

Ogólne zasady obrony i wistowania

- Dopóki brak dużo lepszych alternatyw - wistuj w kolor partnera.
- Z sekwensu (co najmniej 3 karty po kolei z honorem).
- Najlepiej w nielicytowane przez przeciwników.
- 'Trzecia ręka bije i płacze' - na trzeciej ręce prawie zawsze opłaca się położyć najwyższą kartę.
- Z kolei na drugiej kładziemy najniższą - partner zazwyczaj ma jakieś wsparcie.
- 'Figur na figur' - jeśli rozgrywający zagrywa figurę, a my mamy wyższą, opłaca się ją zagrać.

Do gry w bez atu

- Jak można, to w kolor partnera.
- Wist w najdłuższy kolor - chcemy sobie wyrobić jak najwięcej lew.
- Przy równej długości sugerujemy się tym, gdzie potrzebujemy mniej od partnera.
- Z sekwensów dwukartowych lepiej blotką, niż honorem.

Do gry w kolor

- Jak mamy w jakimś kolorze asa i króla wistujemy w ten kolor bez wahania.
- Jak można, to w kolor partnera.
- Zakazane są wisty spod waleta i spod asa.
- Nie wistujemy w atuty.
- Z sekwensów dwukartowych lepiej honorem, niż blotką.
- Wskazane wisty z **singla** (jedna karta w kolorze), może partner ma asa, odegra nam i weźmiemy atutem.
- Czasem też z dubla.

Szczegółowe zasady wistu odmiennego

Wist, którym będziemy się posługiwać nosi nazwę **odmiennego** i jest to najpopularniejszy system wistowy w Polsce. Składa się z kilku prostych zasad:

- Z dwóch blotek - niższą.
- Z honoru i blotki - wyższą.
- Z trzech kart - środkową.
- Z czterech i więcej kart z honorem - czwartą od góry.
- Z czterech i więcej kart bez honoru - drugą od góry.

Przykłady (H - honor, tj. (A)s, (K)ról, (D)ama lub (W)alet, x - blotka tj. karta niższa od 10):

x(x)
(H)x

x(x)x
H(x)x
(K)Dx
A(W)x

x(x)xx
Hxx(x)
(K)DWx
(K)D10x
(K)Dx(x)
(D)W9x
D(10)9x
KWx(x)
K(W)10x
(W)109x

Hxx(x)x
x(x)xxx