

I. Sažetak pravila

IGRAČI

Za stolom sjede tri igrača aktivna u igri. Može se igrati učetvero, a tada po jedan uvijek pauzira. Djelitelj dodaje po pet karata, tako da desni igrač od njega dobiva prvih pet. Dvije se karte odlažu u talon, nakon čega istim redom igrači dobivaju po ostalih pet karata, ukupno 32 karte. Igrači licitiraju i igraju u smjeru obrnutom od kretanja kazaljki na satu.









CILJ IGRE

Cilj igre je osvojiti više pozitivnih bodova od drugih dvaju (triju ukoliko se igra učetvero) igrača! Bodovi se osvajaju na dva načina:

1. direktni bodovi a) preuzimanjem igre u **boji**, ili bez određene boje; **sanac**, kada se mora ostvariti min. **6 štihova**, ili **betl**, kada se ne smije ostvariti **niti jedan štih**; b) pratnjom izvođača koji igra u **boji** ili **sancu**, a za prolaz su potrebna **dva** štihova; c) ukoliko izvođač igra **betl**, pokušava ga se prisiliti na uzimanje štihova;





2. indirektni bodovi: uzimanjem 5 štihova izvođaču, (zbog čega on neće ispuniti obvezu posjedovanja min.6 štihova), osvaja se trećina (četvrtina kada igraju četiri igrača) bodova, koji se stavljaju na raspolaganje svim igračima (i igraču koji je padom izgubio te bodove).

BODOVI

Dobivaju se iz osnovnih vrijednosti i to:  = 2,  = 3,  = 4,  = 5, **betl** =6 i **sanac**=7. Ove osnovne vrijednosti množimo sa dva, pa je bodovna vrijednost za:  = 4,  = 6,  = 8,  = 10, **betl**=12 i **sanac**=14. Ukoliko je izvođač igrao bez zamjene karata iz talona, tj. iz ruke, na svaku vrijednost igre dodaje se **2 boda**. Napomena: na kraju partije, po obračunu, **bodovi sredine** množe se sa **10 /- ili +/**.

OSVAJANJE PRAVA NA IGRU (licitacija)

Igrači se nadmeću na tri načina: a) licitiranjem redom od **2** do **7**, s pravom zamjene talona. Igrač koji postigne najviši rang osvaja pravo na igru. Igrač koji je prvi pokrenuo licitaciju, obavezno počevši od **2**, zadržava pravo igranja (izjavljuje: "ja bih ili to je moja boja itd."). Važno: ne može se preskočiti niti jedan nivo, bez obzira na završni cilj igranja, a igrati se mogu samo boje i igre zadnje ili iznad zadnje izrečene licitacije;

- b) objavljujući **igru**, odričući se prava na zamjenu talona. Igre su: , , , , pa će pravo na igru osvojiti igrač koji objavi najveći rang igre;
- c) objavljujući **betl** ili **sanac**, isključujući zamjenu talona. Igrač koji objavi **sanac** ukoliko je drugi igrač objavio **betl**, osvaja pravo na igru.


PRATNJA

Igrači se odlučuju na pratnju redom kako sjede nadesno od izvođača. Igrač u pratnji mora ostvariti dva štihova. Igrači u pratnji, ukoliko oba prate, za prolaz moraju ostvariti **četiri** štihova. Svaki igrač u pratnji bilježiti će štihove koje je i ostvario. Igrač u pratnji može pozvati drugog igrača ukoliko se taj igrač izjasnio da ne želi pratiti. Igrač koji je pozvao mora ostvariti min. **četiri** zajednička štihova za prolaz.

KONTRIRANJE

Kontrirati mogu igrači u pratnji, samo redom. Ukoliko se prvi igrač koji je na redu odrekne prava na kontru, istu može dati drugi igrač. Kontra obvezuje igrača koji ju je dao na osvajanje min. 5 zajedničkih štihova. Vrijednost igre time se udvostručuje. Kontrirati može i igrač koji je na prvom mjestu kao pratilac licitirao **dalje**, ukoliko partner prati, a partner može preuzeti tako danu kontru kao da ju je sam direktno licitirao. Kada protivnik kontrira betl, upisuje bodove kao da je uzeo svih 10 štihova. Izvođač može **rekontrirati**, čime ostaje u obvezi osvajanja 6 štihova, a igra se još jednom udvostručuje. Bilo koji od pratilaca može dati **subkontru**, što znači da se ostaje pri prvotnom zahtjevu, a igra se još jednom udvostručuje.

REFE

Bilježi se na cedulji za upise i evidenciju rezultata kao crta svakom igraču kada svi igrači odustanu od licitacije. Ukoliko jedan od igrača pokuša igrati , a da nije pod refeom ili da nije igra, **neće se igrati**, a svi će igrači upisati refe. Kada igrač igra pod refeom, vrijednost igre je **dvostruka**. Napomena: nakon što je neki od igrača pod **kapom** (upisi ispod 0), refe se dalje ne mogu pisati.

IGRA

Započinje od igrača koji je na redu, osim kad izvođač igra sanac, a tada uvijek prvi izigrava igrač lijevo od izvođača. Svaki igrač mora poštivati boju. Ukoliko više nema kartu u traženoj boji, **mora uzeti adutom**, a ukoliko nema aduta, odbacuje bilo koju kartu po izboru. Svakom štihu mogu se dodavati karte manjeg ili većeg ranga. Karte su u

adutu i ostalim bojama rangirane od najviše pa naniže ovim redom: AS, KRALJ, DAMA, DEČKO, DESET, DEVET, OSAM i SEDAM. Kad izvođač igra **betl**, pratioci obvezno moraju pratiti. Ukoliko izvođač uzme štih, pratioci će upisati svaki po 5 x vrijednosti igre (kao da su uzeli po 5 štihova).

UPISIVANJE BODOVA

Svaka se partija dogovara s početnom vrijednosti ukupnih bodova. Ukoliko se igra od **100**, to je 3.000 ukupnih bodova svih igrača za stolom (za 4 igrača to je 4.000). To su osnovni bodovi ili sredina, koja se radi jednostavnijeg bilježenja do kraja partije vodi u obliku 1/10. Igrač u sredini bilježi pozitivu ukoliko je odigrao sve svoje bodove, pa nadalje počinje igrati (trošiti) bodove svojih protivnika. Igrač koji će po obračunu, kada se izjednače svi bodovi pozitivne i negative, biti ispod kape, svoje će bodove pisati s predznakom +. Igrači u pratnji bilježe za svoje protivnike lijevo i desno, kako sjede za stolom, ostvarene bodove koje nazivamo:

JUHE

To su osvojeni štihovi x vrijednost igre. Na kraju partije igrači obračunavaju bodove iz ostvarenih juha tako da se svaka juha bilježi kod igrača koji ju je ostvario kao +, a igrač koji ju je izgubio bilježit će iste juhe kao -. Ukoliko je sredina svih igrača u matematičkoj 0, a juhe se kod svih ispravno upišu kao negativne i kao pozitivne, pozitivni i negativni bodovi također moraju dati 0.

Napomena autora

Ovako izložena pravila mogu poslužiti lakšem praćenju knjige za čitatelje koji preferans počinju učiti i igrati od početka, pa će biti dobro stalno se vraćati s onih dijelova knjige koji detaljno razrađuju igru preferansa, na ova suštinska pravila.

II. Uvodno o preferansu

Preferans je riječ koja je izvedena iz francuske riječi *preference*, a ima značenje: *davanje prednosti*. Razlog zbog kojeg se ta riječ uzela za naziv igre baš i nije jasan, jer u preferansu prvi uzima prednost. No ukoliko se misli da nešto što je uzeto može biti i vraćeno, onda je to u redu.

Ukoliko riječ *preference* gledamo u kontekstu igračih boja u kartama, tada bismo mogli dati prednost jednoj boji, koju ćemo proglasiti **adutom!**

O povijesti preferansa malo se toga zna, tako da je teško reći kako je točno došao na ove prostore. Evo što o preferansu piše u knjizi Davida Parletta *A history of Card Games* (Oxford University Press, 1991.):

"Préférence, bolje nazvan engleskim imenom preference, nije francuska igra kao što se čini iz njezina naziva koji jednostavno potječe iz tehničkog izraza - označavajući preferiranu boju aduta. Ima uočljiv njemački prizvuk, i Dummett (*The Game of Tarot*, London, 1980.) slijedi njegov prvi poznati opis do *Das Neues Spielbuch* iz 1802.g. Djelomično je povezan s Istočnom Europom. 'Dok su Rusi u kući, u kućnoj haljini i papučama, često igraju preferans', kaže Taylor (iz Boiteau d'Ambly, *The History of Playing Cards*). Igraju li ga Rusi još ili pak nose kućne haljine, ne znam, ali sigurno cvjeta u Austriji, uglavnom s potpuno odjevenim igračima."

Kao i većina kartaških igara, preferans je vjerojatno nastao iz *Taroka*, za koji se zna da je obitavao na ovim prostorima.

Što se kartanja općenito tiče, u crkvenim je knjigama zapisano: u Omišlju na otoku Krku se kartalo, pa je naredbom krčkog biskupa određeno da se naplaćuje 5 libara po igri. Datum zabilješke o prvom kartanju u Hrvatskoj je iz 1488 g.

KARTE

Općenito postoje tri vrste karata kojima se igra preferans, pa se prikazuju simboli i lepeze.

I Njemačke ("mađarice") prevedeno značenje boja:

žir



srce



praporci



list

Karte koje su ovako simbolizirane obično nazivamo "mađarske karte" .



4 x 8 karata = ukupno 32 karte

U raznim sredinama igrači koriste "mađarice", za više vrsta igara, od kojih je uz preferans najpoznatija *belot*. Boje karata nazivaju se različito, pa se za izvorno iz njemačkog za praporce kaže: karo, bundeva, okruglica, zvončić itd.

II Francuske

tref



herc



karo



pik

Ovako simbolizirane karte koriste se za mnoge igre i gotovo su najviše u primjeni. Popularna zabava *pasijans*, kada karte slažemo jednu za

drugom na određeni način, krati vrijeme pojedincu. Puno se igra *remi*, a tu su i *kanasta* i naravno *bridž*, te mnoge druge kartaške igre. Ove karte su vrlo pregledne i jedine osiguravaju totalni uvid u svaku kartu kada se drže u ruci. Slova i brojevi koji označuju karte izbačeni su na njihove margine, pa je u ruci moguće držati velik broj karata a da sve budu prepoznatljive. Za razliku od "mađarica" s prethodne lepeze, gdje od sedmice do asa ima osam karata, ovdje ih ima trinaest u svakoj boji: od dvojke do asa, a za preferans se koriste karte od sedmice do asa, što iznosi osam karata u svakoj boji.



4 x 13 = ukupno 52 karte

III Austrijske

Sljedeći simboli karata slični su prethodnima. Možda su malo više kičasti, no uglavnom su potpuno prepoznatljivi. Zanimljivo je da se ovakve karte vrlo često upotrebljavaju za igranje preferansa, pa čak i jedan od vodećih proizvođača karata, "PIATNIK", na kutiji naznačuje da se radi o kartama za preferans.



tref



herc



kara



pik

Problem je što karte na marginama nemaju znakove, pa su unutarnje karte u lepezi neprepoznatljive. To znači da se ne može odmah jasno razlikovati dama od dečka ili desetka od devetke.



4 x 8 karata = ukupno 32 karte

Karte su poredane od asa do sedmice. Brojčane karte nisu dvostruko ili zrcalno izrađene, pa se tako dobiva na preglednosti, ali samo kada svaku kartu gledamo pojedinačno ili odvojeno. Napominjem da su karte navika koju učvršćujemo od igre do igre. Kada se jednom naviknemo igrati jednom vrstom karata, drugačije karte stvaraju nelagodu i igrač se ne može opustiti i igrati ležerno. Dobar i iskusen igrač u bilo kojoj igri, a naročito u preferansu, jednim pogledom snimi sve karte u ruci i spreman je za akciju. Preferans je misaona, ali i dinamična igra, u kojoj ne bi trebalo gubiti vrijeme na pretraživanje i raspoznavanje karata.

U knjizi ćemo boje imenovati:



tref



herc



































karo



pik

Nevedeni nazivi karata razumljivi su svima, pa ćemo se u knjizi njima i služiti. Ukoliko bismo željeli kraticom označiti neku kartu, neće doći do dupliciranja, pa svaku kartu označavamo jednim slovom za boju i jednim slovom za samu kartu, tj. jednim slovom i brojem. Tako ćemo, npr., tref asa označiti s **TA**, herc damu s **HQ** ili **HD**, a karo devet = **K9** itd.

U knjizi će se karte simbolizirati ovako:

	tref	herc	karo	pik
AS	 A	 A	 A	 A
KRALJ	 K	 K	 K	 K
DAMA	 D	 Q	 D	 Q
DEČKO	 J	 J	 J	 J
DESET	 10	 X	 10	 X
DEVET	 9	 IX	 9	 IX
OSAM	 8	 VIII	 8	 VIII
SEDAM	 7	 VII	 7	 VII

Mi ćemo se u knjizi služiti njemačkim kartama, koje nazivamo:

"mađarice".

III. Preferans od početka

Za jedno druženje u preferansu potrebna su tri igrača. Iznimno mogu igrati i četiri igrača, no jedan će uvijek pauzirati. To će biti igrač koji je bio djelatelj. Moguće je da u igri jedne partije sudjeluje i pet igrača, pa će tada uvijek pauzirati po dva igrača.

Špil karata (ukupno 32 karte u 4 boje - po 8 karata, od sedmice do asa), promiješat će djelatelj i dati predignuti lijevom protivniku. Špil se uglavnom presijeca jednom od strane lijevog protivnika, a djelatelj vraća predignute karte u jedan kup. Neki igrači vole više puta presjeći špil, što je njihovo pravo, ali tada se svi više puta presječeni kupovi vraćaju na pravo mjesto, tako da ostanu najviše dva kupa, koja je djelatelj dužan pravilno spojiti. Ukoliko ste prvi put sjeli za stol s novim igračem, gotovo po tim prvim kartaškim manirama, moći ćete pomalo otkriti s kime ste se počeli družiti. Protivnik ne mora presjeći špil, već gestom pokazati da ne želi sjeći, ili jednostavno reći "dobro"!

Karte se moraju dijeliti tako da su slike karata okrenute prema dolje, toliko nagnute da ih ne mogu vidjeti protivnici i naravno, još manje djelatelj. Desni igrač dobiva prvih pet karata (radi sigurnosti možemo davati tri, pa zatim dvije karte), dalje ćemo sljedećem igraču udijeliti novih pet karata te sebi još pet. Moramo se točno pridržavati redoslijeda i broja karata. Nakon podijeljenih prvih petnaest karata u smjeru suprotnom od kretanja kazaljki na satu, dvije karte odlažemo u **talon**. Uglavnom se talon odlaže na mjesto gdje ne sjedi niti jedan igrač ili, još bolje, što bliže djelatelju, gotovo uz njegove karte, kako bi se kasnije znalo tko je miješao. Sljedećih petnaest karata dijeli se kao i prvih petnaest, tako da svaki igrač na kraju dobije deset karata i dvije ostaju u talonu.

Pristojno je da svaki igrač pričekava podjelu karata do zadnje trideset druge karte ne okrećući karte, odnosno najbolje ih je ostaviti na stolu, onako kako su podijeljene. Djelatelj ponekad može, malo zbog brzine, malo zbog nepažnje, a često i zbog nestrpljivosti suigrača podijeliti kartu više i eto problema - koja je karta krivo dodijeljena? A ako je karta već i viđena, odreći se je predstavlja užas, veliki gubitak, "prekid dobrih pet minuta u igri", i tu nastaje mnogo nepotrebnih primjedbi na račun djelatelja. Taština, pa i praznovjerje jednostavno toliko snažno djeluju na igrače koji se moraju

odreći dobrih karata, da zbog toga treba izbjegavati gledanje karata koje **nisu vlasništvo**, odnosno nisu u posjedu igrača, do zadnje dobro odbrojene i podijeljene karte. Ukoliko su sve karte na stolu, okrenute licem prema dolje, ako i dođe do pogreške u dijeljenju, djelatelj će lako ispraviti krivo dodijeljenu kartu, jer su sve karte u njegovom posjedu.

Djelatelj uvijek može uzeti sve karte i vratiti špil u ponovno miješanje, pa dati na predizanje i početi dijeliti od početka. Dobro je kada se poštuje red i dovoljno je između triju igrača imati jednog koji poznaje zakonitosti i dobre običaje preferansa, pa će svima biti zadovoljstvo uživati u korektnoj i opuštenoj atmosferi. Naposlijetku, prijatelji se nađu da ugodno provedu i potroše slobodno vrijeme. Jedna mala, ali značajna napomena za djelatelja: prije davanja karata na predizanje nikada se ne smije gledati zadnja karta, jer bi ista mogla, ukoliko je špil predignut točno napola, završiti u talonu. Saznanje o kartama u talonu bila bi velika i nepoštena prednost koja za protivnika koji nije vidio talon može završiti vrlo lošim rezultatom.

Kada dođemo u posjed svojih karata, najbolje ih je sve uzeti u jednu ruku. Drugom rukom, odnosno prstima karte treba razdvajati po bojama i snazi, sve ih držeći u ruci iz koje smo počeli slaganje. Ovu vještinu treba naučiti, to se svladava vježbom. Otrpilike, trebalo bi se disciplinirati i reći sebi: to ću vježbati toliko dugo dok sve karte ne uspijem složiti automatski i bez razmišljanja sjesti za stol s drugim igračima, a da me taj dio igre ne opterećuje. Uredno držanje jednako razmaknutih karata u **listu** (list čine sve karte u jednoj ruci) osigurava ozbiljnog protivnika i sigurnog partnera, no važnije od toga je to što iskusan i vješt igrač jednim pogledom u dobro složenom listu prepoznaje snagu istog i brzo može donijeti najkvalitetnije odluke koje će se pokazati u nastavku ove knjige.

Prije početka igre, odnosno dogovorene partije, svaki od igrača treba imati svoju olovku i komadić papira za zapisivanje rezultata igre. Na papirić ćemo zapisivati svoje uspjehe i neuspjehe u igri, te pozitivne bodove koje ćemo sakupljati od obaju protivnika. Papirić na kojem zapisujemo događaje iz igre pretvorene u bodove uvijek je na stolu i na takvom mjestu da je u svako vrijeme dostupan pogledu svima. Ukoliko papirić nije na stolu, igrač ga je dužan dati na uvid igraču koji to od njega traži. Dobro bi bilo zapamtiti da se papirić na kojem bilježimo rezultat u trenutku zapisivanja rezultata nikako ne zaklanja drugom rukom koja papirić pridržava, jer će protivnici pomisliti da lažiramo rezultat.

Pregledom zadnjih događaja na svim papirićima može se utvrditi eventualna "zabuna".

Već sam spomenuo da bi bilo dobro dogovoriti neka pravila koja se igraju različito od društva do društva, kao npr.: **A) maksimalan broj refea** (refe se postiže kada u jednom miješanju ni jedan igrač nije zainteresiran za preuzimanje igre), **B) može li se pik igrati bez kontre** (kontra je udvostručenje ili dupliciranje vrijednosti igre), ukoliko smo pozvani na sancu (sanac je najviše vrednovana igra u preferansu kada nema aduta) hoćemo li atakirati (ataka je prva napadačka karta u svakom štihi, a ovaj se dogovor odnosi na izvornu ataku, kojom se počinje u prvom štihi), recimo, pik ili nešto drugo, i još pokoja sitnica...i dogovori su gotovi! Ovom knjigom dogovori će biti utvrđeni.

Prije početka igre još treba utvrditi s koliko početnih poena starta svaki od igrača. Prilično je nezahvalno prognozirati koliko će trajati partija koju počinjemo s određenim brojem poena. Igrači koji često igraju uglavnom to dobro ocijene. Partije se uglavnom igraju od 200, što, pomnoženo s tri igrača, daje start od 600, pa bi partija mogla trajati oko tri sata. Igrači mogu dogovoriti, i to je također poželjno prije početka igre, da će se partija, ukoliko se nepredviđeno produži, prekinuti u određeno vrijeme. Tako završena partija mora se otpisati, što će biti objašnjeno u poglavlju Upisi rezultata i obračun.

Netko mora početi miješati i dijeliti karte. Predizanjem špila svaki igrač će imati jednu kartu okrenutu licem prema gore. Igrač koji ima najveću kartu po snazi i boji će miješati. Sljedeći će miješati igrač kojem se dijelilo. Da još jednom ponovimo: dijeli se suprotno od smjera kazaljki na satu, odnosno najprije desnom igraču.

Ima još sitnih detalja kojima netko ne pridaje nikakvu posebnu pažnju, dok su drugima uznemirujući element, pa naizgled sitni, mogu biti toliko krupni da se u tom društvu igralo zadnji put. Mislim da neće biti naodmet napomenuti neke od njih:

- ako pušimo, a protivnik ne, nastojmo ne puhati dim prema njemu, ne držati blizu njega pepeljaru punu opušaka, ili još gore, ostaviti u pepeljari upaljenu cigaretu koja, naravno, dimi uvijek prema nepušaču i onom koga to posebno smeta,
- navirivanje u protivničke, a naročito partnerove karte, krajnje je nepristojno,

- zviždanje, pjevanje, cupkanje i ne znam što sve igrači ne rade, a da toga uglavnom nisu svjesni, zasigurno smeta i značajno dekoncentrira druge igrače,
- komentiranje svojih karata, ili štihova kada ne igramo, strogo je zabranjeno,
- gledanje talona sa značajnim gestama, u šali ili ozbiljno, vrlo je nepristojno,
- komentari nakon završene igre kako je načinjena greška što se određenog igrača nije pozvalo da sudjeluje u igri, jer bi tako rezultat bio povoljniji, nerijetko je pogreška igrača koji daje takve komentare, jer je vjerojatno taj buntovnik trebao doći, a nije, pa je najlakše okriviti drugog igrača itd.

Potrebno je ostaviti upute o dobrom ponašanju u igri preferansa i za sljedeća poglavlja, jer ćemo uvijek birati partnere koji se prije svega znaju ponašati u igri, ali i za stolom.

Eto, toliko o preferansu od početka, pa u sljedećem poglavlju počinjemo s ozbiljnim izučavanjem pravila koja igru preferansa dijele na strogo određena **dva dijela**, a to su:

1. Licitacija

u kojoj je sadržano:

- a) nadmetanje za pravo na izvođenje igre,
- b) dogovori partnera, koji su postali protivnici izvođača, o načinu pratnje.

2. Igra

u kojoj je sadržano:

- a) nastojanje izvođača da ostvari prolaz, te eventualno sruši pratioce,
- b) nastojanje pratilaca da ostvare prolaz, te prioritarno sruše izvođača.