

## Vistin perilliset

Visti on eräs yksinkertaisimmista tikkipeleistä. Joutilas yläluokka tarttui peliin, pohti sen pelaamista syvällisemmin ja totesi pelin kiinnostavaksi. Näin vistikista tuli 150 vuoden ajaksi länsimaisen kortinlyönnin huipentuma.

Vistiä on sittemmin väännelty jos jonkinlaiseen muottiin. Yksinkertainen ja elegantti peli ei riitä kaikille, joten jokseenkin kaikki muunnelmat ovat jollain tapaa alkuperäistä mutkikkaampia. Suosituin muunnelma on tietenkin vistin syrjäyttänyt sitoumusbridge, joka ei ole vielä löytänyt voittajaansa.

Suomessa visti muuntui toisaalta tukkijätkien tupeksi, toisaalta herrasväen skruuviksi. Hienoja pelejä molemmat, mutta yksinkertaisempi tuppi on säilynyt elinvoimaisempana.

*Tarjousvisti* ja *patalupaus* ovat vistin muunnelmia, jotka ovat nykyään varsin suosittuja etenkin Yhdysvalloissa. Ne ovat vauhdikkaita, kiehtovia pelejä. *Calypso* on kaupallinen yritys 1950-luvulta, joka ei lyönyt itseään läpi *bridgen* ja *canastan* täyttämällä markkinoilla. Se on kuitenkin säästämisen arvoinen peli, joten siksi se löytyy myös tästä kirjasta.

David Parlettin kehittämät *Parity* ja *Duck Soup* – erityisen vaaku peli – sekä Larry Levyn *WYSIWYG* ovat puolestaan moderneja versioita kaksinpelattavasta perustikkipelistä. *WYSIWYG* perustuu suosittuun saksalaiseen vistiin ja *Parity* on muuten vain nokkela viritys, jossa pelaajat tietävät täydellisesti toisten kortit, mutta peli on silti mielenkiintoinen.

Levyn *Need a Fourth?* puolestaan on uusi tulkinna kolmen pelaajan bridgestä, joka on varsin suosittu.

# Visti

**Pelaaja: 4 pelaajan paripeli • Pakka: 52 korttia**

”Veli senaattori ja muut herrat, wistipöytä odottaa meitä, (viittaa vasemmalle). Ehkä siis astumme sisään ja otamme pienen robbertin. Olkaa hyvä! (Nuorille herroille.) Herrat ottavat tietysti osaa, eikö niin?”  
– Robert Kiljander: *Kihlajaiskemut* (1909)

Visti oli alkujaan alaluokkainen pubipeli, mutta nousi 150 vuoden ajaksi länsimaisen korttipelisivivityksen huipuksi. Bridge syrjäytti vistin huipulta 1890-luvulla, mutta peli on edelleen elinvoimainen. Jokaisen pitäisi pelata vistiä ennen bridgeen siirtymistä ja muutenkin peli on tikkipelien perusainesta.

## ***Pelin tavoite***

Pelaajat jakautuvat kahteen joukkueeseen ja yrittävät voittaa joukkueelleen vähintään seitsemän tikkiä.

## ***Jako***

Pakka jaetaan tasan pelaajien kesken. Viimeinen kortti käännetään esiin, se määrää valtin. Tämä kortti kuuluu jakajalle.

## ***Pelin kulku***

Etukäsi ajaa ensimmäiseen tikkiin. Pelissä on maantuntopakko.

## ***Pisteenlasku***

Enemmän tikkejä voittanut joukkue saa pisteitä tikkiensä määrän vähennettynä kuudella. Toisin sanoen jokainen tikki seitsemännestä alkaen on pisteen arvoinen.

Jos joukkueella oli kolme tai neljä honööriä (valttiin maan ässä ja kuvakortit), se saa kaksi tai neljä pistettä. Näillä pisteillä ei kuitenkaan voi voittaa, eli honööreistä saatavilla pisteillä voi päästä vain neljään pisteeseen.

Pelin voittaa se joukkue, joka saa ensin viisi pistettä. Pelin päättyessä tikkipisteet lasketaan ennen honöörejä, eli jos toinen joukkue voittaa jo tikkipisteillä, honöörejä ei lasketa.

Pelattaessa paras kolmesta -robberttia, tavallinen voitto on yhden pelipisteen arvoinen. Jos vastapuolella on vain 1 tai 2 pistettä, voitto on kahden pelipisteen arvoinen. Jos vastapuoli jäi ilman pisteitä, voitto on kolmen pelipisteen arvoinen. Ensimmäisenä kaksi peliä voittanut joukkue saa kaksi ylimääräistä pelipistettä.

## ***Muunnelmia***

- **Amerikkalainen visti.** Honöörejä ei lasketa ja peli pelataan 7 pisteeseen. Honöörit ovat nykyään muutenkin epäsuosiossa, sillä ne tuovat peliin ison tuurielementin.
- **Pitkä visti.** Ennen 1800-lukua vistiä pelattiin 10 tai 9 pisteeseen.
- **Määrätyt valtit.** Vistiturnauksissa valttia ei yleensä määrätä satunnaisesti vaan valttimaa kiertää tietysti järjestyksessä, esimerkiksi hertta–ruutu–pata–ris-ti ja niin edelleen. Joskus mukana on myös valtton kierros. Turnauksissa pelataan myös tavallisesti tietty määrä kierroksia.
- **Hollantilainen visti.** Ensimmäisessä jaossa valtti käännetään, toisessa ei ole valttia, kolmannessa etukäsi nimeää valtton ennen ensimmäistä tikkiä ja neljännessä valtti katsotaan pakasta nostolla ennen jakoa. Kaava toistuu.

- **Bismarck.** Kolminpeli, pelataan 12 kierrosta siten, että jokainen pelaaja jakaa neljä kertaa peräkkäin. Jakaja saa 20 korttia, joista heittää neljä pois, muut saavat 16. Ensimmäinen jako on ilman valttia, toisessa nostetaan tai käännetään viimeinen kortti, kolmannessa jakaja valitsee, neljäs on valtiton misääri. Ensimmäisessä kolmessa jaossa jakaja saa pisteen jokaisesta tikistä yli kahdeksan, muut pisteen joka tikistä yli neljän. Misäärissä jakaja saa pisteen jokaisesta tikistä alle neljän, muut pisteen jokaisesta tikistä alle kuuden. Jokainen jakaa samat neljä jakoa, eniten pisteitä kerännyt voittaa.

## ***Käytäntöjä***

Vistin pelaamista on viimeisen 250 vuoden aikana mietitty paljon ja peliin on muodostunut vakiintuneita käytäntöjä. Varsinkin kunkin jaon ensimmäiseen ajoon liittyy totunnaistapoja. Tässä David Parlettin esitys aiheesta.

Aja aina pisintä maata, joka ei ole valttia. Jos kaksi maata on yhtä pitkiä, aja sitä, jossa on korkeammat kortit.

- Jos sinulla on AKQJ, aja K, sitten J
- Jos sinulla on AKQ–, aja K, sitten Q
- Jos sinulla on AK–J, aja K, sitten A
- Jos sinulla on A–QJ, aja A, sitten Q
- Jos sinulla on –KQJ, aja J

Muista ässäkäsisistä aja K, jos sinulla on se, muuten ässä ja sitten alun perin neljänneksi paras korttisi. Jos sinulla ei ole ässää tai kuningasta, aja neljänneksi paras korttisi (esimerkiksi kädestä Q9873 se olisi 7).

Jos sinulla on vähintään viisi korttia valttia, voit ajaa sitä:

- Jos sinulla on AKJQ, aja J, sitten Q
- Jos sinulla on AKQ-, aja Q, sitten K
- Jos sinulla on AK ja väh. 5 muuta, aja K, sitten A, muuten neljänneksi paras

Neljänneksi paras kortti liittyy ”yhdestoista sääntöön”. Jos parisi on ajanut neljänneksi parhaan korttinsa, vähennä sen arvo yhdestoista. Näin tiedät, mitä parillasi puuttuu. Jos parisi ajaa seiskan maata, jossa sinulla on kuningas ja sotilas, tiedät, että hänellä on neljä korttia ( $11-7 = 4$ ). Sinulla on niistä kaksi, eikä parillasi ole ässää, muuten hän olisi ajanut sen.

Nyt tiedät, että parillasi on kolme korteista Q, 10, 9 ja 8. Vastapuolella on ässä ja yksi näistä neljästä kortista.