

WHISTKLUBBENS REGELSÆT – ESMAKKERWHIST

INDLEDENDE FORBEREDELSE

Kortgivningen

Der spilles med 55 kort, dvs. et spil kort plus tre jokere. Kortene deles ud med 13 til hver, altid med uret rundt om bordet. Under kortgivningen lægges løbende 3 kort af. Disse kort udgør en byttebunke (også kaldet "katten"), som lægges på midten af bordet med billedsiden nedad. For at kortgivningen er reglementeret må der kun lægges ét kort i katten ad gangen. Der skal altså lægges et kort i en af de 4 bunker før der igen må lægges et kort i katten. Det allersidste kort må aldrig ende i katten. Ved ureglementeret kortgivning er der omblanding.

Jernhånd

Der spilles med jernhånd, som er en melding en spiller kan påberåbe hvis denne får tildelt 13 kort, hvor der hverken forefindes billedkort eller jokere eller esser. Jernhånd-meldingen betyder at spillet genstartes. Spilleren kan selvfølgelig også vælge at spille kortene.

Byttekort (Katten)

Den spiller der vinder meldingen er spilfører og kan bytte fra 0-3 af sine kort med kort fra byttebunken. Dog med undtagelse af, når der meldes Halve (se under påhæng). Hvis ikke alle kort byttes må spilleren efter spilfører få lov at bytte de resterende. Disse går igen videre hvis heller ikke denne spiller vil bytte.

I forbindelse med nolo-meldinger er der mulighed for at gå med på meldingen. Den spiller der sidst er gået med, har forsteret til at bytte fra bunken. Hvis der stadig er kort tilbage får den næstsidste melder ret til at bytte osv. osv.

Omblanding

Ved enhver ureglementeret kortgivning (se under "kortgivning"), er der omblanding og kortgivningen gentages. Ved andre fejlgivninger (end de der er beskrevet under "kortgivning"), som bemærkes og herefter rettes til, så den er reglementeret, er der som udgangspunkt *ikke* omblanding. Der kan dog til enhver tid bedes om omblanding, så længe dette gøres inden der er kigget på egne kort. Argumenter for omblanding kræves.

SPILLET & MELDEFORLØBET

Afgivelse af meldinger

Der spilles altid med uret rundt om bordet. Forhånden (spilleren efter kortgiveren) afgiver første melding, hvorefter den næste spiller enten stikker denne melding eller melder pas. Melder denne spiller pas skal den næste ved bordet enten slå meldingen eller passe. Stikker en spiller meldingen, så skal spilleren efter kortgiveren have mulighed for at slå den nye melding eller passe. Meldingen kan kun stikkes med en højere melding. Dog kan man på enkelte meldinger "gå med" på en meldingen (se Nolo-meldinger og Påhæng/vip). Hvis alle har meldt pas genstartes runden.

"Gå med" på en melding:

I de tilfælde hvor det er muligt at "gå med" på en melding (Nolo-meldinger og Vip), betragtes denne udmelding som en erkendelse af, at man *ikke* kan stikke meldingen. Dette betyder at man mister sin ret i meldeforløbet, således at man ikke har mulighed for at byde videre hvis meldingen stikkes af næste spiller i rækken.

Eks 1:

Spiller 1 melder Solo Nolo og Spiller 2 vælger at "gå med" på denne melding. Spiller 3 stikker imidlertid denne melding med 10+, og meldingen går herefter tilbage til Spiller 1. Spiller 2 kan ikke længere byde ind i meldeforløbet.

Eks. 2:

Spiller 1 starter med at melde 9 som Spiller 2 dog stikker med meldingen 9 Vip. Spiller 1 vælger herefter at gå med i vippen, hvorefter det er spiller 3 til at melde. Spiller 3 går også med i vippen og det er nu Spiller 4. Spiller 4 stikker meldingen med 10, og meldingen går således tilbage til Spiller 2, som startede 9 Vip-meldingen. Spiller 1 og Spiller 3 kan ikke længere byde ind i meldeforløbet.

Valg af Trumf og Makker-es

Vinderen af meldingen bestemmer trumffarven og udpeger, hvem han vil have til makker ved at nævne et es. Makker-esset må gerne være det samme som trumffarven (undtagen når der er meldt Halve - se under påhæng). Makkeren afsløres først, når makker-esset bliver spillet. Esmakkeren skal spille esset første gang dets kulør spilles ud. Spilføreren kan også tage sig selv til makker ved at nævne et es, han selv har på hånden. Man kan også risikere at få makker-esset i katten og dermed blive selvmakker.

Se Påhæng for undtagelser og uddybende regler.

Jokere i udspillet

Jokere må spilles til hver en tid, men de har kun værdi når de spilles i udspillet. En Joker i udspillet gives således et sikkert stik, også selvom der smides endnu en Joker i samme runde.

Renons i Makker-es kulør

Hvis vinderen af meldingen efter at have byttet ikke har noget kort i makker-es kuløren, skal vedkommende have mulighed for at udvælge et kort fra hånden, der gælder som samme kulør som makker-esset. Dette skal gøres inden runden er påbegyndt. Kortet lægges med billedsiden nedad, så modspillerne ikke kan se det. Man behøver dog ikke at gøre dette, men hermed kan der ikke spilles ud til makker-esset.

MELDINGER & POINTGIVNING

Meldingernes rækkefølge

I stikspillene angiver meldingerne, hvor mange stik man skal tage. Meldingerne kan enten være en ren talværdi fra 7-13 eller have et påhæng, der præciserer meldingen. Til hver melding er der tilknyttet en række ekstrapoint der udløses hvis meldingen går hjem. Meldingernes rækkefølge og pointgivning er som følger. Es-makker whist er et nulsums-spil, dvs. at der tages lige så mange point fra taberen, som der gives til vinderen. Pointene skal altid give 0, hvis de lægges sammen.

Meldingerne i rækkefølge fra lavest til højest (+ angiver påhæng)

8
8+
9
Sol
9+
10
Ren sol
10+
11
Bordlægger
11+
12
Ren bordlægger
12+
13
13+

Påhæng

Der er fem forskellige påhæng: Vip, Stærke (spar), Gode (klør), Halve og Sans. Der spilles med skiftende påhæng. Dette betyder at påhængene Stærke og Gode altid har deres faste plads på henholdsvis 2. og 3. pladsen i hierarkiet (2. plads = Stærke, 3. plads = Gode), mens de øvrige tre påhæng udtrækkes fra gang til gang. Der spilles således med følgende rækkefølge.

- 1) Udtrukket påhæng (Vip, Halve eller Sans)
- 2) **Stærke (spar)**
- 3) **Gode (klør)**
- 4) Udtrukket påhæng (Vip, Halve eller Sans)
- 5) Udtrukket påhæng (Vip, Halve eller Sans)

Vip:

Trumffarven fastsættes ved at vende (vippe) kortene i byttebunken et ad gangen, indtil spilløren accepterer trumffarven eller vender det tredje kort. Hvis der er meldt vip, har de som ikke har sagt pas mulighed for at "gå med" i vippet. Melderunden fortsætter bordet rundt, indtil der er fundet en/ flere vindere af meldingen. Dem som er med i vippet skiftes til at sige, om de vil stoppe eller ej, og vinder meldingen ved at acceptere trumffarven. I tilfælde af at alle tre kort vippes, og ingen accepterer trumffarven er det ham som sidder sidst der vinder meldingen. Hvis der stoppes ved en joker, spilles der uden trumf. Spiløren må bytte fra katten.

Ved Vip-meldingen skal der meldes makker-es inden der vippes, hvilket gøres at den spiller, som var først til at melde Vip. Trumf må godt være samme kulør som makker-esset, idet der er meldt es, inden der vippes.

Stærke:

Trumfspil i spar. Spiløren må bytte fra katten.

Gode:

Trumfspil i klør. Spiløren må bytte fra katten.

Halve:

Makker bestemmer trumffarven (skal være forskellig fra kuløren af makker-esset) og vedkommende må bytte fra katten. Hvis makker-esset ligger i byttebunken, er man selvmakker og bestemmer selv trumf og må selv bytte fra katten.

Sans:

Uden trumf. Spiløren må bytte fra katten.

Uden påhæng:

Hvis man får meldingen uden påhæng, skal man både bestemme makker-es og trumf. Makker-esset må godt være samme farve som trumf, og det må godt være et es man selv har på hånden (selvmakker). Efter at man har bestemt trumf og makker, får man muligheden for at bytte tre kort med de tre kort i katten.

Nolomeldinger:

Der er også fire nolo-meldinger: sol, solo nolo, bordlægger og ren bordlægger. Alle nolo-meldinger er solospil (uden makker) og uden trumf.

Sol:

Melderer må tage ét stik. Får han flere har han tabt og spillet afbrydes.

Solo Nolo:

Melderer må ikke få stik.

Bordlægger:

Melderer må tage ét stik og skal efter første udspil lægge sine kort åbent på bordet, så modspillerne kan spille efter dem.

Ren Bordlægger:

Melderer må ikke få stik og skal efter første udspil lægge sine kort åbent på bordet, så modspillerne kan spille efter dem.

Når der bliver meldt nolomeldinger har spillere, der endnu ikke har meldt pas mulighed for at "gå med" på meldingen. Det vil sige, at de spiller samme type nolo som den første melder. Denne sidste der er gået med på meldingen er den der får ret til at bytte fra katten.