

Whistregler

Opdateret 31. august 2026

Man melder enten en stikmelding – dvs. hvor mange stik, man kan tage sammen med sin makker – eller en nolo-melding.

En stikmelding kan meldes med påhæng. Man melder desuden et makkeres. Den der har fået makkereset, er makker.

Hvis alle melder pas spilles paskrig.

Påhæng

1. Halve: Makker melder trumf og bytter
2. Gode: Trumf er klør
3. Vip: Trumf bestemmes af katten
4. Sans: Uden trumf

Gode er en højere melding end halve, vip er en højere melding end gode, sans er en højere melding end vip.

Nolo-meldinger

1. Sol: Højst et stik til melder
2. Ren sol: Ingen stik til melder
3. Bordlægger: Ingen stik til melder, og efter første omgang er spillet, vender melderens sine kort
4. Dobbelt bordlægger: Ingen stik til melder, og efter første omgang er spillet, vender alle spillere deres kort

Melderækkefølge

- Pas
- 7
- 7+
- 8
- Sol
- 8+
- 9
- Ren sol
- 9+
- 10
- Bordlægger
- 10+
- 11
- Dobbelt bordlægger
- 11+
- 12
- 12+
- 13
- 13+

I melderækkefølgen angiver +, at der er påhæng. Det betyder, at 8 med påhæng er en højere melding end sol, og 9 er en højere melding end 8 med påhæng.

Whistregler

Opdateret 31. august 2026

Point ved stikmeldinger

- 7 – 1 point
- 8 – 2 point
- 9 – 4 point
- 10 – 8 point
- 11 – 16 point
- 12 – 32 point
- 13 – 64 point

Point ved nolo-meldinger

- Sol: 5 points fra hver af de andre
- Ren sol: 10 points fra hver af de andre
- Bordlægger: 15 points fra hver af de andre
- Dobbelt bordlægger: 20 points fra hver af de andre

Paskrig

Es er størst.

Det gælder om at få færrest stik.

Hver spiller vinder/tabber $13 - (\text{antal vundne stik}) \cdot 4$

Andre point-regler

- Dobbelt points ved melding af påhæng
- Dobbelt points ved melding af vip, når første kort accepteres som trumf, tre gange points, når andet kort accepteres og fire gange points, når man bruger tredje kort.
- Hvert overstik giver samme point som meldingen
- Dobbelt betaling ved nedgang pr. understik i stikmelding.
- Dobbelt betaling ved nedgang i nolo-meldinger.
- Hvis man er makker med sig selv, vindes fra/betales til hver af de tre andre.

Eksempel1: Hvis der er meldt 9+, giver 11 stik 24 point, 7 stik koster 32.

Eksempel2: Hvis man vinder en sol, vinder man 15 points, og de andre taber 5.

Eksempel3: Hvis man taber en ren sol, taber man 60 points, og de andre vinder 20 hver.

Spilleregler

1. Es er mindst, når der spilles en nolo-melding. Ellers er det størst.
2. Som trumf i en stikmelding kan meldes hjerter, ruder, klør eller spar.
3. En af de følgende spillere skal melde en højere melding. Den første melder kan derefter melde 'Kan selv', og dermed overtage meldingen.
4. Man kan 'Gå med' i en nolo-melding. Det spilles som to samtidige spil, som afgøres hver for sig.
5. Hvis man vælger at bytte, bytter man alle tre kort i katten med tre af sine egne.
6. Som makkeres kan vælges et vilkårligt es – dog ikke trumf es. Hvis man har alle fire esser, meldes til en konge.
7. Man melder trumf og makkeres, før man bytter.
8. Den der har vundet meldingen, kan spille til makkeresset ved at spille et vilkårligt kort 'På maven', hvis han er renonce i makkeressets kulør. De andre spillere bekender som om, det var makkeressets kulør. Kortet vises ikke til andre.
9. Esset er størst i stikmeldinger og mindst i nolo-meldinger.
10. Makkeresset skal falde første gang kuløren spilles.
11. En joker er sikkert stik i udspil. Derudover må den kun bruges som afkast og giver ikke stik. Den må ikke spilles ud i første runde.