

Grille officielle de Whist

N°	JEUX	GAGNES (Plis suppl.)	PERDUS			
			Joueurs	Adversaires	Amendes	
1	Emballage 8 (8 plis à deux)	+8 (11-14-17-20-26)	-8 (11-14-17-....)	+8 (11-14-17-....)	0,12 (0,15-0,18-0,21-...)	
2	Emballage 9	+11 (14-17-20-26)	-11 (14-17-20-....)	+11 (14-17-20-....)	0,15 (0,18-0,21-0,24-...)	
3	Solo 6 (6 plis seul)	+12 (15-21)	-12 (15-18-21-....)	+8 (10-12-21-....)	0,15 (0,18-0,21-0,24-...)	
4	Emballage 10	+14 (17-20-26)	-14 (17-20-23-....)	+14 (17-20-23-....)	0,18 (0,21-0,24-0,27-...)	
5	Solo 7	+15 (21)	-15 (18-21-24-....)	+10 (12-14-16-....)	0,18 (0,21-0,24-0,27-...)	
6	Emballage 11	+17 (20-26)	-17 (20-23-26-....)	+17 (20-23-26-....)	0,21 (0,24-0,27-0,30-...)	
7	Petite misère (0 pli en écartant une carte)	+18	-18	+12 (1 perdue) +18 (+ d'une)	0,21	
8	Emballage 12	+20 (26)	-20 (23-26-29-....)	+20 (23-26-29-....)	0,24 (0,27-0,30-0,33-...)	
9	Solo 8	+21	-21 (24-27-30-....)	+14 (16-18-20-....)	0,21 (0,24-0,27-0,30-...)	
10	Piccolo (1 pli)	+24	-24	+16 (1 perdu) +24 (+ d'un)	0,30	
11	Emballage 13	+26	-26 (29-32-35-....)	+26 (29-32-35-....)	0,27 (0,30-0,33-0,36-...)	
12	Trou (si 3 as- le 4è as choisit l'atout- 9 plis)	+13 (Double: +26)	0	+13	0	
13	Abondance 9 (à annoncer directement)	+30	-30	+20	0,40	
14	A R B I T R E	Grande misère (0 pli)	+36	-36	+24 (1 perdue) +36 (+ d'une)	0,50
15		Abondance 10	+42	-42	+28	0,60
16		Abondance 11	+60	-60	+30	0,75
17		Grande misère étalée après un tour	+80	-80	+40 (1 perdue) +80 (+ d'une)	0,90
18		Petit chelem (12 plis)	+120	-120	+60	1,00
19		Grand chelem (les 13 plis)	+200	-200	+100	1,25

En cas d'égalité de mises, ce sont les cœurs, les carreaux, les trèfles puis les piques qui remportent le droit de jouer. La couleur inférieure doit monter si elle veut jouer.