

Preferans kortspel

Mål

- Vinn budgivningen och ta minst så många stick som kontraktet kräver, eller ta noll stick i en misär.
- Fyll din pulja och håll gora nere, eftersom slutresultatet räknas i vistor.

Förberedelser

- Tre aktiva spelare, en lek på 32 kort med fyra färger om åtta kort och tio kort var. Ess är högst och sju lägst inom färgen.
- Två kort läggs som talong med baksidan uppåt och ligger dolda tills budgivningen är klar.
- Dra kort om första given. Lägst dragna kort ger, och givarrollen går sedan medurs.
- Dela två kort var, lägg talongen och dela sedan fyra omgångar om två kort.
- Färgordningen i budgivningen är spader, klöver, ruter och hjärter, och sang står över alla färger på samma nivå.
- Bestäm före start vilket puljamål eller vilken tidsgräns som gäller och om vistansvaret är helt eller halvt.

Så spelar ni

1 1. Bjud

- Budgivningen börjar hos spelaren till vänster om givaren och går medurs.
- Varje spelare lämnar en deklaration eller ett pass, och ett nytt bud måste vara högre än det föregående.
- Ett pass är definitivt.
- Lägsta budet är sex spader och högsta är tio sang, och misär ligger mellan åtta sang och nio spader.

2 2. Ta talongen

- Högsta budgivaren blir spelförare, tar upp talongens två kort öppet och lägger dem till handen.
- Två kort kastas dolt så att handen åter är tio kort.
- Det deklarerade kontraktet måste vara minst lika högt som det vinnande budet, och kontrakt måste deklarerats även när handen är svag.

3 3. Välj kontrakt eller misär

- Misär får bara deklarerats som spelarens första bud i given. Spelföraren lovar då noll stick, given spelas utan trumf och färgplikten gäller precis som i ett vanligt kontrakt.

4 4. Vista eller passa

- Varje försvarare väljer att vista eller passa.
- Kvoten är fyra stick mot sex, två stick mot sju och ett stick mot åtta, nio eller tio, medan misär saknar stickkrav.
- Kvoten är gemensam när båda vistar och given spelas med slutna händer.
- Whistar bara en bär den spelaren hela kravet och får spela partners hand öppet.
- Passar båda vinns kontraktet utan spel.

Preferans kortspel

5. Spela sticken

- Förhand till vänster om spelföraren spelar ut till det första av tio stick.
- Varje sticka består av tre kort.
- Följ utspelsfärgen om du kan, spela annars trumf om du har, och först när båda saknas får du lägga vilket kort som helst.
- Högsta trumf vinner, annars högsta kortet i utspelsfärgen, och stickvinnaren spelar ut till nästa stick.

6. Bokför given

- Ett hemgånget kontrakt förs till pulja, en remise förs till gora och försvararnas stick skrivs som vistor.
- Kontrollera samtidigt att vistarnas kvot är uppfylld, eftersom en missad kvot ger gora med hela kontraktsvärdet.

7. Spela raspasy

- Passar alla tre spelas raspasy, som är en egen kontraktstyp där ingen är spelförare och alla försöker slippa stick.
- Talongen vänds upp och dess färg bestämmer utspelet medan valören ignoreras.
- Första raspasy kostar ett poäng per stick, andra två och tredje och senare tre.
- Ett annonserat spel bryter serien.
- Med progressiva raspasy måste nästa spelare bjuda minst sju och därefter minst åtta.

8. Räkna slutresultatet

- Stäng puljan, dra av överskott mot egen gora och ge amnesti genom att dra lägsta goran från alla.
- Räkna om goran med tio vistor per poäng delat på antalet spelare, bokför andelen riktat och summera nettot.
- Justera sist med samma belopp för alla så att summan blir noll.

Poäng

- Hemgånget kontrakt ger pulja efter nivå. Sex ger 2, sju ger 4, åtta ger 6, nio ger 8 och tio ger 10.
- En uppfylld misär ger 10 i pulja.
- Remise ger gora med kontraktets värde för varje underspelat stick, alltså 2, 4, 6, 8 eller 10.
- Varje stick i en misslyckad misär ger deklaranter 10 i gora.
- Varje försvarsstick ger vistor med kontraktets värde, alltså 2, 4, 6, 8 eller 10 per stick.
- En vistare som missar sin kvot skriver hela kontraktsvärdet i gora.
- Raspasy kostar 1 poäng per stick första gången, 2 andra gången och 3 från tredje gången och framåt.
- Tagga raspasystick skrivs i gora, och den som inte tar något stick får raspasyvärdet i pulja.
- Ett annonserat spel bryter raspasyserien, så nästa raspasy börjar om på ett poäng.

När är matchen slut?

- Matchen slutar när alla har fyllt den avtalade puljan, eller när den avtalade tiden är ute.

Preferans kortspel

- Fyllda puljor räknas inte längre med i slutformeln.
- Den som har fyllt sin pulja hjälper spelaren med högst öppen pulja och skriver tio vistor per överförd puljapoäng.
- Slutresultatet räknas i vistor och summan av alla tre resultaten ska bli noll.

Varianter

Andra traditioner: Central- och sydösteuropeisk Preference låter deklaranter normalt ta sex stick utom i specialkontrakt. Grekisk Prefa spelas med 32 kort och tre aktiva spelare och tillåter kontrakt över sex stick. Kroatisk, serbisk och slovensk Preference är en egen regional form där deklaranter normalt ska ta minst sex av tio stick. I kroatisk Preference delas fem kort var, två talongkort läggs ut och sedan delas fem kort var. Bettel är nollstick och Sanac sex stick utan trumf. Namnet kommer från franskans *préférence* som betyder företräde, och spelet dokumenteras från Österrikiska kejsardömet i början av 1800-talet innan det fick fäste i Ryssland.

Andra slutmetoder: Medelgora ger samma resultat före avrundning. Ta genomsnittlig amnestierad gora minus egen gora och multiplicera med tio. Rester ska inte rundas godtyckligt. Justera en goraenhet så att divisionen går jämnt och kompensera med vistor. Vid tre spelare motsvaras en tillagd gorapoäng av tre vistor som var och en av de andra tar bort på den spelaren. Tas en gorapoäng bort i stället vänder riktningen, och var och en av de andra lägger till tre vistor på spelaren. Wikipedias formel med tio gånger goran hör till ett annat variantlager och blandas inte in i den här avräkningen.

Konventioner att avtala: Vistansvaret kan avtalas som helt ansvarig eller halvansvarig vist. Progressiva raspasy tvingar nästa spelare att bjuda minst sju och därefter minst åtta. Fördelningen av gora mellan två vistare avtalas i förväg. På ett sexspel med tre och noll stick skriver den andre vistaren två i gora, och vid ett och noll stick skriver den förste två och den andre fyra.

Preferansprotokoll för pulja gora och vistor. Fyll i spelarnas namn före start och använd en rad per giv eller omgång.

[illegible]