PARA SABER MÁS DEL WHIST

¿Te gustaría saber cómo era el juego que tanto fascinaba a Míster Fogg?

En esta guía rápida encontrarás información sobre los orígenes del whist y cómo jugarlo.

FOLIA®

Orígenes

Este juego de cartas aparece mencionado por primera vez en registros del siglo XVII. Se cree que podría haber sido practicado por un grupo de caballeros de la época en un reconocido café del territorio inglés. El escritor Edmond Hoyle fue el responsable de explicar cómo se jugaba y de encabezar la publicación del primer tratado del juego británico, establecido en 1742. Gracias a este texto, en el siglo XIX se crearon varios clubes de whist, así como diferentes variantes que serían el germen de otros juegos, entre los que destaca el bridge. El whist se volvió popular entre la clientela de los cafés y llegó a los casinos y a los clubs sociales.

Objetivo del juego

El fin de este juego es llevarse tantas bazas (conjunto de cartas que se recolecta en cada ronda) como sea posible y acumular el mayor número de puntos para llegar al límite que supone la victoria en el global de la partida.

Elementos del juego

- ◊ Baraja inglesa o baraja francesa.
- ◊ Tapete (opcional).
- ◊ Fichas de póker para apostar (opcional).
- ◊ De 2 a 4 jugadores. Se juega por parejas y lo normal es que intervengan cuatro jugadores. Para ello se utiliza una sola baraja. Hay una excepción en la que pueden jugar tres jugadores y en cualquier caso se utilizan todos los naipes de la baraja.

Glosario de términos para entender el juego de cartas

- ◊ Baraja inglesa: es un conjunto de cartas formado por 52 unidades repartidas en cuatro palos: corazones, diamantes, tréboles y picas.
- ◊ Baza: conjunto de cartas que recoge quien gana una tirada.
- ◊ Cortes: barajar y separar un montón de cartas con el fin de prevenir las trampas.
- ◊ *Jokers*: significa bufón en español y se considera un comodín en las cartas, en muchos juegos se retira su figura.
- ◊ Mano: jugada o cartas que posee cada jugador.
- ◊ Mazo: agrupación de cartas que tienen algo en común, normalmente son del mismo palo, pero dependiendo el juego puede haber otro criterio para agruparlas en un mazo.
- ◊ Naipes: nombre con el que se conoce a las cartas.
- ◊ Palo: es cualquiera de las categorías en las que se dividen las cartas de una bajara y se representa por un símbolo.
- ◊ Tapete: accesorio de juego que permite cubrir la mesa sobre la que se juega evitando así que las cartas entren en contacto con líquidos o suciedad que pudieran maltratarlas.

Instrucciones para jugar al whist

El whist se juega entre 4 personas, divididas en 2 equipos. Los jugadores se sientan en un círculo, cada jugador entre sus dos oponentes y frente a su compañero de equipo.

1. Se reparten 13 cartas por jugador. Todos pueden acordar quién será el primer repartidor o decidirlo aleatoriamente. Es importante retirar los jokers antes de repartir.
2. Se revela a todos los jugadores la última carta repartida, y el palo de esta carta (corazones, espadas, tréboles o diamantes) es el palo de triunfo para la ronda y siempre "ganará" a las cartas de los otros palos.
3. Esta carta es parte de la mano del repartidor y, una vez mostrada, se une al resto de su mano. Es la única carta que deberá ser visible para todos, las demás se esconden en la mano de sus dueños hasta que se juegan.
4. El jugador a la izquierda del repartidor coloca una carta bocarriba, que permanece sobre la mesa, visible para todos. Los siguientes tres jugadores se turnan jugando una carta del mismo palo, moviéndose en el sentido de las agujas del reloj (hacia la izquierda); a su vez, colocan una carta de cada mano bocarriba junto a las cartas anteriores.
5. Si un jugador tiene cualquier carta en la mano del mismo palo que la carta original, debe colocar esa carta en la mesa.
6. Si no tiene cartas del palo original, puede jugar cualquier carta de su mano.
7. Si más de un palo está sobre la mesa, solo el original de la carta de salida limita las cartas que alguien puede jugar.
8. Una pila de cuatro cartas boca arriba se llama baza, un jugador ganará esta baza y la colocará bocabajo a un lado para usarla al momento de calcular la puntuación. Para determinar quién gana, se establece lo siguiente:
    a. Si se jugaron una o más cartas del palo de triunfo, gana quien haya jugado la carta de triunfo más alta. Recuerda que el palo de triunfo se determina por la primera carta revelada.
    b. Si no hay cartas de triunfo en la baza, gana quien haya jugado la carta más alta del palo de la carta de salida.

9. No se regresan las cartas de la baza a la mano del jugador. No se jugarán otra vez para esta ronda.
10. El ganador de la última baza juega la carta de salida para la siguiente. Después de colocar la última baza en su pila personal, el ganador coloca otra carta en la mesa. Cada baza sigue las mismas reglas ya descritas anteriormente y se continúa jugando hasta que todos se queden sin cartas.

Para facilitar el cálculo de la puntuación, trata de diferenciar cada baza que ganes. Puedes hacer esto fácilmente apilándolas unas sobre otras, pero invirtiendo su orientación. Lo puntos se cuentan por equipo y, para evitar confusiones, se recomienda apilar cada baza invirtiendo la orientación según el caso. El equipo debe reunir 5 puntos para ganar la ronda.

Referencias

- S.A., (s.f.), "Whist" en casinoalto.com. https://casinoalto.com/mx/reglas/whist/
- Wikihow (s.f.), "Cómo jugar al whist" en es.wikihow.com. https://es.wikihow.com/jugar-al-whist
- Gather together games. (24 de enero de 2017). *How to play whist* [video]. Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=9v5UxlUg55Y