

Bid Whist-Regeln

(aus mehreren Quellen zusammengestellt)

Allgemein

- es wird mit einem französischen Blatt mit 52 Karten + 2 Jokern gespielt:



- es werden 48 Karten verteilt, d. h. jeder Mitspieler erhält 12 Karten
- 6 Karten werden als Stock bei Seite gelegt

Bieten

- vor Spielbeginn wird zum Ermitteln des Spielers reihum geboten, d. h. es wird die Anzahl der Stiche, die man erzielen möchte, angesagt
- zusätzlich erfolgt mit dem Gebot eine Ansage der Kartenreihenfolge, sowie ob mit oder ohne Trumpf, des sogenannten Suffix
- wenn man an der Reihe ist, muss man entweder das aktuelle Gebot überbieten oder passen
- jeder Mitspieler kann nur 1 Gebot abgeben
- wenn die ersten 3 Mitspieler gepasst haben, muss der letzte Mitspieler ein Gebot abgeben
- Reihenfolge der Karten beim **Uptown mit Trumpf**
Big Joker – Little Joker – A – K – D – J – 10 – 9 – 8 – 7 – 6 – 5 – 4 – 3 – 2
- Reihenfolge der Karten beim **Downtown mit Trumpf**
Big Joker – Little Joker – A – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – B – D – K
- Reihenfolge der Karten beim **Uptown ohne Trumpf**
A – K – D – J – 10 – 9 – 8 – 7 – 6 – 5 – 4 – 3 – 2
- Reihenfolge der Karten beim **Downtown ohne Trumpf**
A – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – B – D – K

„Reihenfolge (Wertigkeit) der Gebote“

- 3 Uptown / Downtown
- 3 ohne Trumpf

- 4 Uptown / Downtown
- 4 ohne Trumpf

- 5 Uptown / Downtown
- 5 ohne Trumpf

- 6 Uptown / Downtown
- 6 ohne Trumpf

- 7 Uptown / Downtown
- 7 ohne Trumpf

„Kontrakt“

Der Höchstbietende bestimmt den Kontrakt und zwar durch sein Gebot Uptown, Downtown die Reihenfolge der Karten sowie ob mit oder ohne Trumpf gespielt wird.

Nach dem Gewinn des Bietens, aber vor Aufnahme des Stocks – sofern nicht ohne Trumpf angesagt wurde – die Trumpffarbe bestimmt werden.

Danach nimmt der Höchstbietende den Stock auf und legt genauso viele Karten wieder ab.

Stichspiel

Es gilt Bedienpflicht, wenn man die entsprechende Farbe nicht hat, kann gestochen oder Fehlfarbe abgeworfen werden.

Bei Runden **mit Trumpf** sind die beiden Joker die höchsten Karten, der Big Joker (rot) stich dabei auch den Little Joker (schwarz).

Bei Spielen **ohne Trumpf** sind die Joker dagegen die schwächsten Karten und können keinen Stich gewinnen.

Wird in einer Runde **ohne Trumpf** ein Joker als erste Karte gespielt, legt die folgende Karte die Farbe des Stiches fest.

Abrechnung

Die Partei des Spielers muss **mindestens** die angesagte Anzahl Stiche erreichen, die der Spieler geboten hat.

Der abgelegte Stock gilt dabei als 1. Stich.

Wird diese Bedingung erfüllt, erhält die Spieler-Partei einen Punkt für jeden Stich **über** dem 6. Stich.

Wird dieses Ziel nicht erreicht, hat man überreizt und verliert die angesagte Anzahl Stiche.

Die Gegenpartei erhält automatisch je einen Punkt für jeden Stich **über** dem 6. Stich

Bei „Kontrakten“ **ohne Trumpf** verdoppeln sich alle Punkte dieser Runde.

karten-spiele-spielen.de