

# Préférence

Spieler: 3  
Karten: 32, Französisches Bild  
Kartenwerte: Sieben; Acht; Neun; Zehn; Bube; Dame; König; As.  
Farbenwerte: 1 = Kreuz (Treff) = niedrigster Wert  
2 = Pik  
3 = Karo  
4 = Herz = höchster Wert

## Worum es geht:

Jeder Spieler muss versuchen, mindestens sechs Stiche zu machen. Vorher geht es jedoch darum, beim Bieten das Spiel zu erhalten.

## Der Ablauf des Spiels:

Der Kartengeber wird ausgelost, er setzt zehn Spielmarken ein. Dann mischt er, lässt abheben und gibt zunächst jedem Mitspieler drei Karten, legt dann zwei Karten verdeckt auf den Tisch und gibt nochmals je vier und je drei Karten, so dass jeder Spieler zehn Karten hält.

Jeder Spieler prüft sein Blatt und stellt fest, ob er spielen kann – dazu muss er mindestens sechs Stiche machen – oder ob er lieber nur „mitgehen“ (Mitspielen) soll – dann muss er mindestens zwei Stiche der insgesamt zehn möglichen machen.

Vorhand (der Spieler links vom Geber) muss also entweder passen oder melden: „Eins“, d. h. ein Spiel in der Einserfarbe Kreuz (Treff). Mittelhand kann ebenfalls passen oder muss überbieten (Zwei). Der Kartengeber hat das gleiche Recht: er passt oder meldet „Drei“.

Wer gemeldet hat, muss ein Spiel in der angesagten Trumpffarbe oder ein höheres Spiel spielen. Wer das Spiel für „Eins“ bekommen hat, hat vier Farben zur Auswahl. Wer „Zwei“ gemeldet hat, kann nur Pik, Karo oder Herz zur Trumpffarbe machen usw. Wer am höchsten gereizt hat, macht das Spiel. Er nimmt die beiden Talonkarten auf, legt dafür zwei weniger gute Karten verdeckt ab und bestimmt die Trumpffarbe – die mindestens dem Höchstgebot entsprechen muss. Nun entscheiden sich die beiden anderen Spieler, die gegen den Spielhalter spielen, ob sie „mitgehen“ oder „daheim bleiben“ wollen. Wer daheim bleibt, legt seine Karten verdeckt ab, er spielt nicht mit. Bleiben beide Mitspieler daheim, kassiert der Spielhalter den ganzen Einsatz, und der nächste Kartengeber (es wird im Uhrzeigersinn reihum gegeben) gibt. Gehen beide Spieler (oder auch nur einer) mit, beginnt der Spielhalter mit dem Ausspielen. Es muss überstochen und Farbe bekannt bzw. Getrumpft werden. Wer nichts davon kann, wirft beliebig ab. Sind alle zehn Stiche gemacht, wird ausgezahlt, und zwar pro Stich ein Zehntel des Einsatzes, egal, ob jeder seine vorgeschriebene Anzahl an Stichen gemacht hat. Wenn der Spielhalter „fällt“, d.h. weniger als sechs Stiche macht, muss er beim nächsten Spiel, zusätzlich zu den immer gleichen 10 Marken des Kartengebers, den koppelten Einsatz (um den es zuletzt ging) dazulegen. Erreicht ein Mitgeher nicht seine zwei Stiche, so muss er beim nächsten Spiel den einfachen Einsatz zusätzlich bezahlen. Um allzu hohe Einsätze zu vermeiden, sollte eine Höchstgrenze festgelegt werden.

Es darf auch „aus der Hand“ gespielt werden, die Talonkarten bleiben dann liegen. Es wird dann „Eins aus der Hand“ gemeldet, bzw. „Zwei aus der Hand“ usw. Melden mehrere Spieler, so macht der mit dem höchsten Spiel das Rennen. Ausgezahlt wird wie beim normalen Spiel.

Ein Spiel in Herz heißt „Prämie“ und muss auch so angesagt werden. Nur für das Spiel in Herz zahlt jeder Mitspieler dem Hauptspieler, wenn er es gewinnt, zusätzlich 5 Marken. Fällt der Hauptspieler, muss er jedem anderen 5 Marken zahlen und für das nächste Spiel den doppelten Einsatz bringen. Wer schon gereizt hat, darf kein Handspiel mehr ansagen.