

Préférence



Inledning

Préférence är ett sticktagningsspel med budgivning för tre spelare. Det spelas i många varianter och i många länder i Central- och Östeuropa och på Balkan. Blanda inte ihop det här spelet préférence med det svenska spelet som har samma namn, men som även kallas priffe. Båda spelen har fått sitt namn av att färgerna har en inbördes rangordning och att den grundläggande budgivningen baseras på trumffärgen, men det är olika spel. Här återges en variant av préférence från Wien.

I grundkontrakten skall spelföraren ta sex av tio möjliga stick för att gå hem. De övriga spelarna kan välja att gå med eller kliva av. Om de går med, förbinder de sig att ta minst två stick. En spelare som inte uppnår sitt mål måste betala en straffavgift.

Kortleken

Préférence spelas med en vanlig kortlek utan jokrar, där alla kort under sju har tagits bort så att 32 kort återstår. Färgerna har en inbördes rangordning, från lägst till högst: klöver, spader, ruter och hjärter. Valörerna har den vanliga ordningen, från lägst till högst: sju, åtta, nio, tio, knekt, dam, kung och ess.

I Österrike spelas både med vanliga kort och med så kallade Wilhelm Tell-kortlekar, som har tyska svitmärken. I det senare fallet är rangordningen på färgerna, från lägst till högst: ekollon, grön, bjällror och hjärter.

Förberedelser

Man spelar normalt om pengar, men kan med fördel använda spelmarker under själva spelet och växla in efteråt. Spelarna måste komma överens om värdet av en grundinsats, som skall vara delbar med tio. Varje tiondels grundinsats kallas här för en enhet. Spelarna måste komma överens om ett maxbelopp, till exempel tre grundinsatser (det vill säga trettio enheter). Det behövs också en liten skål för att förvara potten.

Spelarna drar kort om vem som skall ge i första given. Högst kort blir givare. Kortens rangordnas här i första hand efter färgen och i andra hand efter valören, så att till exempel hjärter sju räknas som högre än ruter ess.

Kontrakten

Kontrakten i préférence delas in i tre kategorier: a) trumfkontrakt med köp, b) trumfkontrakt utan köp och med lägre trumffärg än hjärter (vilka brukar gå under det kollektiva namnet *spel*) och c) premiekontrakt. Trumfkontrakten (a) och spelen (b) rangordnas inbördes efter sina trumffärger. Premiekontrakten (c) utmärks av att de har en extra så kallad premiebetalning (se avsnittet om betalningar). Alla premiekontrakt utom hjärter spelas i sang, det vill säga utan trumffärg. Kontrakten listas nedan i rangordning från lägst till högst. Notera dock att kontrakten hjärter och fem räknas som likvärdiga.



Figur 1. Minnesbild över trumfkontrakten när man spelar med vanliga (franska) svitmärken.

Trumfkontrakt med köp (kontrakten 1–4)

Ett. Klöver är trumf. Spelföraren köper och måste ta minst sex stick för att gå hem.

Två. Spader är trumf. Spelföraren köper och måste ta minst sex stick för att gå hem.

Tre. Ruter är trumf. Spelföraren köper och måste ta minst sex stick för att gå hem.

Fyra. Hjärter är trumf. Spelföraren köper och måste ta minst sex stick för att gå hem.

Spel (kontrakten 1–3 utan köp)

Ett utan köp. Klöver är trumf. Spelföraren får inte köpa, utan talongen läggs åt sidan. Spelföraren måste ta minst sex stick för att gå hem.

Två utan köp. Spader är trumf. Spelföraren får inte köpa, utan talongen läggs åt sidan. Spelföraren måste ta minst sex stick för att gå hem.

Tre utan köp. Ruter är trumf. Spelföraren får inte köpa, utan talongen läggs åt sidan. Spelföraren måste ta minst sex stick för att gå hem.

Premiekontrakt

Hjärter. Motsvarar fyra utan köp, även om det inte benämns så. Hjärter är trumf. Spelföraren får inte köpa, utan talongen läggs åt sidan. Spelföraren måste ta minst sex stick för att gå hem. Premiebetalningen är en grundinsats. Likvärdigt med fem.

Fem. Kontraktet kallas också för *bettel*. Det finns ingen trumf. Spelföraren köper och går hem om hen inte tar något enda stick. Premiebetalningen är en grundinsats. Likvärdigt med hjärter.

Fem utan köp. Som fem, men spelföraren får inte köpa utan talongen läggs åt sidan. Premiebetalningen är två grundinsatser.

Sex. Kontraktet kallas också för *mord*. Det finns ingen trumf. Spelföraren köper och går hem om hen tar alla tio sticken. Premiebetalningen är två grundinsatser.

Sex utan köp. Som sex, men spelföraren får inte köpa utan talongen läggs åt sidan. Premiebetalningen är tre grundinsatser.

Sju. Kontraktet kallas också för *plauderer aufgedeckt*. Det finns ingen trumf. Spelföraren köper och går hem om hen inte tar något enda stick. När första sticket har vänts bort, får de övriga två spelarna lägga upp sina kort och diskutera med varandra om hur spelföraren bäst skall sättas. Premiebetalningen är tre grundinsatser.



Figur 2. Minnesbild över trumfkontrakten när man spelar med Wilhelm Tell-kort. Från vänster till höger: ekollon, grön, bjällror och hjärter.

Sju utan köp. Som sju, men spelföraren får inte köpa utan talongen läggs åt sidan. Premiebetalningen är fyra grundinsatser.

Åtta. Kontraktet kallas också för *mord upptäckt*. Det finns ingen trumf. Spelföraren köper och går hem om hen tar alla tio sticken. När första sticket har vänts bort, får de övriga två spelarna lägga upp sina kort och diskutera med varandra om hur spelföraren bäst skall sättas. Premiebetalningen är fyra grundinsatser.

Åtta utan köp. Som åtta, men spelföraren får inte köpa utan talongen läggs åt sidan. Premiebetalningen är fem grundinsatser.

Giv

Före varje ny giv, ställer givaren skålen med potten bredvid sig och sätter en grundinsats i den. Denna insats skall alltid sättas, även om potten har kvar ett innehåll från tidigare givar. När given är avslutad skickas skålen vidare, så att den fungerar som markör för den aktuella givaren.

Given går liksom spelet i övrigt medsols. Spelaren till vänster om givaren kallas *förhand* ("Vorhand") och spelaren till höger om givaren kallas *bakhand* ("Rückhand"). Notera att detta skiljer sig från svensk terminologi, där spelaren till höger normalt kallas mellanhand och givaren kallas efterhand.

Givaren delar ut ett varv med tre kort till varje spelare, sedan två kort till talongen, så ett varv med fyra kort och till slut ett varv med tre kort. Varje spelare skall nu ha tio kort på handen. Kortet delas ut medsols med början hos förhand.

Budgivningen

Förhand inleder budgivningen, och turen att tala fortsätter medsols. Varje spelare måste ge ett högre bud än närmast föregående eller passa. En spelare som en gång har passat får inte bjuda igen. Om minst en spelare ger ett bud annat än pass första gången hen talar, är budgivningen slut när två av spelarna har passat. Det sista budet har därmed blivit *slutbud* och budgivaren har blivit *spelförare*. De två övriga spelarna kallas för *medspelare* ("Mitspieler").

Om alla tre spelarna inleder med att passa, har det blivit rundpass. Det finns då ingen spelförare och inga medspelare, utan alla spelar mot alla i ett krypspel som kallas "Ausfechten" (vilket betyder att utkämpa något). Krypspelet spelas i sang.

Om förhand inleder med att ge ett annat bud än pass, har hen fortsättningsvis rätt att *hålla* bud på nivån ett till fyra från de övriga två spelarna. Det innebär att hen har rätt

att ta över bud på denna nivå från föregående budgivare med exakt samma bud. Ingen av de övriga två spelarna har rätt att hålla bud. Om förhand inleder med att passa, går rätten att hålla bud över till givaren, som då kan hålla bud på ett till fyra från bakhand.

Det finns begränsningar i budgivningen som tvingar spelare som vill ge höga bud att ge dem omedelbart. En spelare som bjuder något av kontrakten ett till fyra första gången hen talar får sedan inte ge bud högre än fyra. Om andra spelare driver budgivningen högre än så, har spelaren inget annat alternativ än att passa. Det är kutym att man på denna nivå alltid ger lägsta möjliga bud. Om förhand till exempel vill spela med köp och med ruter som trumf, börjar hen med budet ett och höjer bara budet om någon annan går över.

En spelare som vill spela något av kontrakten ett till tre utan köp säger ”spel”. Hen får sedan inte ge ett bud högre än tre utan köp. Om ytterligare en spelare vill spela något av dessa kontrakt, säger hen att hen också har spel. Den första budgivaren måste då, när det åter är hens tur, ange trumffärgen i sitt kontrakt (såvida inte den tredje spelaren har gått emellan med ett högre bud). Den andra budgivaren svarar med att ange en högre trumffärg – dock inte hjärter – eller passa. Det är inte möjligt att hålla ett bud på denna nivå. I det ovanliga fall tre spelare i rad säger spel, är det fortfarande den spelare först sade spel som också först skall ange den tilltänkta trumffärgen.

En spelare som vill spela ett premiekontrakt – det vill säga hjärter eller högre – måste börja med att bjuda ett premiekontrakt. I annat fall är spelaren, enligt ovan, förhindrad att bjuda ett premiekontrakt i den fortsatta budgivningen. En spelare som vill spela utan köp måste ange detta i budet, till exempel ”fem utan köp”. En spelare som har bjudit ett premiekontrakt och blir överbjuden av en annan spelare får höja till ett högre premiekontrakt nästa gång hen talar. Det är inte möjligt att hålla ett bud på denna nivå. Notera att hjärter och fem (bettel) räknas som likvärdiga. Det innebär att en spelare som vill bjuda över hjärter eller fem måste göra det med minst fem utan köp eller sex.



Figur 3. "Preference". Oljemålning från 1879 av den ryske kostnären Viktor Mikhailovich Vasnetsov.

Köp och spelangivelse

När budgivningen är slut, skall spelföraren precisera vilket kontrakt som spelas. Om slutbudet är något av kontrakten ett till fyra, tar spelföraren först upp talongens båda kort så att hen temporärt sitter med tolv kort. Hen lägger sedan bort två valfria kort med bildsidan nedåt och anger trumffärgen i det kontrakt som spelas. Spelföraren kan välja den trumffärg som motsvaras av siffran i slutbudet eller höja till en högre rankad trumffärg. Det är inte tillåtet att höja budet till ett kontrakt i en högre kategori.

Om slutbudet är ett kontrakt på nivån fem eller högre och budgivaren inte angav att det var utan köp, köper spelföraren på samma sätt som i kontrakten ett till fyra och anger sedan sitt kontrakt. Spelföraren kan välja det kontrakt som motsvaras av siffran i slutbudet eller höja till valfri högre siffra. Det är dock inte tillåtet att avstå från köp och spela ett premiekontrakt utan köp.

Om slutbudet är ”spel” och spelföraren inte behövde precisera nivån i budgivningen, anger hen nu sin trumffärg. Notera att spelföraren inte kan höja sitt bud till ett premiekontrakt. I övriga bud som givits utan köp eller om trumffärgen i ett spel angavs i budgivningen, är kontraktet redan preciserat av budet och kan inte höjas. Talongen används inte vid kontrakt utan köp, utan läggs åt sidan.

Om det har blivit rundpass och man skall spela krypspel, görs inget köp och ingen spelangivelse. Talongen läggs åt sidan, och man går direkt vidare till spelet av korten.

Efterköp

Om slutbudet är något av numren ett till fyra och spelföraren har angivit sitt kontrakt och lagt undan kastkorten, ges möjlighet till efterköp. Var och en av de övriga spelarna som har givit minst ett bud annat än pass har rätt att göra efterköp. Spelaren till vänster om spelföraren agerar först och turen går vidare medsols. En spelare som står på tur och har rätt till efterköp kan ta upp de två kastkorten, så att hen temporärt sitter med tolv kort, och sedan kasta två valfria kort. Hen är förpliktad att ange ett spel på minst nivån fem. Om spelaren till vänster om spelföraren gör ett efterköp, kan spelaren till höger fortsätta och göra ett efterköp på efterköpet (förutsatt att hen har givit minst ett bud). Det går till på samma sätt som det första efterköpet, men spelaren måste nu ange ett spel på högre nivå än spelaren till vänster.

Om den ena eller båda spelarna har gjort efterköp, går turen tillbaka till spelföraren som också kan göra efterköp på tidigare efterköp. Åter gäller att hen i så fall måste ange ett högre kontrakt än föregående efterköpare. Turen att göra efterköp på tidigare efterköp fortsätter medsols tills ingen av de kvarvarande spelarna med rätt till efterköp vill göra ett nytt efterköp.

Gå med eller stanna hemma

Om kontrakten ett till fyra, ett till tre utan köp eller hjärter spelas, skall medspelarna ange om de *går med* eller *stannar hemma*. Det är dock tvång att gå med om potten bara innehåller en grundinsats. Den första given i ett parti är således alltid tvång.

Om det inte är tvång, skall medspelarna ange sina intentioner att gå med eller stanna hemma efter det att kontraktet har preciserats och ett eventuellt köp har avklarats (och förutsatt att ingen har gjort efterköp). Spelaren till vänster om spelföraren talar först, och sedan talar spelaren till höger.

En spelare som stannar hemma lägger ner sina kort och deltar inte vidare i spelet. En spelare som går med förbinder sig att ta minst två stick. Om den ena medspelaren stannar hemma, deltar bara spelföraren och den andra medspelaren i spelet av korten. Om båda medspelarna stannar hemma, räknas det som att spelföraren har vunnit sitt kontrakt och tagit alla tio sticken. Både spelföraren och de medspelare som är kvar i spelet har förbundit sig att ta minst ett visst antal stick. En spelare som inte uppfyller de angivna åtagandena måste betala en straffavgift. Man säger att spelaren *faller*.

Om den ena medspelaren går med och den andra stannar hemma, kan medspelaren som går med *bjuda in* den andra medspelaren. Det är då endast medspelaren som bjuder in som riskerar att falla, men också endast hen som får betalt för tagna stick (se nedan). Medspelarna måste sammanlagt ta minst fyra stick för att den inbjudande spelaren inte skall falla. Betalningen till potten är större om spelföraren faller än om en medspelare gör det, så det ligger fortfarande i en inbjuden medspelares intresse att sätta spelföraren. Det går inte att neka till en inbjudan, utan det är i praktiken en tvångskommendering.

I alla premiekontrakt utom hjärter ställs ingen fråga, utan båda medspelarna är automatiskt med vid spelet av korten.

Förhandling

Om en medspelare går med och den andra stannar hemma, kan vem som helst av de två aktiva spelarna erbjuda den andra att man avstår från fortsatt spel och att motparten får tillgodoräkna sig ett visst antal stick. Den spelare som får erbjudandet kan komma med ett motbud. Vanligtvis går erbjudandet ut på att spelföraren får tillgodoräkna sig sammanlagt sju stick och medspelaren tre. Om spelarna lyckas komma överens, kastas korten in och betalning sker enligt den överenskomna stickfördelningen. Det är inte tillåtet att sluta ett avtal som innebär att den ena spelaren faller.

Spelet av korten

Spelföraren spelar ut till det första sticket, utom i krypspel efter rundpass då givaren gör första utspelet. Spelarna måste om möjligt följa färg. Dessutom gäller överstickstvang, det vill säga en spelare som kan sticka över utan att bryta mot kravet att följa färg måste göra det. En spelare som varken kan följa färg eller sticka över med trumf får spela valfritt kort.

Om man spelar ett premiekontrakt på nivån sju eller åtta, får medspelarna lägga upp sina kort när det första sticket har vänts bort. De tillåts också diskutera taktik med varandra.

Om det finns en trumffärg och minst ett trumfkort spelades till ett stick, vinner den som spelade högst trumf. Annars vinner den som spelade det högsta kortet i den utspelade färgen. Vinnaren av ett stick spelar ut till nästa stick.

I alla kontrakt där medspelarna skall ange om de går med eller inte och båda går med, gäller *maskningsplikt* för medspelaren till vänster om spelföraren. Plikten gäller oavsett om medspelaren gick med frivilligt, av tvång eller efter inbjudan och innebär att om spelföraren spelar ut och medspelaren kan sticka med fler än ett kort, måste hen sticka med det kort som har lägst valör. Om spelföraren till exempel spelar ut en nia och medspelaren till vänster har sju, tia och ess i färgen, måste hen sticka med tian. Det är inte tillåtet att sticka med esset. Om spelföraren spelar ut i en sidofärg och medspelaren till vänster inte kan följa färg men har trumf, måste hen spela sitt lägsta trumfkort.

Betalning

När spelet av korten har avslutats, sker betalningen. Om beloppet i potten inte överskrider maxbeloppet, spelar man om hela pottens innehåll. I annat fall spelar man bara om maxbeloppet. Överskjutande belopp utöver maxbeloppet ligger kvar i potten till följande giv. Samma sak gäller marker eller pengar som man spelar om i den aktuella given men som ingen vinner samt eventuella avgifter till potten som betalas av spelare som faller.

Om kontrakten ett till fyra, ett till tre utan köp eller hjärter har spelats, får spelarna först betalt av spelföraren för sina tagna stick. Varje stick är värt en tiondel av beloppet i potten man spelar om. Om det till exempel ligger en grundinsats på tio enheter i potten, är varje stick värt en enhet. Om det ligger fem grundinsatser i potten och maxbeloppet är tre grundinsatser, är varje stick värt tre enheter. Om den ena medspelaren blev inbjuden, får medspelaren som gjorde inbjudan betalt för båda medspelarnas tagna stick. En medspelare som stannat hemma och därför inte tagit några stick får inte betalt.

Om spelföraren tog minst sex stick, tar hen sedan det belopp man spelar om från potten. Det innebär i praktiken att varje spelare har fått betalt för sina stick från potten, eftersom spelföraren tar motsvarande värdet av tio stick från potten.

Om spelföraren faller, skall hen betala beloppet man spelar om till potten istället för att ta detta belopp och skall dessutom betala medspelarna för deras tagna stick enligt ovan. En medspelare som faller skall betala beloppet man spelar om till potten, men får fortfarande betalt för sina tagna stick.

Exempel: Det ligger tjugoenheter i potten, och maxbeloppet är trettioenheter. Spelföraren tar fem stick, medspelaren till vänster ett stick, och medspelaren till höger fyra stick. Spelföraren och medspelaren till vänster har fallit och skall betala vardera tjugoenheter till potten. Spelföraren skall dessutom ge spelaren till vänster två enheter och spelaren till höger åtta enheter för tagna stick (värda två enheter styck).

I kontraktet hjärter tillkommer en premiebetalning. Spelföraren får en grundinsats från var och en av medspelarna om hen går hem, och betalar en grundinsats till var och en av dem om hen faller. Notera att premiebetalningen även erhålls, alternativt betalas, av medspelare som stannat hemma.

I övriga premiekontrakt gäller följande. Om spelföraren går hem, tar hen hela beloppet man spelar om från potten. Om spelföraren faller, betalar hen beloppet man spelar om till potten. Det ges ingen betalning för tagna stick till medspelarna, och ingen av medspelarna kan heller falla.

Utöver betalningen till eller från potten, sker en premiebetalning direkt mellan spelarna. Betalningen ges av var och en av medspelarna till spelföraren om hen går hem, och till var och en av medspelarna av spelföraren om hen faller. Premiebetalningen för kontrakten fem, sex, sju och åtta är en, två, tre respektive fyra grundinsatser. Om kontraktet spelas utan köp, adderas en grundinsats. Premiebetalningen erhålls, alternativt betalas, även av medspelare som stannat hemma.

Om man spelar krypspel efter rundpass, skall den spelare som tar flest stick betala en grundinsats till potten. Om två spelare ligger i topp med lika många stick, betalar båda varsin grundinsats. Notera att straffavgiften vid krypspel alltid bara är en grundinsats, även om pottens innehåll är större än så.

När betalningarna är avklarade, blir det ny giv. Turen att ge går vidare medsols.

Spel på fyra personer

När man spelar *préférence* på fyra personer, spelas varje enskild giv på tre. Den som är givare delar ut korten och står sedan över den aktuella given. Spelaren till vänster om givaren är förhand och spelaren till höger är bakhand, precis som vid spel på tre.

Om förhand passar, går rätten att hålla bud på nivån ett till fyra över till spelaren till vänster om förhand. Om det blir rundpass och man skall spela krypspel, spelar förhand ut till det första sticket.

Varianter

Man kan välja att spela med premiekontraktet hjärter, men att skippa övriga premiekontrakt. *Préférence* med andra premiekontrakt än hjärter brukar kallas för *illustrerad préférence*. Det är också vanligt att spela med premiekontrakten på nivåerna fem och sex, men att skippa kontrakten på nivåerna sju och åtta.

Det finns många kretsar som utöver kravet att följa färg och överstickstvång också har så kallat trumftvång. Det innebär att en spelare som skall spela till ett påbörjat stick i första hand måste följa färg. Om spelaren inte har kort i den utspelade färgen, måste hen om möjligt spela trumf. En spelare som varken kan följa färg eller trumfa får saka valfritt kort. Fortfarande gäller att en spelare som kan sticka över utan att bryta mot kravet att följa färg alltid måste göra det.

Källor

1. Dieter Kretschmer. Die hohe Kunst der *Préférence* – das Regelwerk so wie es im Wiener Raum gespielt wird. [Läst den 25 juni 2023]. <https://www.braindesign.work/die-hohe-kunst-des-preferencen/>
2. Mailkonversation den 23, 24 och 27 juni samt 2 juli 2023 med Dieter Kretschmer, Österrike.
3. Hugo Kastner och Gerald K. Folkvord, *Die große Humboldt Enzyklopädie der Kartenspiele* (Humboldt Verlags GmbH, Baden-Baden, 2005), sid. 126–131.

