

Preferans

3-4 Spieler

32 Karten

Schwierigkeit: Schwer

Dauer: Lang

Gewinne die Auktion, lege den Trumpf fest und erfülle deinen Stichkontrakt, während die Verteidiger versuchen, dich aufzuhalten.

AUFBAU

- Verwende ein 32-Karten-Deck (7 bis Ass).
- Teile 10 Karten an jeden der 3 Spieler aus; 2 Karten gehen in die Witwe (Talon).
- Spieler bieten aufsteigend um das Recht, Trumpf zu bestimmen.

WERTUNG

- Der Ansager erhält Pluspunkte, wenn der Kontrakt erfüllt wird.
- Unterschreiten führt zu Strafpunkten, die mit dem Fehlbetrag steigen.
- Verteidiger erhalten Punkte basierend auf gewonnenen Stichen.

Tipp: Biete konservativ, bis du das Potenzial deines Blatts mit Hilfe der Witwe einschätzen kannst.

AM ZUG

- Der Ansager nimmt die Witwe auf, legt zwei Karten ab und bestätigt den Trumpf.
- Spieler müssen Farbe bedienen, trumpfen wenn sie nicht können, und gewinnen wenn möglich.
- Das Spiel geht weiter, bis alle 10 Stiche ausgespielt sind.

Preferans ist ein anspruchsvolles Stichkartenspiel mit Ursprung in Russland, das heute weit verbreitet in Osteuropa gespielt wird. Es bietet ein kompetitives Bietsystem, bei dem ein Spieler einen Kontrakt ansagt, während die anderen beiden zusammenarbeiten können, um ihn zu besiegen.

Ziel

Gewinne die Auktion, um eine Trumpffarbe festzulegen und die vereinbarte Stichzahl zu erfüllen, oder arbeite als Verteidiger daran, den Ansager am Erfolg zu hindern. Punkte werden über viele Runden auf einem komplexen Punktblatt festgehalten.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 3 Spieler (mit einer 4-Spieler-Variante, bei der der Geber jede Runde aussetzt).
2. **Deck:** Ein 32-Karten-Deck (7 bis Ass in jeder Farbe).
3. **Austeilen:** Jeder Spieler erhält 10 Karten, und 2 Karten gehen verdeckt in die Witwe (Talon).
4. **Auktion:** Spieler bieten aufsteigend, um anzusagen, wie viele Stiche sie machen und in welcher Trumpffarbe.

Spielablauf

1. **Ansager nimmt die Witwe:** Der Auktionsgewinner nimmt die zwei Witwe-Karten auf, legt zwei ab und bestätigt die Trumpffarbe.
2. **Verteidiger-Optionen:** Jeder Verteidiger entscheidet unabhängig, ob er gegen den Ansager spielt oder passt. Wenn beide passen, gewinnt der Ansager automatisch.
3. **Stichspiel:** Der Spieler links vom Geber spielt aus. Spieler müssen Farbe bedienen, trumpfen wenn sie nicht bedienen können, und den Stich gewinnen wenn möglich.
4. **Alle Stiche spielen:** Das Spiel geht weiter, bis alle 10 Stiche ausgespielt sind.

Punktwertung

- **Ansager-Erfolg:** Wenn der Ansager den Kontrakt erfüllt, erhält er Pluspunkte basierend auf der Gebotsstufe.
- **Ansager-Misserfolg:** Unterschreiten des Kontrakts führt zu Strafpunkten, die mit dem Fehlbetrag steigen.
- **Verteidiger-Wertung:** Verteidiger, die teilnehmen, erhalten Punkte basierend auf gewonnenen Stichen, mit Strafen bei zu wenigen.
- **Kugeln und Pool:** Preferans verwendet ein Punktblatt mit mehreren Zonen: Pool, Kugeln und Abladebereich für die laufende Wertung.

Varianten

- **Leningrader Preferans:** Eine Variante mit geänderten Wertungsregeln und zusätzlichen Kontrakttypen.
- **Sotschi-Preferans:** Bietet leicht gelockerte Biet- und Wertungskonventionen, beliebt in Südrussland.
- **Rostower Regeln:** Fügt spezielle Misere-Kontrakte und angepasste Strafberechnungen hinzu.

Tipps und Strategien

- Biete konservativ, bis du ein gutes Gefühl für das Stichpotenzial deines Blatts mit Hilfe der Witwe hast.
- Als Verteidiger kooperiere, indem du deine starken Farben deinem temporären Verbündeten signalisierst.
- Lerne das Punkteblatt gründlich, denn das Verständnis der Punkteauswirkungen jeder Gebotsstufe ist der Schlüssel zum langfristigen Erfolg.

Tipps & Strategie

Bewerte dein Blatt sorgfältig vor dem Bieten und berücksichtige, was die Witwe enthalten könnte. Als Verteidiger ist die Koordination mit dem anderen Verteidiger durch dein Kartenspiel entscheidend, um den Ansager aufzuhalten.

Die Witwe fügt erhebliche Unsicherheit hinzu, daher lernen Spitzenspieler, die Wahrscheinlichkeit nützlicher Karten darin anhand ihres eigenen Blatts und der Gebote abzuschätzen.