

Preferans

Mål

- Preferans är ett budspel för tre aktiva spelare där vinnaren av budgivningen blir spelförare.
- Spelföraren ska ta minst så många stick som kontraktet anger medan de två andra är försvarare.
- I misär ska spelföraren i stället ta noll stick.
- Ett stick är att varje spelare i tur lägger ett kort öppet på bordet. Ett parti är flera giver i följd med avtalad puljanivå.

Förberedelser

- Spela med fransk 32 kortslek med åtta kort i varje färg från ess ned till sjuan. Givaren blandar och spelaren till höger kapar. Allt görs medsols.
- Spelaren till vänster om givaren har första budet och spelar också ut till första sticket.
- Alla får tio kort delade två åt gången och de två övriga ligger orörda i mitten som talong.

Så spelar ni

1 Budgivning

- Ett bud lovar minst sex till tio stick med en trumffärg eller utan trumf där trumf slår alla andra färger.
- Budgivningen går medsols och på sin tur bjuder man högre än föregående bud eller passar.
- Den som bjuder högst blir spelförare.

2 Budens ordning

- Buden rangordnas först efter antal stick och sedan efter färg i stigande ordning spader klöver ruter hjärter och utan trumf.
- Lägst bud är sex spader och högsta är tio utan trumf.
- Misär som betyder noll stick ligger mellan åtta utan trumf och nio spader och den som bjuder misär får inte lägga annat bud före eller efter.

3 Talong och kontrakt

- Spelföraren visar talongens två kort för försvararna tar dem på handen och lägger bort två valfria kort nedvända.
- Efter bytet väljer spelföraren kontrakt med minst lika många stick som högsta budet utom vid misär.
- Om alla tre passar spelas raspasy där alla ska undvika stick och varje taget stick ger gora.

4 Whist

- Med början till vänster om spelföraren avgör varje försvarare i tur om den vill whista eller passa.
- Kravet är fyra stick vid sexkontrakt två vid sjukkontrakt och ett vid åtta eller mer.
- I misär är båda automatiskt med.
- Vid tio kontrakt spelas med allas kort öppna utan whistval och faller det får motspelarna vistpoäng som om båda whistat.
- Med två pass vinner spelföraren utan spel.

Preferans

5

Stickspel

- Att lägga första kortet kallas att spela ut och dess färg är utspelsfärg.
- Färg måste följas om det går annars måste trumf läggas om det går och utan båda får valfritt kort läggas.
- Högsta trumf tar sticket annars högsta kort i utspelsfärgen där ess är högst och sjuan lägst.
- Vinnaren spelar ut till nästa stick.

Poäng

- Pulja vid lyckat kontrakt i Sotji är 2 för 6 och 4 för 7 och 6 för 8 och 8 för 9 och 10 för 10 och 10 för misär.
- Vistor per whiststick är 2 för 6 och 4 för 7 och 6 för 8 och 8 för 9 och 10 för 10. Gora per missat stick är lika stor och misär ger 10 gora per taget stick.
- I raspasy utan spelförare kostar varje taget stick en gora i första raspasyn i följd och två i andra och tre i tredje och senare.
- En annonserad giv bryter serien och den utan stick får samma tal i pulja.
- En gora är värd tio vistor.
- Slutresultatet är egna vistor minus andras vistor på spelaren minus tio gånger egen gora.
- När allas puljor nått målet ingår pulja inte i slutresultatet.
- Vid enighet läggs skillnaden till puljemålet på egen gora.

Slut

- Ett parti slutar när allas puljor har nått avtalad nivå eller när alla är överens. Spelarna avtalar målnivå för puljan före spel.
- Efter sista sticket jämförs spelförarens stick med kontraktet och vid uppfyllt kontrakt noteras pulja annars remise.

Preferans

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

Giv	Givare	Spelförare	Kontrakt	Stick	Pulja	Gora	Vistor