

Preferans

3-4 spelers

32 kaarten

Moeilijkheid: Moeilijk

Duur: Lang

Win de veiling, stel troef in en haal je slagencontract terwijl verdedigers proberen je te stoppen.

OPZET

- Gebruik een dek van 32 kaarten (7 t/m Aas).
- Deel 10 kaarten uit aan elk van de 3 spelers; 2 kaarten gaan naar de weduwe (talon).
- Spelers bieden in oplopende volgorde voor het recht om troef te declareren.

SCORE

- Declarant scoort positieve punten als het contract wordt gehaald.
- Het niet halen resulteert in strafpunten die toenemen met het tekort.
- Verdedigers scoren op basis van veroverde slagen.

Tip: Bied conservatief totdat je het potentieel van je hand met de hulp van de weduwe inschat.

AAN DE BEURT

- Declarant pakt de weduwe op, gooit twee kaarten weg en bevestigt troef.
- Spelers moeten kleur bekennen, troeven als dat niet kan, en winnen als het mogelijk is.
- Het spel gaat door totdat alle 10 slagen zijn gespeeld.

Preferans is een verfijnd slagenspel dat zijn oorsprong heeft in Rusland en nu breed gespeeld wordt door heel Oost-Europa. Het beschikt over een competitief biedsysteem waarbij één speler een contract declareert terwijl de andere twee kunnen samenwerken om dat te verhinderen.

Doel

Win de veiling om een troefkleur in te stellen en je gecontracteerde aantal slagen te halen, of verhinder als verdediger dat de declarant slaagt. Punten worden bijgehouden op een complex scoreblad over vele rondes.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 3 spelers (met een variant voor 4 spelers waarbij de deler elke hand zit).
2. **Dek:** Een dek van 32 kaarten (7 t/m Aas in elke kleur).
3. **Uitdelen:** Elke speler ontvangt 10 kaarten en 2 kaarten gaan naar een omgekeerde weduwe (talon).
4. **Veiling:** Spelers bieden in oplopende volgorde om te declareren hoeveel slagen ze zullen nemen en in welke troefkleur.

Spelverloop

1. **Declarant neemt de weduwe:** De veilingwinnaar pakt de twee weduwkaarten op, gooit twee weg en bevestigt de troefkleur.
2. **Opties voor verdedigers:** Elke verdediger kiest zelfstandig om tegen de declarant te spelen of te passen. Als beiden passen, wint de declarant automatisch.
3. **Slagenspel:** De speler links van de deler leidt. Spelers moeten kleur bekennen, troeven als ze dat niet kunnen, en de slag winnen als dat mogelijk is.
4. **Alle slagen spelen:** Het spel gaat door totdat alle 10 slagen zijn gespeeld.

Scoren

- **Declarant geslaagd:** Als de declarant het contract haalt, scoort hij positieve punten op basis van het bodniveau.
- **Declarant mislukt:** Het niet halen van het contract resulteert in strafpunten die toenemen met het tekort.
- **Verdediger scoren:** Verdedigers die deelnemen scoren op basis van de slagen die ze veroveren, met straffen als ze er te weinig nemen.
- **Bullet en pool:** Preferans gebruikt een scoreblad met meerdere zones met een pool, bullet en dumpkolommen voor het bijhouden van lopende scores.

Varianten

- **Leningrad Preferans:** Een variant met aangepaste scoringsregels en extra contracttypes.
- **Sochi Preferans:** Beschikt over licht ontspannen bied- en scoringsconventies die populair zijn in Zuid-Rusland.
- **Rostov-regels:** Voegt specifieke misère-contracten en aangepaste strafberekeningen toe.

Tips en strategieën

- Bied conservatief totdat je een goed gevoel hebt voor het slagenpotentieel van je hand met de hulp van de weduwe.
- Werk als verdediger samen door je sterke kleuren te seinen aan je tijdelijke bondgenoot.
- Leer het scoreblad grondig, want de puntgevolgen van elk bodniveau begrijpen is de sleutel tot langetermijnsucces.

Tips & strategie

Beoordeel je hand zorgvuldig voor het bieden, rekening houdend met wat de weduwe kan bevatten. Als verdediger is samenwerken met de andere verdediger via je speelstijl essentieel om de declarant te stoppen.

De weduwe voegt aanzienlijke onzekerheid toe, dus topspelers leren kansen te schatten dat ze nuttige kaarten daar vinden op basis van wat ze houden en wat er is geboden.