

Préférence

3-4 joueurs

32 cartes

Difficulté: Difficile

Durée: Longue

Accumuler des points en réussissant vos contrats et en whisting.

MISE EN PLACE

- 3 joueurs.
- 32 cartes.
- Distribuez 10 cartes, 2 au talon.

SCORE

- Réussir le contrat = points positifs (vists).
- Rater = pénalité (chips).
- Whist = accompagnez pour marquer des vists.

Conseil: Ne passez jamais sans une bonne raison ; whist peut être plus stratégique.

À VOTRE TOUR

- Enchérissez ou passez. Le plus haut enchérisseur prend le talon.
- Choisissez l'atout ou jouez sans atout.
- Jouez les levées.

Preferans est un jeu de levées sophistiqué originaire de Russie, aujourd'hui largement joué en Europe de l'Est. Il comporte un système d'enchères compétitif où un joueur déclare un contrat tandis que les deux autres peuvent coopérer pour le faire échouer.

Objectif

Rempportez les enchères pour définir une couleur d'atout et remplissez votre contrat de levées, ou, en tant que défenseur, travaillez pour empêcher le déclarant de réussir. Les points sont suivis sur une feuille de score complexe sur de nombreuses donnes.

Mise en place

1. **Joueurs** : 3 joueurs (avec une variante à 4 joueurs où le donneur est assis pour chaque main).
2. **Jeu de cartes** : Un jeu de 32 cartes (7 à As dans chaque couleur).
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 10 cartes, et 2 cartes vont dans un talon face cachée.
4. **Enchères** : Les joueurs enchérissent par ordre croissant pour déclarer combien de levées ils prendront et dans quelle couleur d'atout.

Déroulement du jeu

1. **Le déclarant prend le talon** : Le gagnant des enchères récupère les deux cartes du talon, en défausse deux, et confirme la couleur d'atout.
2. **Options des défenseurs** : Chaque défenseur choisit indépendamment de jouer contre le déclarant ou de passer. Si les deux passent, le déclarant gagne automatiquement.
3. **Jeu de levées** : Le joueur à gauche du donneur entame. Les joueurs doivent suivre la couleur, couper s'ils ne peuvent pas, et remporter la levée si possible.
4. **Compléter toutes les levées** : Le jeu continue jusqu'à ce que les 10 levées soient jouées.

Décompte des points

- **Réussite du déclarant** : Si le déclarant remplit le contrat, il marque des points positifs en fonction du niveau de l'enchère.
- **Échec du déclarant** : Ne pas atteindre le contrat entraîne des points de pénalité qui augmentent avec l'écart.
- **Score des défenseurs** : Les défenseurs qui participent marquent en fonction des levées qu'ils capturent, avec des pénalités s'ils en prennent trop peu.
- **Bulletin et pool** : Preferans utilise une feuille de score multi-zones avec des colonnes de pool, bulletin et décharge pour le suivi des scores.

Variantes

- **Preferans de Leningrad** : Une variante avec des règles de score modifiées et des types de contrats supplémentaires.
- **Preferans de Sotchi** : Comprend des conventions d'enchères et de score légèrement assouplies, populaires dans le sud de la Russie.
- **Règles de Rostov** : Ajoute des contrats de misère spécifiques et des calculs de pénalité ajustés.

Conseils et stratégies

- Enchérissez prudemment jusqu'à ce que vous ayez une bonne idée du potentiel de levées de votre main avec l'aide du talon.
- En tant que défenseur, coopérez en signalant vos couleurs fortes à votre allié temporaire.
- Apprenez la feuille de score en détail, car comprendre les implications en points de chaque niveau d'enchère est la clé du succès à long terme.

Conseils et stratégie

Évaluez soigneusement votre main avant d'enchérir ; les pénalités sont lourdes.

Le Whist (passer pour aider un adversaire à rater) est une stratégie clé.