

Whist - Reglamentos de Naipes

1.Introducción

Origen: Inglaterra
Baraja: inglesa
Número de naipes: 52 cartas
Jugadores: 4
Duración de la partida: de 45 minutos a 2 horas (según las condiciones preestablecidas por los jugadores)
Dificultad: media
Tipo de juego: bazas

El whist fue el primer gran juego inglés de sociedad. También fue el primer juego de naipes sobre el que se escribió un tratado (Short Treatise, 1742), que no sólo describía sus reglas sino que también aportaba detalles y consejos sobre el modo de jugarlo y las estrategias que debían aplicarse en cada caso. Fue tal el éxito del tratado que su autor, Edrilon Hoyle, consiguió fama y prestigio universales y su nombre quedó por siempre asociado con los reglamentos de los juegos. El auge del whist representó la desaparición de El Hombre en el mundo anglosajón, así como el surgimiento de una nueva actitud social ante los juegos de cartas que se reflejaría en la aparición de los clubes de whist, precedentes de los actuales clubes de bridge.

2.Objetivo

Ganar más bazas que la pareja contraria.

3.Jugadores

Las partidas de whist se disputan entre cuatro jugadores que forman dos parejas. Los compañeros que componen una pareja se sientan enfrentados en la mesa de juego y entre ellos se intercalan los otros dos jugadores de la pareja adversaria.

También existe una versión para tres jugadores, en la que al inexistente cuarto jugador se le llama muerto.
El primer jugador en echar carta es el mano.

4.Tipo de Baraja

Para jugar al whist se utiliza una baraja inglesa de 52 cartas, es decir, sin comodín. También pueden utilizarse, sin que suponga variación alguna, las barajas alemana o francesa e incluso la llamada de poker español, en la que los palos y las figuras de la baraja inglesa están sustituidos por los de la española, aunque se conservan los índices ingleses.

5.Valor y Orden de las Cartas

En el juego del whist las cartas no tienen ningún valor en tantos, su valor es relativo y está determinado por el lugar que ocupan dentro del orden corriente de cada palo, que de mayor a menor es: as, rey, dama, jota, diez, nueve, ocho, siete, seis, cinco, cuatro, tres y dos.

Este valor relativo de las cartas determinado por su orden en el palo sirve para conocer la carta ganadora de la baza.

6.Vocabulario Específico

- Afirmar: Eliminar las cartas superiores de un palo en las manos de los contrarios a fin de convertir en ganadoras las restantes del mismo palo en la propia mano.

- Arrastrar: Salir de triunfo, generalmente con el fin de eliminar las cartas de ese palo de las manos de los contrarios y evitar así que puedan fallar cartas firmes.
- Asistir: Jugar carta del palo de salida.
- Carteo: Fase de un juego de cartas en la que se juegan éstas sobre la mesa.
- Descartar: Echar una carta que no es del palo de salida ni de triunfo.
- Dubletón: Dícese del palo del que un jugador sólo tiene dos cartas.
- Fallar: Jugar un triunfo en una baza cuando no se puede asistir, generalmente con intención de ganarla.
- Fallo: Palo del que no se tiene ninguna carta.
- Firme: Se dice de la carta ganadora por haber sido jugadas anteriormente las superiores del mismo palo.
- Honor: Cada una de las cartas superiores de un palo. Para los premios sólo son honores del as a la jota, aunque el diez se considera un honor para valorar la fuerza de la mano y en el carteo.
- Manga: Cierta unidad de medida de los juegos y de los puntos conseguidos en ellos.
- Obligación: Conjunto de las seis primeras bazas ganadas por una pareja.
- Renuncio: Acción y efecto de no asistir en una baza, teniendo carta para hacerlo.
- Rubber: Conjunto de tres mangas de whist. Si una pareja gana dos mangas seguidas, ya se adjudica el rubber y no se juega la tercera.
- Salida: Primera carta de una baza. En ocasiones, la carta de salida también se llama carta de ataque.
- Secuencia: Serie de cartas consecutivas de un palo.
- Trick: Cada una de las bazas ganadas por una pareja por encima de las seis de la obligación.
- Triunfo: Se aplica al palo cuyas cartas ganan a cualquiera de las de los otros tres palos, con independencia de su valor respectivo.

7.El palo de Triunfo

En cada juego de whist hay un palo que tiene un valor especial con relación a los otros. Este palo se llama de triunfo y sus cartas ganan a las de los otros tres palos, independientemente del índice de unas y otras.

El triunfo queda determinado por la última carta que se reparte al inicio del juego, que el dador vuelve antes de colocarla con las de su mano para que todos la vean; así pues, el dador siempre tiene por lo menos una carta de triunfo.

Entre las cartas del Palo de triunfo se da la misma relación de orden que en los otros palos, es decir, el as es la superior y el dos es la carta inferior.

Un modo alternativo de determinar el palo de triunfo de cada mano es fijarlo previamente. En estos casos es corriente usar para señalarlo una secuencia de palos fija, que puede ser cualquiera. Por ejemplo, si se utiliza el orden alfabético, el triunfo de la primera mano son los

corazones, diamantes el de la segunda, picas el de la tercera y tréboles el de la cuarta. Después de las cuatro primeras manos, se vuelve a iniciar la secuencia de los palos de triunfo. Este es el sistema que se utiliza de forma habitual en los torneos de whist.

8.Las Salidas

En el whist lo importante es ganar las bazas y no con qué cartas se haga, ya que sólo las bazas tienen valor en puntos, y vale tanto la baza ganada con un dos como la ganada con un as.

Debe recordarse que se trata de un juego de parejas en el que los dos componentes de una pareja actúan como una unidad. Por ello es conveniente que cada jugador conozca las cartas que posee su compañero para no bloquearse los palos, ayudarse a afirmar las cartas de la mano y, en definitiva, no jugar contra el compañero. Sin embargo, en el whist no están permitidas las señas corporales (gestos o expresiones) como en otros juegos de cartas, por lo cual se han establecido una serie de códigos basados en las cartas jugadas que permiten conocer ciertos datos de las poseídas por el compañero.

Naturalmente, los contrarios pueden hacer las mismas deducciones, pero a su vez las cartas jugadas por los contrarios permiten tanto intuir la composición de sus manos como la del compañero, que ha de tener las restantes cartas. Muchos de los códigos propios del whist han sido utilizados y perfeccionados en el bridge (aunque debe recordarse que en este último juego cada jugador "ve" la mitad de la baraja, ya que tiene a la vista su juego y el del muerto).

Uno de los códigos más conocidos es el de jugar primero una carta alta y luego la baja para indicar un número par de cartas, en especial un dubletón.

Otros códigos utilizados son los siguientes (A: as; K: rey; Q: dama; J: jota; las x son cartas bajas):

Con	Salir de :	Después jugar :
A,K,Q,J	Rey	Jota
A,K,Q	Rey	Dama
K,Q,J,x	Rey	Jota
A,x,x,x,x	As	La cuarta mayor de las cartas restantes
K,Q,x,x,x,x	Rey	La cuarta mayor de las cartas restantes
A,Q,J	As	Dama
A,Q,J,x	As	Dama
A,Q,J,x,x,x	As	Jota
K,J,10,9	9	K,si han aparecido el as o la dama

9.Bazas en Juego

Una baza está formada por un grupo de cartas igual al número de jugadores de la partida. Cada una de esas cartas ha sido depositada o jugada sobre la mesa por uno de los jugadores siguiendo el turno de juego.

La primera carta que se juega en una baza es la salida y el que la juega es el mano. En la primera baza, el mano es el jugador siguiente al dador (en el caso del whist el de su izquierda porque se juega en sentido horario). En las siguientes bazas, el jugador mano es el ganador de la baza anterior. Los jugadores no pueden echar cualquier carta, sino que deben jugar una del mismo palo que la de la salida, es decir, deben asistir.

Si el jugador mano sale con una carta de triunfo, se dice que arrastra. El objeto de los arrastres es eliminar los triunfos en las manos de los contrarios para poder ganar con las cartas firmes propias.

Cuando un jugador no puede asistir por no tener carta del palo de salida, puede jugar una carta cualquiera (descartar) o del palo de triunfo (fallar).

Si no se ha jugado ninguna carta de triunfo en la baza, gana la carta más alta del palo de salida (aunque se trate de un dos, puede ganar si es la única carta de ese palo que hay en la baza); si hay una o más cartas de triunfo en la baza, la ganadora es la carta más alta del palo de triunfo.

El ganador recoge la baza y la coloca ante sí o ante su compañero (ya que las bazas son de la pareja y no sólo del jugador que las gane) antes de salir para la siguiente baza. Las cartas ganadas no se colocan en un solo montón, sino que cada baza se coloca ligeramente desplazada respecto a la anterior para en cualquier momento distinguir con toda claridad el número de bazas ganadas durante el juego por cada pareja.

10.Obligación y Tricks

Una vez jugada la mano se procede al recuento de las bazas ganadas. Las seis primeras bazas obtenidas por una pareja constituyen la obligación y no proporcionan puntos.

Cada una de las bazas por encima de las seis de la obligación es un trick y vale un punto.

Como sólo hay trece bazas en juego en cada mano, se deduce fácilmente que en ella sólo puede conseguir tricks una de las parejas.

11.Las Cartas Firmes

Se llaman cartas firmes a las que pueden ganar la baza cuando se sale de ellas.

Una carta puede ser firme por su propia naturaleza, como los ases, o bien por haberse jugado ya las superiores del mismo palo.

Durante el juego, es muy conveniente llevar la cuenta de las cartas aparecidas de cada palo, con el fin de conocer si van quedando firmes las cartas de la mano o si hay la posibilidad de afirmarlas.

12.Honores

Las cuatro cartas más altas -as, rey, dama y jota- del palo de triunfo son los honores. Si entre los dos componentes de una pareja han obtenido estas cuatro cartas, la del juego parcial. Si sólo tienen tres de los cuatro honores, reciben 2 puntos. Sin embargo, estos puntos no cuentan si con ellos la pareja llega al límite establecido para ganar la manga, es decir, que no se puede ganar ésta sólo con puntos de honores, ya que debe hacerse con puntos de tricks.

No todos los jugadores aceptan contar los puntos de honores, pues ello supone conceder más valor al azar que a la estrategia; en particular, en Estados Unidos, no se tienen en cuenta los puntos de honores.

13.Inicio

El juego se inicia con el sorteo de las parejas, si no han sido determinadas previamente, y del primer dador. Normalmente se emplean dos barajas, de dorso distinto. Mientras un jugador reparte una de ellas, su compañero baraja la otra, que deja a su derecha, es decir, a la izquierda del siguiente dador.

El dador reparte en sentido horario, de izquierda a derecha, todas las cartas de una en una. De este modo cada jugador recibe trece.

Al llegar a la última carta, el dador le da la vuelta y la deja unos instantes sobre la mesa para marcar el triunfo. Cuando ya todos los jugadores conocen el triunfo, la recoge y la coloca en su mano con el resto de sus cartas.

14.Desarrollo

El jugador mano, sentado a la izquierda del dador, juega la primera carta. En su turno, cada jugador echa una de sus cartas sobre la mesa, debiendo asistir siempre que pueda hacerlo.

El ganador de la baza la recoge, la coloca con el resto de bazas de la pareja y sale para jugar la siguiente baza.

Después de jugadas las trece bazas, se procede al recuento de bazas y puntos de las parejas y a su anotación.

15.Juego, manga y partidas

Las trece bazas que se juegan después de una distribución de cartas constituyen un juego. La pareja ganadora se anota tantos puntos como tricks ha ganado.

Cuando una pareja llega, en uno o más juegos, a los 5 puntos, se anota una manga.

Una partida o rubber se juega "al mejor de tres mangas", es decir, hasta que una pareja se anote dos; por lo que si éstas son las dos primeras, ya no se juega la tercera.

En Estados Unidos, las mangas se juegan a 7 puntos. También se juega el llamado whist largo, en el que las mangas deben ser de 9 puntos. Algunos jugadores consideran que una partida completa es la que se compone de tres rubbers, cambiando la composición de las parejas en cada uno de ellos de modo que cada jugador haya jugado de pareja con los otros tres. La forma tradicional de hacer el cambio después del primer rubber es permaneciendo en su asiento el dador de la siguiente mano y el que ha de cortar, a intercambiando sus posiciones los otros dos jugadores. En la tercera mano, el jugador al que le corresponde dar no se mueve, debiéndose intercambiar los lugares el que ha jugado con él y el que debe ser su tercera pareja, por no haber jugado con él en los dos rubbers anteriores.

16.Las Variantes

El juego del whist, debido principalmente a que se remonta a unos tres siglos atrás, ha generado numerosas variantes, la más importante de las cuales es el bridge. Por otra parte, numerosos juegos provienen de él, por ejemplo la dame de pic, los corazones, el king, la podrida... En general, de él proceden los juegos de bazas con palo de triunfo que se disputan entre cuatro jugadores. Algunas de las variantes del whist más importantes y practicadas son:

1. knockout whist o whist eliminatorio. Es un juego infantil en el que queda eliminado el jugador que no consigue ninguna baza. Se juega individualmente.
2. solo whist. Muy popular en Gran Bretaña. Es un juego individual en el que los jugadores apuestan a que ganarán 5, 9 o 13 bazas, o bien a que las perderán todas. Una versión más elaborada se conoce como el whist belga.
3. bid whist. Es el whist más corriente en Estados Unidos. Se juega por parejas y el carteo va precedido de una subasta.
4. whist de Minnesota. No hay triunfo; se juega por parejas bien a ganar bazas, bien a no hacerlas (en este caso, las bazas ganadas suponen puntos negativos).
5. whist rumano. Es muy parecido a la podrida.
6. whist con dummy o muerto. Variante del whist entre tres. Por turno, el dador juega con las cartas del inexistente cuarto jugador, que extiende ante sí a la vista de todos. El jugador que

hace pareja con el muerto juega las cartas de éste cuando es su turno de juego, como si se tratara de un jugador normal.