



Préférence

Spielanleitung – kurz erklärt

3

SPIELER

Préférence ist ein Stichkartenspiel für genau 3 Personen mit 32 französischen Karten. Zuerst wird um das Spiel geboten, danach versucht der Spielhalter, mindestens 6 der 10 Stiche zu holen. Die beiden anderen entscheiden selbst, ob sie überhaupt mitspielen oder aussteigen.

Spielziel

Als Spielhalter holst du mindestens 6 der 10 Stiche. Wer gegen ihn mitgeht, braucht mindestens 2 Stiche.

Vorbereitung

Ihr braucht 32 Karten mit französischem Bild und Spielmarken. Der Geber wird ausgelost und legt 10 Marken als Einsatz hin. Nach dem Mischen und Abheben gibt er jedem 3 Karten, legt 2 Karten verdeckt als Talon ab und teilt dann 4 und noch einmal 3 Karten aus. Jeder hält am Ende 10 Karten.

So spielt ihr

- 1 Reihum wird geboten: Vorhand passt oder meldet "Eins" (Kreuz), Mittelhand passt oder meldet "Zwei", der Geber passt oder meldet "Drei".
- 2 Der Höchstbietende nimmt die 2 Talonkarten auf, legt 2 Karten verdeckt ab und bestimmt die Trumpffarbe, die mindestens dem Gebot entsprechen muss.
- 3 Die beiden anderen entscheiden einzeln, ob sie mitgehen oder daheim bleiben. Wer daheim bleibt, legt seine Karten verdeckt ab.
- 4 Der Spielhalter spielt zur ersten Karte aus. Es gilt Farbzwang, Trumpfzwang und Stichzwang; wer nichts davon bedienen kann, wirft beliebig ab.
- 5 Nach 10 Stichen wird abgerechnet: pro Stich ein Zehntel des Einsatzes.

So gewinnt ihr

Du gewinnst Marken, indem du Stiche machst. Wer seine Mindestzahl verfehlt, muss beim nächsten Spiel zusätzlich einzahlen.

Spielziel

Beim Bieten geht es darum, das Spiel zu bekommen und die Trumpffarbe festzulegen. Wer das Spiel macht, muss anschließend mindestens 6 der 10 Stiche gewinnen, sonst fällt er. Wer gegen den Spielhalter mitgeht, braucht mindestens 2 Stiche. Ausgezahlt wird nach Stichen, deshalb zählt jeder einzelne Stich.

Spielmaterial

32 Spielkarten (französisches Bild)

nicht angegeben Spielmarken

Spielaufbau

- Legt ein Blatt mit 32 Karten im französischen Bild bereit: Sieben, Acht, Neun, Zehn, Bube, Dame, König, As in vier Farben.
- Haltet Spielmarken bereit, mit denen ihr die Einsätze bezahlt.
- Lost aus, wer zuerst gibt. Danach wird im Uhrzeigersinn weitergegeben.
- Der Geber legt 10 Spielmarken als Einsatz in die Mitte.
- Der Geber mischt und lässt abheben.
- Er teilt jedem zuerst 3 Karten aus, legt dann 2 Karten verdeckt als Talon auf den Tisch und gibt danach je 4 und je 3 weitere Karten. Jeder hat dann 10 Karten.
- Merkt euch die Farbrangfolge für die Gebote: Kreuz (Treff) ist 1, Pik 2, Karo 3, Herz 4 und damit die höchste Farbe.

Spielbeginn

Nach dem Austeilen prüft jeder sein Blatt und überlegt, ob er auf 6 Stiche spielen kann oder lieber nur mitgeht. Das Bieten eröffnet die Vorhand, also der Spieler links vom Geber. Das Ausspielen der ersten Karte übernimmt später der Spielhalter.

Spielablauf

Das Bieten

- 1 Vorhand (links vom Geber) passt oder sagt "Eins" an. Das steht für ein Spiel in der Farbe mit dem Wert 1, also Kreuz.
- 2 Mittelhand passt ebenfalls oder überbietet mit "Zwei".
- 3 Der Kartengeber hat dasselbe Recht: passen oder "Drei" melden.
- 4 Wer gemeldet hat, ist an sein Gebot gebunden. Er muss in der angesagten Trumpffarbe spielen oder eine höhere Farbe wählen.
- 5 Den Zuschlag bekommt das höchste Gebot.

Trumpf bestimmen

Wer das Spiel gewonnen hat, nimmt die beiden Talonkarten auf. Dafür legt er zwei schwächere Karten verdeckt ab, so dass er wieder 10 Karten hält. Danach nennt er die Trumpffarbe. Sie muss mindestens dem Höchstgebot entsprechen: Nach "Eins" stehen alle vier Farben offen, nach "Zwei" nur noch Pik, Karo oder Herz, nach "Drei" nur noch Karo oder Herz.

Mitgehen oder daheim bleiben

Die beiden Gegner entscheiden nun einzeln, ob sie mitspielen. Wer mitgeht, verpflichtet sich auf mindestens 2 Stiche. Wer daheim bleibt, legt sein Blatt verdeckt ab und beteiligt sich nicht an der Runde. Bleiben beide daheim, bekommt der Spielhalter den gesamten Einsatz, und der nächste Geber ist dran. Geht mindestens einer mit, wird gespielt.

Stiche spielen

- 1 Der Spielhalter spielt die erste Karte aus.
- 2 Farbe muss bedient werden. Wer bedienen kann, muss außerdem überstechen, wenn es möglich ist.
- 3 Wer die angespielte Farbe nicht hat, muss trumpfen.
- 4 Wer weder bedienen noch trumpfen kann, wirft eine beliebige Karte ab.
- 5 So werden alle 10 Stiche gespielt.

Abrechnung

Nach dem letzten Stich wird ausgezahlt. Für jeden Stich gibt es ein Zehntel des Einsatzes, unabhängig davon, ob jemand seine Mindestzahl erreicht hat. Macht der Spielhalter weniger als 6 Stiche, ist er gefallen. Er legt dann beim nächsten Spiel zusätzlich zu den stets gleichen 10 Marken des Gebers den doppelten zuletzt gespielten Einsatz dazu. Ein Mitgeher, der keine 2 Stiche schafft, zahlt beim nächsten Spiel den einfachen Einsatz zusätzlich.

Der Spielzug

- 1 Der Spieler an der Reihe legt eine Karte, zu Beginn des Stichs spielt er frei aus.
- 2 Die anderen bedienen die angespielte Farbe, falls sie können.
- 3 Wer bedienen kann und überstechen kann, muss überstechen.
- 4 Ohne die angespielte Farbe muss getrumpft werden.
- 5 Wer beides nicht kann, wirft eine beliebige Karte ab.
- 6 Der Stich wird eingezogen, danach folgt der nächste Stich.

Sonderregeln

- Spiel aus der Hand: Der Talon bleibt liegen, angesagt wird "Eins aus der Hand", "Zwei aus der Hand" und so weiter. Melden mehrere Spieler, gewinnt das höhere Spiel. Die Auszahlung entspricht dem normalen Spiel.
- Wer bereits gereizt hat, darf danach kein Handspiel mehr ansagen.
- Prämie: Ein Spiel in Herz heißt Prämie und muss so angesagt werden. Gewinnt der Hauptspieler, zahlt ihm jeder Mitspieler zusätzlich 5 Marken. Fällt er, zahlt er jedem anderen 5 Marken und bringt für das nächste Spiel den doppelten Einsatz.
- Strafe für den Spielhalter: Unter 6 Stichen legt er beim nächsten Spiel den doppelten letzten Einsatz zusätzlich zu den 10 Marken des Gebers dazu.
- Strafe für Mitgeher: Unter 2 Stichen zahlt er beim nächsten Spiel den einfachen Einsatz zusätzlich.
- Vereinbart vorab eine Höchstgrenze für die Einsätze, damit sie nicht zu stark anwachsen.

Spielende und Gewinn

Die Runde endet nach dem zehnten Stich. Dann wird pro Stich ein Zehntel des Einsatzes ausgezahlt, auch wenn jemand seine Mindestzahl verfehlt hat. Der Spielhalter hat sein Spiel erfüllt, wenn er mindestens 6 Stiche hält, ein Mitgeher mit mindestens 2 Stichen. Bleiben beide Gegner daheim, kassiert der Spielhalter den kompletten Einsatz, ohne dass gespielt wird. Die Quelle nennt keine Bedingung, wann die gesamte Partie endet.

Varianten

- Handspiel: Statt den Talon aufzunehmen, kann aus der Hand gespielt werden. Die beiden Karten bleiben verdeckt liegen, die Ansage lautet "Eins aus der Hand", "Zwei aus der Hand" und so weiter. Bei mehreren Ansagen setzt sich das höchste Spiel durch.

Tipps

- Zähle vor dem Bieten, ob dein Blatt realistisch 6 Stiche trägt. Sonst ist Passen und Mitgehen mit 2 Stichen das kleinere Risiko.
- Ein frühes Gebot schränkt dich ein: Mit "Eins" hast du alle vier Farben zur Auswahl, nach "Drei" bleiben nur noch die hohen Farben.
- Überlege dir Herz genau. Die Prämie bringt 5 Marken von jedem, kostet beim Fallen aber ebenso viel plus doppelten Einsatz.
- Beim Abwerfen der zwei Karten nach dem Talon lohnt es sich, kurze Nebenfalten loszuwerden, weil du dort später trumpfen darfst.
- Als Gegner gilt: Trägt dein Blatt keine 2 sicheren Stiche, bleib lieber daheim und spar dir die Nachzahlung.

Häufige Fragen

Muss ich die angespielte Farbe bedienen?

Ja. Farbe muss bekannt werden, und wer kann, muss überstechen. Hast du die Farbe nicht, musst du trumpfen. Erst wenn beides nicht geht, wirfst du eine beliebige Karte ab.

Wie viele Stiche muss der Spielhalter machen?

Mindestens 6 der 10 Stiche. Schafft er das nicht, ist er gefallen und zahlt beim nächsten Spiel zusätzlich den doppelten letzten Einsatz.

Was passiert, wenn beide Gegner daheim bleiben?

Dann wird nicht gespielt. Der Spielhalter bekommt den gesamten Einsatz, und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn gibt.

Welche Trumpffarbe darf ich nach meinem Gebot wählen?

Mindestens die angesagte Farbe oder eine höhere. Nach "Eins" stehen alle vier Farben offen, nach "Zwei" nur noch Pik, Karo oder Herz.

Bekomme ich Marken, auch wenn ich meine Mindeststichzahl verfehle?

Ja. Ausgezahlt wird pro Stich ein Zehntel des Einsatzes, unabhängig davon, ob jemand sein Soll erreicht hat. Die Strafe wird separat beim nächsten Spiel fällig.

Was kostet mich ein Herz-Spiel, wenn ich falle?

Beim Spiel in Herz, der Prämie, zahlst du jedem Mitspieler 5 Marken und bringst für das nächste Spiel den doppelten Einsatz.

Darf ich ein Handspiel ansagen, nachdem ich schon gereizt habe?

Nein. Wer bereits gereizt hat, darf kein Handspiel mehr ansagen.

Was passiert mit dem Talon beim Spiel aus der Hand?

Die beiden Talonkarten bleiben liegen und werden nicht aufgenommen. Die Auszahlung erfolgt wie beim normalen Spiel.

Wie viele Marken setzt der Geber ein?

Der Kartengeber setzt in jedem Spiel 10 Spielmarken ein. Strafzahlungen kommen zusätzlich dazu.

Was mache ich mit den aufgenommenen Talonkarten?

Du nimmst beide auf und legst dafür zwei schwächere Karten verdeckt ab, so dass du wieder 10 Karten hast. Danach bestimmst du den Trumpf.

Informationen zum Spiel

Spielart	Kartenspiel
Kategorien	Kartenspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 18.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/pr-f-rence/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/pr-f-rence/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026