

Preferenssikorttipeli

Tavoite

- Voita tarjouskilpailu ja ota vähintään sopimuksen edellyttämä määrä tikkejä tai nolla tikkiä misäärissä.

Valmistelut

- Pelaajat: Kolme pelaajaa jaossa
- Korttipakka: 32 korttia neljässä maassa
- Kolme pelaajaa saa kukin kymmenen korttia 32 kortin korttipakasta, ja kaksi korttia pannaan kuvapuoli alaspäin nostopakaksi keskelle.
- Pakassa on neljä maata, joissa kussakin on kahdeksan korttia.
- Arvojärjestys maata kohti on ässä, kuningas, rouva, sotamies, kymmenen, yhdeksän, kahdeksan ja seitsemän.
- Ensimmäinen jakaja arvotaan niin, että alimman kortin nostaneesta tulee jakaja, ja jakovuoro kiertää sen jälkeen myötäpäivään.

Näin pelaatte

1 Jaa kullekin kymmenen korttia ja aseta kaksi korttia kuvapuoli

- Jaa kullekin kymmenen korttia ja aseta kaksi korttia kuvapuoli alaspäin nostopakaksi keskelle.

2 Aloita tarjouskilpailu jakajan vasemmalta puolelta ja etene

- Aloita tarjouskilpailu jakajan vasemmalta puolelta ja etene myötäpäivään. Jokainen tarjous lupaa tietyn määrän tikkejä, ja passi on lopullinen.

3 Korkeimman tarjouksen tehneestä tulee pelinviejä.

- Korkeimman tarjouksen tehneestä tulee pelinviejä. Paljasta nostopakan kaksi korttia ja pane sitten kaksi korttia kuvapuoli alaspäin sivuun, niin kädessä on taas kymmenen korttia.

4 Pelinviejä valitsee lopullisen sopimuksen, joka on vähintään

- Pelinviejä valitsee lopullisen sopimuksen, joka on vähintään lopputarjouksen suuruinen. Misäärin eli nollatikkulupauksen saat sanoa vain ensimmäisenä tarjouksena.

5 Kumpikin puolustaja valitsee vistin, joka tarkoittaa puolustamista

- Kumpikin puolustaja valitsee vistin, joka tarkoittaa puolustamista tikkivaatimuksella, tai passin, joka tarkoittaa luopumista.
- Jos molemmat passaavat, pelinviejä voittaa sopimuksen ilman peliä.

6 Pelaa kymmenen tikkiä jakajan vasemmalta puolelta alkaen.

- Pelaa kymmenen tikkiä jakajan vasemmalta puolelta alkaen. Seuraa maata aina kun voit. Korkein valtti voittaa, ja muuten voittaa lähtömaan korkein kortti.

Preferenssikorttipeli

7

Kirjaa onnistunut sopimus pluspisteinä pulja-sarakkeeseen,

- Kirjaa onnistunut sopimus pluspisteinä pulja-sarakkeeseen, epäonnistunut sopimus rangaistuksena gora-sarakkeeseen ja puolustustikit puolustuspisteinä visti-sarakkeeseen, ja lopeta sovitulla pulja-tasolla tai sovittuna aikana.
- Täyttää loppuselvitystä ei käsitellä tässä.

Tulos

- Kolme pelaajaa saa kukin kymmenen korttia 32 kortin korttipakasta, ja kaksi korttia pannaan kuvapuoli alaspäin nostopakaksi keskelle.

Loppu

- Preferenssi on tarjouksiin perustuva tikkipeli kolmelle pelaajalle, jossa korkeimman tarjouksen tehneestä tulee pelinviejä kahta puolustajaa vastaan.
- Pelinviejän on saatava vähintään sopimuksen edellyttämä määrä tikkejä, yleensä kuusi–kymmenen, tai misäärissä nolla tikkiä.
- Opas esittelee perusteet Sotšin mukaan, joka on päävariantti.

Pikaohje: Preferenssikorttipeli.

Sopimus	Puolustuksen
6 tikkiä	4
7 tikkiä	2
8–9 tikkiä	1
10 tikkiä	ei visti-ilmoitusta, tarkistus avoimin kortein
misääri	ei vaatimusta, molemmat osallistuvat automaattisesti