

# Preferans

3-4 giocatori

32 carte

Difficoltà: Difficile

Durata: Lunga

Vincere l'asta, stabilire la briscola e soddisfare il contratto di prese mentre i difensori cercano di fermarti.

## PREPARAZIONE

- Usa un mazzo da 32 carte (dal 7 all'Asso).
- Distribuisci 10 carte a ciascuno dei 3 giocatori; 2 carte vanno alla vedova (talon).
- I giocatori fanno offerte in ordine crescente per il diritto di dichiarare la briscola.

## PUNTEGGIO

- Il dichiarante segna punti positivi se il contratto viene soddisfatto.
- Non soddisfare il contratto comporta penalità crescenti con il divario.
- I difensori segnano in base alle prese catturate.

Consiglio: Offri in modo conservativo finché non valuti il potenziale della tua mano con l'aiuto della vedova.

## AL TUO TURNO

- Il dichiarante raccoglie la vedova, scarta due carte e conferma la briscola.
- I giocatori devono seguire il seme, giocare briscola se non possono e vincere se possibile.
- Il gioco continua finché tutte le 10 prese non sono risolte.

Preferans è un sofisticato gioco di carte a prese originario della Russia, ora ampiamente giocato in tutta l'Europa orientale. Presenta un sistema d'asta competitivo in cui un giocatore dichiara un contratto mentre gli altri due possono cooperare per sconfiggerlo.

## Obiettivo

Vincere l'asta per stabilire un seme di briscola e soddisfare il numero di prese dichiarato nel contratto, oppure, come difensore, cercare di impedire al dichiarante di riuscirci. I punti vengono registrati su un foglio di punteggio complesso nel corso di molte smazzate.

## Preparazione

1. **Giocatori:** 3 giocatori (con una variante a 4 giocatori in cui il mazziere passa ogni mano).
2. **Mazzo:** un mazzo da 32 carte (dal 7 all'Asso in ogni seme).
3. **Distribuzione:** ogni giocatore riceve 10 carte e 2 carte vanno alla vedova (talon) coperta.
4. **Asta:** i giocatori fanno offerte in ordine crescente per dichiarare quante prese faranno e in quale seme di briscola.

## Svolgimento del gioco

1. **Il dichiarante prende la vedova:** il vincitore dell'asta raccoglie le due carte vedova, ne scarta due e conferma il seme di briscola.
2. **Opzioni del difensore:** ogni difensore sceglie indipendentemente se giocare contro il dichiarante o passare. Se entrambi passano, il dichiarante vince automaticamente.
3. **Gioco delle prese:** il giocatore alla sinistra del mazziere guida. I giocatori devono seguire il seme, giocare briscola se non possono seguire e vincere la presa se possibile.
4. **Completare tutte le prese:** il gioco continua finché tutte le 10 prese non sono state risolte.

## Punteggio

- **Successo del dichiarante:** se il dichiarante soddisfa il contratto, segna punti positivi in base al livello dell'offerta.
- **Insuccesso del dichiarante:** non raggiungere il contratto comporta penalità che aumentano con il divario.
- **Punteggio dei difensori:** i difensori che partecipano segnano in base alle prese catturate, con penalità se ne prendono troppo poche.
- **Proiettile e pool:** Preferans usa un foglio di punteggio a più zone con colonne pool, proiettile e scarico per tenere traccia dei punteggi progressivi.

## Varianti

---

- **Preferans di Leningrado:** una variante con regole di punteggio modificate e tipi di contratto aggiuntivi.
- **Preferans di Sochi:** presenta convenzioni di offerta e punteggio leggermente allentate, popolari nel sud della Russia.
- **Regole di Rostov:** aggiunge contratti misère specifici e calcoli delle penalità rettificati.

## Consigli e strategie

---

- Offri in modo conservativo finché non hai un'idea chiara del potenziale della tua mano con l'aiuto della vedova.
- Come difensore, coopera segnalando i tuoi semi forti al tuo alleato temporaneo.
- Impara a fondo il foglio di punteggio, poiché comprendere le implicazioni in punti di ogni livello di offerta è fondamentale per il successo a lungo termine.

## Consigli e strategia

---

Valuta attentamente la tua mano prima di fare un'offerta, considerando cosa potrebbe contenere la vedova. Come difensore, coordinarsi con l'altro difensore attraverso il gioco delle carte è essenziale per fermare il dichiarante.

La vedova aggiunge un'incertezza significativa, quindi i giocatori migliori imparano a stimare le probabilità di trovare carte utili lì in base a ciò che tengono in mano e a ciò che è stato offerto.