloittaa tarjoamisen.

- Jakajan vasemmalla puolella oleva pelaaja aloittaa tarjoamisen. Tarjoaja sanoo propin, johon seuraava pelaaja voi vastata copilla.

3 Jos kukaan ei vastaa copilla, propin tarjoaja saa korottaa

- Jos kukaan ei vastaa copilla, propin tarjoaja saa korottaa tarjouksensa sooloksi tai sitä korkeammaksi. Muuten jako mitätöidään ja seuraava pelaaja jakaa.

4 Pelaa prop ja cop kaksi kahta vastaan.

- Pelaa prop ja cop kaksi kahta vastaan. Parin on saatava yhdessä vähintään kahdeksan tikkiä käännetyn kortin valtilla.

5 Jakajan vasemmalla puolella oleva pelaaja avaa ensimmäisen tikin.

- Jakajan vasemmalla puolella oleva pelaaja avaa ensimmäisen tikin.

6 Tunnusta maata, jos voit, tai pelaa mikä tahansa kortti.

- Tunnusta maata, jos voit, tai pelaa mikä tahansa kortti.
- Korkein valtti voittaa tikin tai, jos valtteja ei ole pelattu, korkein avatun maan kortti.
- Tikin voittaja avaa seuraavan tikin.

7 Jos pari saa vähintään kahdeksan tikkiä, parin molemmat pelaajat

- Jos pari saa vähintään kahdeksan tikkiä, parin molemmat pelaajat saavat yhden merkin. Jos yritys epäonnistuu, molemmat maksavat yhden merkin.

Solo whist -korttipeli

Tulos

- Tilitys hoidetaan merkeillä jokaisen jaon jälkeen, ja pisteet voit laskea heti, kun tarjous onnistuu tai epäonnistuu.
- Viisi tikkiä soolossa on voitto ilman ylitikkejä, ja kuusi tikkiä tuo voiton ja yhden ylitikin.
- Abundanssissa jokainen ylitikki tuo kaksi lisämerkkiä ja jokainen alitikki maksaa yhden merkin.
- Misäärissä, avoimessa misäärissä ja ilmoitetussa abundanssissa ylitikeistä ei makseta.
- Yksintarjouksissa kaikki kolme vastustajaa maksavat tai saavat maksun.
- Jos voitat soolon viidellä tikillä, saat yhden merkin jokaiselta muulta pelaajalta eli yhteensä 3 merkkiä.
- Jos prop ja cop epäonnistuvat, parin kumpikin pelaaja maksaa yhden merkin.
- Jos kaikki passaavat, kortit heitetään pois pelaamatta ja seuraava jakaja jakaa.

Loppu

- Tilitys hoidetaan merkeillä jokaisen jaon jälkeen, ja pisteet voit laskea heti, kun tarjous onnistuu tai epäonnistuu.

Pikaohje: Solo whist -korttipeli.

Tarjous	Vaatus
Prop	Vähintään 8 tikkiä tuntemattoman parin kanssa käännetyin kortin valtilla
Cop	Propin hyväksyminen
Solo	Vähintään 5 tikkiä yksin käännetyin kortin valtilla
Misääri	Häviä jokainen tikki yksin ilman valttia
Abundanssi	Vähintään 9 tikkiä yksin valitulla valtilla
Abundanssi valtissa	Vähintään 9 tikkiä käännetyin kortin maassa vain abundanssin ylikorotuksena
Avoin misääri	Häviä jokainen tikki yksin ilman valttia ja avaa kätesi ensimmäisen tikiin
Ilmoitettu abundanssi	Kaikki 13 tikkiä yksin ilman valttia omalla avauksella