

Preferans

3-4 jugadores

32 cartas

Dificultad: Difícil

Duración: Larga

Gana la subasta, establece triunfo, y cumple tu contrato de baza mientras los defensores intentan detenerte.

PREPARACIÓN

- Usa una baraja de 32 cartas (7 hasta As).
- Reparte 10 cartas a cada uno de 3 jugadores; 2 cartas van a la viuda (talón).
- Los jugadores pujan en orden ascendente por el derecho a declarar triunfo.

PUNTUACIÓN

- El declarante anota puntos positivos si el contrato se cumple.
- No alcanzar resulta en puntos de penalización aumentando con el déficit.
- Los defensores anotan basados en bazas capturadas.

Consejo: Puja conservadoramente hasta que evalúes el potencial de tu mano con la ayuda de la viuda.

EN TU TURNO

- El declarante recoge la viuda, descarta dos, y confirma triunfo.
- Los jugadores deben seguir el palo, triunfar si no pueden, y ganar si es posible.
- El juego continúa hasta que se resuelven las 10 bazas.

Preferans es un sofisticado juego de bazas originario de Rusia, ahora jugado ampliamente en toda Europa Oriental. Presenta un sistema de pujas competitivo donde un jugador declara un contrato mientras los otros dos pueden cooperar para derrotarlo.

Objetivo

Gana la subasta para establecer un palo de triunfo y cumple tu número de bazas contratado, o como defensor, trabaja para evitar que el declarante tenga éxito. Los puntos se rastrean en una hoja de puntuación compleja durante muchas rondas.

Preparación

1. **Jugadores:** 3 jugadores (con una variante de 4 jugadores donde el repartidor se sienta fuera cada mano).
2. **Baraja:** Una baraja de 32 cartas (7 hasta As en cada palo).
3. **Reparto:** Cada jugador recibe 10 cartas, y 2 cartas van a una viuda boca abajo (talón).
4. **Subasta:** Los jugadores pujan en orden ascendente para declarar cuántas bazas tomarán y en qué palo de triunfo.

Jugabilidad

1. **El declarante toma la viuda:** El ganador de la subasta recoge las dos cartas de la viuda, descarta dos, y confirma el palo de triunfo.
2. **Opciones del defensor:** Cada defensor elige independientemente jugar contra el declarante o pasar. Si ambos pasan, el declarante gana automáticamente.
3. **Juego de bazas:** El jugador a la izquierda del repartidor juega. Los jugadores deben seguir el palo, triunfar si no pueden, y ganar la baza si es posible.
4. **Completa todas las bazas:** El juego continúa hasta que se resuelven las 10 bazas.

Puntuación

- **Éxito del declarante:** Si el declarante cumple el contrato, anota puntos positivos basados en el nivel de puja.
- **Fallo del declarante:** No alcanzar el contrato resulta en puntos de penalización que aumentan con el déficit.
- **Puntuación del defensor:** Los defensores que participan anotan basados en bazas capturadas, con penalizaciones si toman muy pocas.
- **Bala y piscina:** Preferans usa una hoja de puntuación de múltiples zonas con columnas de piscina, bala y vertedero para rastrear puntuaciones continuas.

Variantes

- **Leningrado Preferans:** Una variante con reglas de puntuación modificadas y tipos de contrato adicionales.
- **Sochi Preferans:** Presenta convenciones de pujas y puntuación ligeramente relajadas populares en el sur de Rusia.
- **Reglas de Rostov:** Añade contratos miseria específicos y cálculos de penalización ajustados.

Consejos y Estrategias

- Puja conservadoramente hasta tener un fuerte sentido del potencial de tu mano para ganar bazas con la ayuda de la viuda.
- Como defensor, coopera señalizando tus palos fuertes a tu aliado temporal.
- Aprende la hoja de puntuación a fondo, ya que entender las implicaciones de puntos de cada nivel de puja es clave para el éxito a largo plazo.

Consejos y estrategia

Evalúa tu mano cuidadosamente antes de pujar, considerando qué podría contener la viuda. Como defensor, coordinarse con el otro defensor a través del juego de cartas es esencial para detener al declarante.

La viuda añade incertidumbre significativa, así que los mejores jugadores aprenden a estimar probabilidades de encontrar cartas útiles allí basándose en lo que tienen y lo que ha sido pujado.