

ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΠΡΕΦΑΣ

(Ένας χρήσιμος οδηγός για νέους παίκτες)



Βαγγέλης Α. Κουμαριανός

info@koumarios.com / www.koumarios.com

Αθήνα 2012

Περιεχόμενα

Περιεχόμενα.....	2
Πρόλογος νέας έκδοσης.....	3
ΠΡΟΛΟΓΟΣ.....	4
ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	5
ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ.....	6
ΑΞΙΑ ΤΩΝ «ΧΡΩΜΑΤΩΝ».....	8
ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΑ ΤΖΟΓΩΝ - ΜΠΙΑΖΩΝ – ΠΟΝΤΩΝ.....	9
ΤΑ ΚΑΠΙΚΙΑ ΚΑΙ Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥΣ.....	10
ΟΙ ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΠΙΔΙΩΞΕΙΣ ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ.....	13
ΔΙΕΚΔΙΚΗΣΗ ΤΩΝ ΔΥΟ ΦΥΛΛΩΝ – ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΣΤΗΝ ΑΓΟΡΑ.....	14
ΠΛΕΙΣΤΗΡΙΑΣΜΟΣ ή ΑΓΟΡΑ.....	16
ΞΕΣΚΑΡΤΑΡΙΣΜΑ ΚΑΙ ΑΝΑΓΓΕΛΙΑ ΤΩΝ ΑΤΟΥ.....	18
ΤΑ ΑΧΡΩΜΑΤΙΣΤΑ ΣΑΝ «ΑΤΟΥ».....	19
ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΟΥ «ΧΡΩΜΑΤΟΣ» ΤΩΝ ΑΤΟΥ.....	20
ΠΩΣ ΑΠΟΦΑΣΙΖΕΙ ΕΝΑΣ ΠΑΙΚΤΗΣ ΑΝ ΘΑ ΠΑΙΞΕΙ ή ΟΧΙ.....	21
ΑΠΑΝΤΗΣΗ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΚΛΗΣΗ ΤΟΥ ΤΖΟΓΑΔΟΡΟΥ.....	22
ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΞΙΜΑΤΟΣ.....	23
ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΕΝΑΝ ΓΥΡΟ.....	24
ΠΩΣ ΧΡΕΟΠΙΣΤΩΝΟΥΜΕ (ΓΡΑΦΟΥΜΕ) ΤΟΥΣ ΠΟΝΤΟΥΣ.....	27
ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΚΑΙ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ.....	30
ΠΡΕΦΑ ΜΕ ΤΕΣΣΕΡΙΣ ΠΑΙΚΤΕΣ.....	31
ΕΠΙΛΟΓΟΣ.....	32
ΤΙ ΣΗΜΑΙΝΕΙ;.....	33
Υ.Γ.:.....	37

Πρόλογος νέας έκδοσης

Λίγα χρόνια πριν, κατάφερα να υλοποιήσω παλαιότερη σκέψη μου, να γράψω σ' ένα κείμενο τα βασικά της πρέφας, δίνοντας έτσι την δυνατότητα σε νέους κυρίως ενδιαφερόμενους να αποκτούν τις αναγκαίες για το ξεκίνημά τους γνώσεις.

Στις αρχές του 2008, κάνοντας χρήση των δυνατοτήτων του internet, «ανέβασα» το κείμενο στην ιστοσελίδα μου, καθιστώντας το προσιτό σε κάθε ενδιαφερόμενο.

Με χαρά είδα το «Εγχειρίδιο της Πρέφας» όπως το αποκάλεσα, να φαίνεται πράγματι χρήσιμο σε αρκετούς. Υπήρξε μάλιστα και αφορμή συζητήσεων (σε blogs) και ανταλλαγής μηνυμάτων (τηλεφωνικών, e-mails κλπ) για διευκρινίσεις, συμβουλές, προσθήκες, βελτιώσεις.

Έκτοτε, βρήκα διάφορες σχετικές με την πρέφα αναρτήσεις στο διαδίκτυο, ακόμα και εφαρμογές του παιχνιδιού. Διαπιστώνω, θα μπορούσα να πω, μια κινητικότητα, η οποία με κάνει να πιστεύω ότι ακόμα και σήμερα υπάρχει ενδιαφέρον για την πρέφα. Η ευχάριστη αυτή διαπίστωση, με ώθει στην επανέκδοση του «Εγχειριδίου», το κείμενο του οποίου τροποποιείται ώστε να περιλάβει ορισμένες προσθήκες και βελτιώσεις οι οποίες έχουν προταθεί από «πρεφαδόρους» της διαδικτυακής παρέας, αλλά και αναλυτικότερες οδηγίες εκεί όπου διαπιστώνουμε ότι θα βοηθούσαν περισσότερο, νέους κατά βάση ενδιαφερόμενους.

Θεωρούμε χρήσιμο, αλλά και επιβεβλημένο, να παραθέσουμε όσες πηγές και συνδέσμους (links) έπεσαν στην αντίληψή μας, συνεισφέροντες έτσι και εμείς με τις μικρές μας δυνάμεις, στην γνωστοποίηση και διάδοσή τους στο διαδικτυακό κοινό των πρεφαδόρων. Ζητούμε συγγνώμη αν παραλείψαμε κάποιες, προφανώς γιατί δεν έπεσαν στην αντίληψή μας. Το «εγχειρίδιο» είναι άλλωστε ανοικτό σε προτάσεις, διορθώσεις, βελτιώσεις. Με χαρά δεχόμαστε κάθε επικοινωνία και καλωσορίζουμε κάθε μήνυμα.

- ✓ Βιβλίο: Το αλφαβητάρι της πρέφας - Ευάγγελος Χ. Λειβαδίτης, εκδόσεις ΔΙΑΥΛΟΣ 2003.
www.diavlosbooks.gr/book.asp?cid=241
- ✓ www.prefadoros.gr
- ✓ <http://prefablog.wordpress.com/>
- ✓ www.insomnia.gr/topic/225165-gr-prefa
- ✓ <http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A0%CF%81%CE%AD%CF%86%CE%B1>
- ✓ www.gametwist.gr/Παιχνίδια-με.../Πρέφα/
- ✓ <http://el-gr.facebook.com/pages/%CE%A0%CF%81%CE%AD%CF%86%CE%B1/171908139132>
- ✓ <http://sarantakos.wordpress.com/2009/10/12/prefakanones/>
- ✓ www.stratosgear.com/doku.php/games/card/πρεφα?do=export...
- ✓ <http://www.hellenica.de/Games/Prefa.html>
- ✓ <http://kafenis.eu5.org/odigies/>
- ✓ <http://www.youtube.com/playlist?list=PL34AEF6AD0CD0B17A>

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Με την «Πρέφα» άρχισα να έρχομαι σε επαφή από πολύ μικρός, στο καφεενεδάκι που διατηρούσε ο πατέρας μου στο χωριό. Ήταν το κυρίως παιχνίδι που παίζονταν τις Κυριακές και τις σχολές, μετά την εκκλησία και το απόγευμα. Χωρίς να θυμάμαι πότε και πώς, φαίνεται πως κάποια στιγμή ένοιωσα ιδιαίτερη έλξη για την πρέφα και την ξεχώρισα απ' όλα τα παιχνίδια. Όσο περνούσαν τα χρόνια και όσο περισσότερο αντιλαμβανόμουν τους κανόνες του παιχνιδιού, τόσο πιο πολύ συνειδητοποιούσα πόσο ενδιαφέρον και διασκεδαστικό συνάμα παιχνίδι είναι η πρέφα.

Πρόκειται για ένα παιχνίδι το οποίο απαιτεί ευστροφία, αφού ο παίκτης καλείται να παίρνει γρήγορες αποφάσεις, απαιτεί μνήμη, καθόσον ο παίκτης πρέπει να θυμάται ποιά χαρτιά έχουν περάσει και ποιά «παίζουν» ακόμη σε κάθε γύρο, απαιτεί υπομονή, αφού οι «καλοί τζόγοι» πάνε διαδοχικά σ' όλους τους παίκτες, αργά οι γρήγορα, κατά την διάρκεια του παιχνιδιού. Βέβαια με την πάροδο των ετών, παίζοντας και ξαναπαίζοντας, ο παίκτης αποκομίζει εμπειρία, η οποία τον βοηθά να συνθέσει και κάποιους κανόνες θα λέγαμε, οι οποίοι περνούν από γενιά σε γενιά, διαμορφώνοντας ένα κάποιας μορφής τυποποιημένο παίξιμο. Θυμάμαι ότι οι μεγαλύτεροι σε ηλικία παίκτες, λόγω μεγάλης εμπειρίας, έπαιζαν «με κλειστά τα μάτια» όπως θα λέγαμε, παρά το ότι στην πρέφα κανένας γύρος δεν είναι ίδιος με τον προηγούμενο.

Η πρέφα¹ είναι ένα παιχνίδι της τράπουλας Ρωσικής προέλευσης, διάφορες παραλλαγές του οποίου παίζονται σε χώρες της Ανατολικής και Κεντρικής Ευρώπης. Η ελληνική παραλλαγή φαίνεται ότι είναι πλησιέστερα προς την Ρωσική η οποία είναι και η πλέον διαδεδομένη. Οι εύρωστοι οικονομικώς Ρώσοι της προεπαναστατικής εποχής, συνήθιζαν να παίζουν πρέφα με χρηματικά ποσά (ρούβλια και καπίκια), απόρροια του οποίου είναι η καθιέρωση του καπικιού σαν μονάδας συναλλαγής στην πρέφα. Πρεφαδόρος ήταν και ο Leo Tolstoy, όπως βεβαίως και πολλοί άλλοι διάσημοι Ρώσοι. Αναφορά σε παιχνίδι παρόμοιο με την πρέφα γίνεται σε γερμανικό βιβλίο του 1829. Τρεις παίκτες παίρνουν από 10 χαρτιά της τράπουλας των 32 φύλλων. Ο νικητής της πλειοδοσίας πρέπει να κάνει τουλάχιστον 6 μπάζες και οι δυο αντίπαλοί του πρέπει να κάνουν τις υπόλοιπες προκειμένου να αποφύγουν το πρόστιμο. Παρόμοια προς την πρέφα παιχνίδια είναι το Πικέτο, η Βίδα, το Μπουρλότο, το γνωστό σε όλους Μπρίτζ (Bridge) και το επίσης δύσκολο, Σκαμπίλι (εξ' ου και το ρητό «η πρέφα θέλει υπομονή και το σκαμπίλι τέχνη»).

Σήμερα στην Ελλάδα, η πρέφα συνεχίζει να παίζεται (με κάποιες παραλλαγές όπως θα δούμε πιο κάτω) κυρίως στα χωριά από μεγαλύτερης κατά κανόνα ηλικίας άτομα, άνδρες ως επί το πλείστον. Δυστυχώς με την πάροδο του χρόνου και την συρρίκνωση των χωριών, ολοένα και λιγοστεύουν οι πρεφαδόροι, καθώς οι νεοεισερχόμενοι είναι ελάχιστοι.

Στους νέους ενδιαφερόμενους απευθύνουμε το παρόν προκειμένου να αμβλύνουμε τις δυσκολίες που πραγματικά έχει η εκμάθηση της πρέφας, να τους ενθαρρύνουμε, να τους βοηθήσουμε στα πρώτα τους βήματα. Η συμβουλή μας είναι να παίζουν και να ξαναπαίζουν με την βοήθεια του κειμένου μέχρι να εμπεδώσουν τις βασικές αρχές και τους κανόνες του παιχνιδιού. Αν και θεωρούμε πάντα την ανθρώπινη συμμετοχή και καθοδήγηση απαραίτητη τουλάχιστον κατά τα πρώτα βήματα, αναφέρουμε εδώ, ότι ο ενδιαφερόμενος, μπορεί να βρει στο διαδίκτυο παιχνίδια πρέφας (για εξάσκηση) αλλά και χώρους συζητήσεων (forums), για επίλυση αποριών κλπ.

¹ **πρέφα** 1. τυχερό παιχνίδι που παίζεται με 32 τραπουλόχαρτα από τρεις παίκτες. ΦΡ. (λαϊκ.) παίρνω πρέφα, παίρνω είδηση, αντιλαμβάνομαι. ΣΥΝ. παίρνω χαμπάρι, χαμπαριάζω, μυρίζομαι, παίρνω μυρουδιά (ΛΕΞΙΚΟ Γ. ΜΠΑΜΠΙΝΙΩΤΗ)

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η πρέφα παίζεται με 32 φύλλα της κλασικής τράπουλας (από το επτά και πάνω) από τρεις κατά κανόνα παίκτες (υπάρχει και παραλλαγή με τέσσερις παίκτες όπως θα δούμε πιο κάτω).

Το παιχνίδι παίζεται σε αυτοτελείς γύρους (μοιρασιές) και τελειώνει όταν σβήσει (μηδενιστεί) η «**κάσα**» και των τριών παικτών. Σε μια παραλλαγή της, όπως θα δούμε παρακάτω, τελειώνει γρηγορότερα. Το τι είναι η «κάσα» και πώς σβήνει, θα το δούμε επίσης αναλυτικά πιο κάτω.

Κάθε παίκτης (με την σειρά και τους κανόνες που θα αναλύσουμε στην συνέχεια) ρίχνει ένα φύλλο. Τα τρία χαρτιά αποτελούν την λεγόμενη «**μπάζα**». Οι συνολικές μπάζες κάθε γύρου είναι δέκα (10). Ανεξάρτητα από την σειρά παιξίματος, αυτός που έριξε το ισχυρότερο από τα τρία, τα κερδίζει. Κάνει τότε μια μπάζα. Ανάλογα με το πόσες μπάζες κάνουν οι παίκτες, αυξομειώνεται η κάσα τους καθώς και οι πόντοι (κατίκια) που παίρνουν ή δίνουν, όπως αναλυτικά θα δούμε στην συνέχεια. Άρα ο στόχος κάθε παίκτη είναι να κάνει όσο περισσότερες μπάζες μπορεί σε κάθε γύρο. Εδώ δεν υπάρχουν ούτε ξερές, ούτε το δέκα το καλό, ούτε τέτοια. **Στην πρέφα μετρούν μόνο οι μπάζες.**

Δύο είναι οι τρόποι με τους οποίους ένας παίκτης μπορεί να κάνει μια μπάζα. Είτε να ρίξει χαρτί του ιδίου «**χρώματος**» αλλά μεγαλύτερης αξίας από τους άλλους δύο παίκτες, είτε να ρίξει «**ατού**» (θα δούμε πιο κάτω τι είναι τα ατού), το οποίο είναι ισχυρότερο από τα άλλα τρία «**χρώματα**». Συνεπώς οι μπάζες που μπορεί να προσδοκά ένας παίκτης, είναι ανάλογες των ατού και των λοιπών ισχυρών χαρτιών που έχει στα χέρια του.

Σημειώνουμε ότι και στην πρέφα, όπως στα περισσότερα παιχνίδια με τράπουλα, ισχύει η γνωστή ιεραρχία των χαρτιών A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, που σημαίνει ότι ο άσος (A) είναι το ισχυρότερο χαρτί ενός «**χρώματος**», ακολουθεί ο Ρήγας (K), η Ντάμα (Q) κ.ο.κ

ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Η πρέφα αρχίζει με μια συμφωνούμενη από κοινού τιμή της «κάσας», ενός «χρέους» με άλλα λόγια με το οποίο ξεκινάει ο καθένας από τους συμμετέχοντες και τελειώνει με τον μηδενισμό της, με την «εξόφλησή» του δηλαδή. Συνήθεις τιμές «κάσας» είναι 30, 40 ή 50.

Το παιχνίδι παίζεται σε διαδοχικούς αυτοτελείς γύρους (μοιρασιές), η δε συνολική διάρκειά του είναι απρόβλεπτη, εξαρτώμενη από τον αριθμό των επιτυχών γύρων των παικτών. Η επιτυχής έκβαση της συμμετοχής ενός παίκτη σε ένα γύρο συνεπάγεται βελτίωση της θέσης του (μείωσης του χρέους του), ενώ αντιθέτως η ανεπιτυχής έκβασή της, συνεπάγεται επιδείνωση της θέσης του και απομάκρυνση από τον τελικό στόχο, που είναι η αποπληρωμή του χρέους, το «σβήσιμο» δηλαδή της «κάσας» του.

Κάθε αυτοτελής γύρος αρχίζει με το μοίρασμα των 32 χαρτιών.

Στην αρχή ένας από τους τρεις παίκτες παίρνει στα χέρια του την τράπουλα και αρχίζει να μοιράζει κυκλικά από ένα φανερό χαρτί σε όλους. Αυτό συνεχίζεται μέχρι να πάρει ένας παίκτης Ρήγα. Ο πρώτος παίκτης που θα πάρει Ρήγα, είναι αυτός που καλείται να μοιράσει χαρτιά στον εναρκτήριο γύρο. Στον επόμενο γύρω, μοιράζει χαρτιά αυτός που πήρε πρώτος στον προηγούμενο κ.ο.κ.

Ο παίκτης που μοιράζει, αφού ανακατέψει καλά την τράπουλα, ζητά από τον συμπαίκτη που κάθεται αριστερά του να «κόψει» και αρχίζει το μοίρασμα. Τα χαρτιά μοιράζονται όλα κρυμμένα (με την πλάτη προς τα πάνω) έτσι ώστε να μην ξέρει ο ένας τι χαρτιά έχει ο άλλος. Δίνει από δύο χαρτιά αρχίζοντας από τον παίκτη που είναι δεξιά του, μετά στον επόμενο και μετά στον εαυτό του. Έπειτα βάζει δύο χαρτιά, επίσης κρυμμένα, στην μέση του τραπέζιου και συνεχίζει να μοιράζει στους παίκτες τα απομένοντα 24 χαρτιά, πάντα δύο-δύο μέχρις ότου κάθε παίκτης πάρει από δέκα χαρτιά συνολικά.

Στην πρέφα δεν αρκεί το μοίρασμα των φύλλων για να αρχίσουν οι παίκτες να παίζουν τα φύλλα τους. Αφού μοιραστούν τα 32 χαρτιά, ακολουθούν δύο μείζονος σημασίας βήματα που είναι η «αγορά» των δύο κρυφών χαρτιών που βρίσκονται στο κέντρο του τραπέζιου και ο «ορισμός» των ατού του συγκεκριμένου γύρου.

Τα της «αγοράς» θα μας απασχολήσουν αναλυτικά στην συνέχεια.

Αυτός που κερδίζει στην αγορά τα δύο χαρτιά που βρίσκονται στο κέντρο τα παίρνει επάνω του έχοντας έτσι 12 χαρτιά. Προσωρινά όμως, γιατί πριν συνεχιστεί το παιχνίδι, υποχρεούται να βάλει δύο από τα 12 χαρτιά που κρατάει, κάτω κάπου στην άκρη του τραπέζιου, πάντα κρυμμένα (με την πλάτη προς τα πάνω), προφανώς αυτά που έχουν γι' αυτόν την μικρότερη αξία, τα λεγόμενα «σκάρτα», τα οποία δεν παίζουν πλέον σ' αυτό τον γύρο. Έτσι έχει και πάλι 10 χαρτιά όπως οι άλλοι δύο συμπαίκτες του.

Αμέσως μετά ανακοινώνει στους άλλους δύο παίκτες τον «τζόγο» ή με άλλα λόγια ποια έχει αποφασίσει να επιλέξει (ορίσει) ως **ατού** (ή κόζια) γι' αυτόν τον γύρο (π.χ. τα καρά). Το «χρώμα» που ορίζει (αναγγέλλει) ως ατού, καθίσταται αυτόματα το ισχυρότερο «χρώμα» για τον συγκεκριμένο γύρο, που σημαίνει ότι κάθε χαρτί αυτού του «χρώματος» (ατού ή κόζι) είναι ισχυρότερο από κάθε χαρτί των άλλων τριών χρωμάτων. Αν π.χ. τα ατού είναι τα καρά (♦), το επτά καρό (7♦) είναι ισχυρότερο από τον Άσσο κούπα (A♥) ή την Ντάμα σπαθί (Q♣) κλπ. Κατά τα λοιπά ισχύει η ιεραρχία μεταξύ των χαρτιών του ίδιου χρώματος και για τα τέσσερα χρώματα.

Ο παίκτης που αγόρασε τα δύο χαρτιά και ονόμασε τα ατού είναι αυτός που λέμε ο **«τζογαδόρος»**.

Οι άλλοι δύο παίκτες, αποκαλούμενοι αμυνόμενοι ή «σύντροφοι», συνασπίζονται «εναντίον» του τζογαδόρου, με στόχο να τον εμποδίσουν να επιτύχει (να «κάνει») τις μπάζες που υποχρεούται και να τον «βάλουν μέσα». Καλούνται λοιπόν αμέσως μετά την αναγγελία των ατού από τον τζογαδόρο, να απαντήσουν (πρώτα αυτός που κάθεται δεξιά του και μετά ο άλλος), αν θα παίξουν ή όχι. (Με ποια κριτήρια αποφασίζουν θα το δούμε παρακάτω).

Να σημειώσουμε εδώ την σημασία που έχει η σειρά με την οποία μοιράζονται τα χαρτιά, δεδομένου ότι αυτός που παίρνει πρώτος χαρτιά (αυτός δηλαδή που κάθεται δεξιά από αυτόν που μοιράζει), είναι αυτός που μπαίνει πρώτος στην «αγορά» για την διεκδίκηση των δύο κρυφών χαρτιών, αυτός που απαντά πρώτος αν θα παίξει ή όχι και αυτός που είτε γίνει τζογαδόρος ή όχι, παίζει πρώτος σ' αυτόν τον γύρο. Το τι πλεονέκτημα έχει αυτός που παίζει πρώτος σε ένα γύρο, θα το δούμε παρακάτω.

Ακολουθεί το παίξιμο του γύρου, η καταμέτρηση των μπαζών που έκανε κάθε παίκτης και η καταγραφή του αποτελέσματος του γύρου.

ΑΞΙΑ ΤΩΝ «ΧΡΩΜΑΤΩΝ»

Στην πρέφα, όταν λέμε χρώμα, δεν εννοούμε το μαύρο ή το κόκκινο των χαρτιών. Με τον όρο «**χρώμα**» αναφερόμαστε στο είδος (στην ομάδα) των χαρτιών, δηλαδή στα μπαστούνια (♠), στα σπαθιά (♣), στα καρά (♦) και στις κούπες (♥). Έχουμε επομένως τέσσερα «**χρώματα**», τα οποία κατατάσσονται με την σειρά που τα αναφέραμε, γι' αυτό και στο παιχνίδι συχνά αποκαλούνται με το όνομα της σειράς τους, δηλαδή τα μπαστούνια (♠), λέγονται και «**πρώτα**», τα σπαθιά (♣), λέγονται και «**δεύτερα**», τα καρά (♦), λέγονται και «**τρίτα**». Για τις κούπες, πολύ σπάνια (ποτέ θα έλεγα) χρησιμοποιείται ο όρος «**τέταρτα**». Για τις ανάγκες του παιχνιδιού, χρησιμοποιείται ένα ακόμη «χρώμα» (ομάδα): τα Αχρωμάτιστα ή Άχρωα.

Καθοριστικής σημασίας στην πρέφα είναι η διαφορετική «**αξία**» ή «**βαρύτητα**» κάθε «χρώματος», βάσει της οποίας αποτυπώνεται το αποτέλεσμα κάθε γύρου, γίνεται δηλαδή η «**χρεοπίστωση**» των παικτών και η **κατάληξη** εν τέλει του παιχνιδιού. Κάθε «χρώμα» λοιπόν έχει τον συντελεστή του ή τον **πολλαπλασιαστή** του, όπως φαίνεται στον πίνακα που ακολουθεί:

Πίνακας 1

Χρώμα												
Απλά (6)					Επτά (7)		Οκτώ (8)		Εννέα (9)		Δέκα (10)	
Πρώτα ♠	Δεύτερα ♣	Τρίτα ♦	Κούπες ♥	Αχρωμάτιστα	Πρώτα ♠ ή Δεύτερα ♣ ή Τρίτα ♦ ή Κούπες ♥	Αχρωμάτιστα	Πρώτα ♠ ή Δεύτερα ♣ ή Τρίτα ♦ ή Κούπες ♥	Αχρωμάτιστα	Πρώτα ♠ ή Δεύτερα ♣ ή Τρίτα ♦ ή Κούπες ♥	Αχρωμάτιστα	Πρώτα ♠ ή Δεύτερα ♣ ή Τρίτα ♦ ή Κούπες ♥	Αχρωμάτιστα
«Βαρύτητα» / «Αξία» / «Πολλαπλασιαστής»												
2	3	4	5	6	7	8	8	9	9	10	10	10

Στον πίνακα αυτόν θα ανατρέχουμε στα επόμενα κεφάλαια, όταν θα αναφερόμαστε σε «χρώματα», ατού, μπάζες, καπίκια κλπ.

ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΙΑ ΤΖΟΓΩΝ - ΜΠΑΖΩΝ – ΠΟΝΤΩΝ

Όπως προείπαμε, η τελική επιδίωξη των παικτών είναι ο μηδενισμός της κάσας τους. Σε κάθε γύρο (μοιρασιά) όμως, μεταβάλλεται (υπό προϋποθέσεις όπως θα δούμε), μόνο η κάσα του «τζογαδόρου». Κάθε φορά λοιπόν που ένας παίκτης κερδίζει στην «αγορά» τα κρυμμένα φύλλα και γίνεται τζογαδόρος, εφ' όσον επιτύχει να κερδίσει τις απαιτούμενες μπάζες, μειώνει την κάσα του κατά συγκεκριμένο ποσό, ανάλογα με την «βαρύτητα» του τζόγου του. (Βλέπε πίνακα 1)

Στον πίνακα που ακολουθεί, αναφέρονται οι μπάζες που υποχρεούται να κερδίσει (να «κάνει» όπως λέμε) τόσο ο τζογαδόρος, όσο και καθένας από τους υπόλοιπους δύο παίκτες σε κάθε γύρο, ανάλογα με τον τζόγο που αναγγέλλεται.

Πίνακας 2

Τζόγος > (ατού)	Απλά (6)	Επτά (7)	Οκτώ (8)	Εννέα (9)	Δέκα (10)
	Πρώτα ♠ ή Δεύτερα ♣ ή Τρίτα ♦ ή Κούπες ♥ ή Αχρωμάτιστα ♠♣♦♥	Πρώτα ♠ ή Δεύτερα ♣ ή Τρίτα ♦ ή Κούπες ♥ ή Αχρωμάτιστα ♠♣♦♥	Πρώτα ♠ ή Δεύτερα ♣ ή Τρίτα ♦ ή Κούπες ♥ ή Αχρωμάτιστα ♠♣♦♥	Πρώτα ♠ ή Δεύτερα ♣ ή Τρίτα ♦ ή Κούπες ♥ ή Αχρωμάτιστα ♠♣♦♥	Πρώτα ♠ ή Δεύτερα ♣ ή Τρίτα ♦ ή Κούπες ♥ ή Αχρωμάτιστα ♠♣♦♥
Μπάζες τζογαδόρου >	6	7	8	9	10
Μπάζες 1^{ου} παίκτη >	2	2	1	1	0
Μπάζες 2^{ου} παίκτη >	2	1	1	0	0

Καθοριστικός λοιπόν παράγοντας της μεταβολής της κάσας των παικτών είναι ο αριθμός των μπαζών που «κάνουν» (επιτυγχάνουν) κάθε φορά που γίνονται τζογαδόροι, σε σχέση πάντα με τον αριθμό των μπαζών που είναι υποχρεωμένοι να κάνουν, (ανάλογα με τον τζόγο που ορίζουν).

Εφ' όσον λοιπόν κάνουν τις μπάζες που υποχρεούνται, μειώνουν («κατεβάζουν» όπως λέμε) την κάσα τους κατά τον συντελεστή της βαρύτητας του τζόγου τους. Αν π.χ. ένας τζογαδόρος ορίσει ως τζόγο (απλές) κούπες (♥), και κάνει τις 6 μπάζες που είναι υποχρεωμένος να κάνει, «κατεβάζει» την κάσα του κατά 5 μονάδες (βλέπε πίνακα 1).

Αντίθετα αν δεν καταφέρει να κάνει τις μπάζες που υποχρεούται, αλλά κάνει λιγότερες («μπει μέσα» όπως λέμε), τότε αυξάνει («ανεβάζει») την κάσα του κατά τον συντελεστή βαρύτητας του τζόγου που έχει ορίσει. Αν μάλιστα οι μπάζες που κάνει είναι λιγότερες κατά δύο ή περισσότερο («μπει μέσα σόλο»), τότε η κάσα του ανεβαίνει κατά το διπλάσιο του συντελεστή βαρύτητας του τζόγου. Αν π.χ. ο τζόγος είναι επτά αχρωμάτιστα, που σημαίνει ότι υποχρεούται να κάνει επτά (7) μπάζες και κάνει έξη (6), ανεβάζει την κάσα του κατά οκτώ (8) πόντους (πίνακας 1), ενώ σε περίπτωση που κάνει 5 ή ακόμα λιγότερες μπάζες, ανεβάζει την κάσα του κατά δεκαέξι (16) πόντους (8X2).

Βλέπουμε λοιπόν ότι όσο μεγαλύτερο τζόγο ορίσει ένας παίκτης, τόσο μεγαλύτερος είναι ο συντελεστής μείωσης της κάσας του, αλλά και ο συντελεστής αύξησής της, στην περίπτωση που δεν καταφέρει να κάνει τις μπάζες που πρέπει.

ΤΑ ΚΑΠΙΚΙΑ ΚΑΙ Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥΣ

Τα καπίκια είναι υποδιαίρεση (δέκατα) της κάσας. Ένας βαθμός κάσας αντιστοιχεί σε δέκα (10) καπίκια.

Ας δούμε τώρα, που υπεισέρχονται τα καπίκια και πως κερδίζονται ή χάνονται.

Όπως προαναφέραμε, ένα παιχνίδι πρέφας τελειώνει όταν μηδενιστούν («σβήσουν») οι κάσες των παικτών. Υπάρχουν όμως δύο παραλλαγές:

Στην πρώτη παραλλαγή, όπου το «έπαθλο» για τον νικητή δεν είναι χρηματικό, αλλά οι παίκτες παίζουν για το κέρασμα (το λουκούμι παλαιότερα), μειώνονται μεν οι κάσες των παικτών καθώς οι τζογαδόροι καταφέρνουν να κάνουν τις μπάζες που πρέπει, αλλά συνυπολογίζονται και τα καπίκια που κερδίζει ή χάνει κάθε παίκτης κατά την διάρκεια του παιχνιδιού. Το αλγεβρικό τους άθροισμα από το δούναι και λαβείν, μεταφραζόμενο σε πόντους κάσας (διαιρούμενο δηλαδή δια του δέκα), αφαιρείται ή προστίθεται αντίστοιχα στην κάσα. Έτσι αν υποθέσουμε ότι ένας παίκτης έχει μειώσει την κάσα του από το 40 στο 15, αλλά σε εκείνη την φάση κάνει να παίρνει 150 καπίκια από τους άλλους παίκτες, θεωρείται ότι έχει μηδενίσει την κάσα του και ανακηρύσσεται νικητής (τρώει το λουκούμι). Δεύτερος ανακηρύσσεται ο παίκτης με την αμέσως χαμηλότερη κάσα (συνυπολογιζόμενων πάντα των καπικιών που έχει να παίρνει ή να δίνει), ενώ ο τρίτος (ο χαμένος) πληρώνει το λουκούμι (ή το κέρασμα της παρέας). Αυτή η παραλλαγή παίζεται κυρίως μεταξύ φίλων σε καφενεία, σπίτια κλπ. Σε κάποιες περιοχές την αποκαλούν «**σφεντόνα**».

Στην δεύτερη παραλλαγή, αποκαλούμενη και «**καπικάδα**», ορίζεται χρηματικό «έπαθλο», που προκύπτει από τον πολλαπλασιασμό των καπικιών που κερδίζει ένας (ή δύο) παίκτης, επί ένα προκαθορισμένο εκ των προτέρων για κάθε καπίκι ποσό (π.χ. 0,05 ή 0,10€). Σ' αυτήν την περίπτωση το παιχνίδι τελειώνει όταν μηδενιστούν όλες οι κάσες οπότε γίνεται «ταμείο», προσθαφαιρούνται τα δούναι και λαβείν καπίκια των παικτών και καταβάλλονται τα αντίστοιχα ποσά από τον χαμένο (ή τους χαμένους).

Πότε παίρνει ή δίνει ένας παίκτης κατίκια;

Όπως προαναφέραμε η μεταβολή (αυξομείωση) της κάσας ενός παίκτη, μπορεί να συμβεί μόνο με την προϋπόθεση της ενεργητικής του συμμετοχής στην «αγορά» των δύο φύλλων και της ανάδειξης του σε τζογαδόρο. Κάτι αντίστοιχο ισχύει και για την πιθανότητα να κερδίσει ή να χάσει κατίκια ένας παίκτης, πράγμα που μπορεί να συμβεί μόνο αν ο παίκτης αποφασίσει (θελήσει) να λάβει μέρος στο παίξιμο των φύλλων, στην διεκδίκηση των μπαζών δηλαδή. Αυτό σημαίνει ότι εφ' όσον ένας παίκτης αποφασίζει να μην παίξει σε ένα γύρο (έχει αυτήν την επιλογή όπως θα αναλύσουμε πιο κάτω), ούτε παίρνει, ούτε δίνει κατίκια.

Τα κατίκια είναι το αντάλλαγμα για τις μπάζες που κάνουν οι παίκτες.

Στην περίπτωση που ένας παίκτης γίνει τζογαδόρος, ονομάσει τον τζόγο και οι άλλοι παίκτες δεν θελήσουν να παίξουν, πάνε «πάσο» δηλαδή, τότε και μόνο τότε, ο τζογαδόρος κατεβάζει την κάσα του σύμφωνα με όσα προαναφέρονται στο προηγούμενο κεφάλαιο και ούτε δίνονται ούτε λαμβάνονται κατίκια.

Σε όλες τις άλλες περιπτώσεις, οι παίκτες που συμμετέχουν στο παίξιμο του γύρου, παίρνουν ή δίνουν κατίκια, ανάλογα με την περίπτωση. Έτσι έχουμε:

1^η περίπτωση: Ο τζογαδόρος κάνει λιγότερες μπάζες απ' όσες πρέπει («μπαίνει μέσα», όπως λέμε), εκτός του ότι αυξάνει την κάσα του κατά τον συντελεστή βαρύτητας του τζόγου που έχει ορίσει, πληρώνει στους παίκτες που έκαναν τις μπάζες, κατίκια, τα οποία ισούνται με τις μπάζες που έκανε κάθε παίκτης επί τον συντελεστή βαρύτητας (πολλαπλασιαστή) του τζόγου (πίνακας 1). Αν π.χ. ο τζογαδόρος έχει ορίσει τον τζόγο καρά (♦) και κάνει 5 μπάζες αντί για 6 που πρέπει, τότε ανεβάζει την κάσα του κατά 4 πόντους, αλλά πληρώνει και τους παίκτες που έκαναν τις υπόλοιπες 5 μπάζες επί συντελεστή 4 (χάνει δηλαδή και 20 κατίκια). Στην περίπτωση που «μπει μέσα» σόλο, τότε διπλασιάζεται και η κάσα που βάζει, αλλά και τα κατίκια που δίνει σε κάθε παίκτη.

2^η περίπτωση: Ο τζογαδόρος κάνει τις μπάζες που υποχρεούται, αλλά ο ένας ή και οι δύο παίκτες συμμετέχουν στον γύρο και κάνουν επίσης τις μπάζες που πρέπει. Τότε ο τζογαδόρος κατεβάζει μεν την κάσα του ανάλογα με τον τζόγο που έχει πει, αλλά πληρώνει με κατίκια τους παίκτες για τις μπάζες που έκαναν. Ας υποθέσουμε ότι ο τζόγος είναι επτά σπαθιά (7♠) και ο τζογαδόρος έκανε επτά (7) μπάζες, ο πρώτος παίκτης δύο (2) μπάζες και ο δεύτερος μία (1). Ο τζογαδόρος κατεβάζει επτά (7) κάσα, αλλά πληρώνει (2X7=14) κατίκια στον πρώτο παίκτη και (1X7=7) κατίκια στον δεύτερο.

3^η περίπτωση: Ο τζογαδόρος κάνει περισσότερες μπάζες από όσες υποχρεούται. Βάζει τότε τον έναν ή και τους δύο παίκτες μέσα, όπως λέμε. Σ' αυτήν την περίπτωση, ο τζογαδόρος δεν κατεβάζει κάσα, αλλά πληρώνεται σε κατίκια τις μπάζες που έκανε, από τον παίκτη που «μπήκε μέσα». Αν επί παραδείγματι ο τζόγος ήταν οκτώ μπαστούνια (8♠) και ο τζογαδόρος έκανε εννέα (9) μπάζες, ο πρώτος παίκτης καμία και ο δεύτερος μία (1) μπάζα, ο πρώτος παίκτης έχει «μπει μέσα», γιατί όφειλε να κάνει μία μπάζα και δεν την έκανε και πληρώνει τον τζογαδόρο για τις εννέα (9) μπάζες που έκανε με (9X8=72) κατίκια, αλλά και τον δεύτερο παίκτη για την μία μπάζα του με (1X8=8) κατίκια.

Αν «μπουν μέσα» και οι δύο παίκτες, τότε ο τζογαδόρος «πληρώνεται» τις μπάζες που έχει κάνει και από τους δύο παίκτες. Σ' αυτήν την περίπτωση δεν πληρώνει ο ένας παίκτης στον άλλο κατίκια για τις τυχόν μπάζες που έχουν κάνει.

Παίκτης ο οποίος «μπαίνει μέσα» σόλο, πληρώνει εις το διπλάσιο.

Να διευκρινίσουμε εδώ, ότι προκειμένου να υπολογιστεί το αν και κατά πόσο έχει «μπει μέσα» ένας από τους δύο παίκτες (συντρόφους), λαμβάνεται υπόψη το άθροισμα των μπαζών που έχουν κάνει και οι δύο μαζί. Αυτό σημαίνει ότι σε κάθε περίπτωση, εφ' όσον ο ένας από τους δύο συντρόφους κάνει περισσότερες μπαζες από αυτές που υποχρεούνται, το «περίσσευμά» του προσμετρείται υπέρ του άλλου παίκτη. Φυσικά κάθε παίκτης παίρνει τα κατίκια για τις μπαζες που έχει κάνει.

Αν λόγου χάρη, σε ένα απλό τζόγο (6 μπαζών), ο τζογαδόρος κάνει τις 6 του μπαζες, ο πρώτος παίκτης τέσσερις και ο τρίτος καμία, έχουν βγει και οι τρεις και δεν μπαίνει κανείς μέσα. Για τον ίδιο λόγο, στην περίπτωση που ο τζογαδόρος κάνει επτά (7) μπαζες, ο πρώτος παίκτης τρεις (3) και ο δεύτερος καμία (αντί για τις δύο που έπρεπε), τότε θεωρείται ότι «μπήκε μέσα» μεν, αλλά απλώς και όχι σόλο, επειδή την μία από τις δύο μπαζες του, την έχει κάνει ο σύντροφός του (πρώτος παίκτης). Πληρώνει κατά συνέπεια για τις επτά μπαζες τον τζογαδόρο και για τις τρεις τον πρώτο παίκτη, αλλά όχι εις το διπλάσιο.

ΟΙ ΒΑΣΙΚΕΣ ΕΠΙΔΙΩΞΕΙΣ ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ

Ας δούμε τώρα ποιες είναι οι βασικές επιδιώξεις των παικτών, μετά το μοίρασμα, από την ώρα που θα πάρουν στα χέρια τους τα δέκα χαρτιά.

Η πρώτη και βασικότερη επιδίωξη είναι να μπουν στην διεκδίκηση των δύο φύλλων που είναι κάτω, ώστε να μπορέσουν να γίνουν τζογαδόροι, να κάνουν όλες τις μπάζες που οφείλουν και να μειώσουν την κάσα τους αντίστοιχα.

Για να γίνει όμως αυτό, θα πρέπει να έχουν στα χέρια τους «γερά» χαρτιά τα οποία θα τους επιτρέπουν να προσδοκούν ότι θα κάνουν όλες τις μπάζες που υποχρεούνται, δεδομένου ότι αν αποτύχουν, όχι μόνο δεν θα μειώσουν την κάσα τους, αλλά αντιθέτως θα την αυξήσουν, όπως είδαμε πιο πάνω.

Κάνουν λοιπόν μια γρήγορη εκτίμηση και αποφασίζουν αν θα μπουν στην διαδικασία διεκδίκησης («αγοράς») των δύο φύλλων. Σημειωτέον ότι συχνά οι παίκτες ωθούνται στην συμμετοχή τους στην αγορά, αν και δεν έχουν στο χέρι τους «σίγουρες» όλες τις μπάζες που χρειάζονται, ελπίζοντας ότι θα συμπληρώσουν τον τζόγο με τα δύο χαρτιά που θα κερδίσουν από κάτω. Αν και αυτό συμβαίνει πράγματι πολλές φορές, είναι εν τούτοις παρακινδυνευμένο, αφού συχνά τα φύλλα που παίρνουν από κάτω τυχαίνει να μην ικανοποιούν τις προσδοκίες τους. Εδώ είναι ένα σημείο στο οποίο ξεχωρίζουν οι «συντηρητικοί» από τους «ριψοκίνδυνους» παίκτες.

Η δεύτερη επιδίωξη των παικτών, σε περίπτωση που δεν ευοδωθεί η πρώτη, είναι να πάρουν μέρος στο παίξιμο των φύλλων (στην διεκδίκηση των μπαζών) και να προσπαθήσουν να εμποδίσουν τον τζογαδόρο να κάνει τις μπάζες που υποχρεούται και να «μπει μέσα».

Για να γίνει αυτό, θα πρέπει φυσικά να έχουν στα χέρια τους τα χαρτιά που θα τους επιτρέψουν να κάνουν τις μπάζες που κατ' αρχήν υποχρεούνται να κάνουν, ώστε να μην «μπούνε μέσα» οι ίδιοι και που ενδεχομένως στην συνέχεια θα τους αποφέρουν τις παραπάνω μπάζες με τις οποίες θα στερήσουν από τον τζογαδόρο το δικαίωμα να «βγάλει τον τζόγο» και να τον «χώσουν μέσα» όπως λέμε.

Αλλά και αυτή η επιλογή έχει ρίσκο, αφού δεν είναι λίγες οι φορές που οι παίκτες δεν έχουν όλες τις μπάζες «σίγουρες», με αποτέλεσμα να διακινδυνεύουν να μπουν οι ίδιοι μέσα και να πληρώσουν αντί να κερδίσουν κατίκια.

ΔΙΕΚΔΙΚΗΣΗ ΤΩΝ ΔΥΟ ΦΥΛΛΩΝ – ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΣΤΗΝ ΑΓΟΡΑ

Ας δούμε τώρα πως αποφασίζει ένας παίκτης να μπει στην πλειοδοσία της αγοράς και μέχρι που «πρέπει» να φτάσει.

Όπως προαναφέραμε, κάθε παίκτης συμμετέχει έχοντας κατά νου πως θα κάνει όσες περισσότερες μπάζες μπορεί. Ταυτόχρονα όμως η συμμετοχή του απαιτεί να κάνει έναν ελάχιστο αριθμό μπαζών (πίνακας 2), κυρίως γι' αυτόν που κερδίζει τα δύο χαρτιά στον πλειστηριασμό (αγορά) και ονομάζει τα ατού. Αυτός είναι ο «τζογαδόρος» όπως είπαμε, ο οποίος οφείλει να κάνει τουλάχιστον έξι (6) μπάζες για «να βγει». Αν κάνει λιγότερες, «μπαίνει μέσα» και αντί να πιστωθεί με τους αντίστοιχους πόντους του τζόγου του, αντιθέτως χρεώνεται με αυτούς. Οι άλλοι δύο παίκτες, είτε κάνει έξι μπάζες ο τζογαδόρος είτε λιγότερες και μπει μέσα, πιστώνονται με τους πόντους (κατίκια) που αντιστοιχούν στις μπάζες που έκανε ο καθένας, έχοντας μάλιστα το πλεονέκτημα του συνυπολογισμού των μπαζών που έκαναν από κοινού.

Το «διακύβευμα» είναι αναμφίβολα διαφορετικής βαρύτητας, όπως και το προσδοκώμενο όφελος άλλωστε, για τον τζογαδόρο και τους παίκτες.

Όταν λοιπόν ο κάθε παίκτης πάρει από το μοίρασμα τα δέκα χαρτιά στα χέρια του, κάνει γρήγορα μια πρώτη εκτίμηση του πόσες μπάζες θα μπορούσε υπό φυσιολογικές συνθήκες να κάνει. Αν π.χ. έχει επάνω του μεταξύ των άλλων και τα χαρτιά: Άσσο (A♥), Ρήγα (K♥), Ντάμα (Q♥), Βαλέ (J♥) και Δέκα (10♥) κούπα, θα μπορούσε να υπολογίζει ότι «έχει» πέντε σίγουρες μπάζες και ότι αν αγόραζε τα δύο χαρτιά που είναι κάτω κι' εύρισκε μια κούπα (♥) ακόμη ή ενδεχομένως έναν Άσσο, ή έστω ένα χαρτί που θα έδενε με τα υπόλοιπα πέντε χαρτιά που έχει στα χέρια του, να έκανε έξι σίγουρες μπάζες ή και γιατί όχι και περισσότερες. Αυτό μπορεί βεβαίως να συμβεί μόνο αν μπει στην αγορά των δύο χαρτιών, τα κερδίσει και γίνει αυτός ο τζογαδόρος, οπότε θα έχει την ευκαιρία να ονομάσει τα ατού κούπες.

Όμως και κάποιος από τους συμπαικτες του μπορεί να έχει πέντε ή έξι ή και περισσότερες μπάζες στο χέρι του και να φλερτάρει κι' αυτός με τα δύο κρυφά χαρτιά.

Στην πρόφα δεν προσφέρουμε χρήματα για να αγοράσουμε τα δύο κρυφά χαρτιά αλλά προσφέρουμε υποχρέωση. Προσφέρουμε την υποχρέωση ότι εφ' όσον κερδίσουμε στον πλειστηριασμό τα δύο χαρτιά, θα ονομάσουμε ως ατού κάποιο χρώμα που είναι της ίδιας ή μεγαλύτερης «αξίας» από όσο προσφέραμε για να πάρουμε τα δύο χαρτιά και να κάνουμε τουλάχιστον έξι μπάζες (ή επτά, οκτώ, εννέα, δέκα αντίστοιχα, όπως θα δούμε πιο κάτω). Με πιο απλά λόγια, αν φτάσουμε κατά την αγορά να προσφέρουμε καρά (♦) ή «τρίτα», υποχρεούμαστε να ονομάσουμε ως ατού είτε τα καρά, είτε τις κούπες (είναι πάνω από τα καρά όπως είδαμε στην αρχή του εγχειριδίου), είτε αχρωμάτιστα, είτε επτά μπαστούνια, επτά σπαθιά, επτά καρά, επτά κούπες κλπ όπως θα αναλύσουμε αμέσως πιο κάτω.

Εύκολα γίνεται λοιπόν αντιληπτό ότι ένας παίκτης που έχει επάνω του έξι πιθανές μπάζες με τζόγο π.χ. από σπαθιά (♠), μπαίνει στην αγορά με συγκεκριμένη προοπτική και δέσμευση, να φτάσει την προσφορά του μέχρι τα σπαθιά, αφού αν «κερδίσει» τα δυο χαρτιά, οφείλει να ονομάσει ατού από το χρώμα της πλειοδοσίας του και πάνω. Δεν μπορεί με άλλα λόγια να έχει προσφέρει ως πούμε καρά (♦) και να ορίσει ατού τα σπαθιά (♠), που είναι πιο κάτω από τα καρά. Το να ορίσει από την άλλη, ατού τα καρά, έχοντας επάνω του σπαθιά, είναι αυτοκτονικό, αφού δεν θα μπορέσει να κάνει τις μπάζες που οφείλει και επομένως θα «μπει μέσα». Αν όμως έχει μεν έξι μπάζες από σπαθιά, αλλά προσδοκά, με βάση τα υπόλοιπα φύλλα του αλλά και την διαίσθησή του ότι μπορεί να κάνει επτά μπάζες,

τότε μπορεί βεβαίως να προσφέρει μέχρι και 7 σπαθιά, και να πετύχει να «κερδίσει» τα δύο φύλλα.

Τα ίδια ισχύουν κατ' αντιστοιχία για κάθε κλίμακα (οκτώ, εννέα ή και δέκα).

Διευκρινίζεται εδώ ότι ο τζογαδόρος, πέρα από την δέσμευσή του, να ορίσει ατού «χρώμα» τουλάχιστον ίσο με αυτό που προσέφερε κατά την διαδικασία της αγοράς, δεν έχει κανένα περιορισμό στο να ονομάσει ατού οποιοδήποτε «χρώμα» από εκεί και πάνω. Είτε γιατί η πραγματική του δύναμη είναι σε άλλο «χρώμα», είτε για να κερδίσει περισσότερους πόντους (εφ' όσον έχει τις μπάζες φυσικά). Συχνά άλλωστε συμβαίνει να αδυνατούν οι άλλοι παίκτες να συνεχίσουν τον πλειστηριασμό και να «πηγαίνουν πάσο» αφήνοντας τα χαρτιά στον τζογαδόρο, πριν αυτός φτάσει να προσφέρει στο «χρώμα» της δύναμής του.

Από την άλλη μεριά, δεν είναι λίγες οι φορές που ο τζογαδόρος «μπλοφάρει» και ενώ έχει περισσότερες μπάζες, αναγγέλλει μικρότερο από την πραγματική δύναμή του τζόγο, θυσιάζει δηλαδή έναν ή δύο πόντους κάσα, παρασύροντας τους άλλους παίκτες στην διεκδίκηση των μπαζών, οπότε τους «βάζει μέσα» και αποκομίζει μεγαλύτερο όφελος (περισσότερα καπίκια), όπως θα αναλύσουμε στην συνέχεια. Ενώ ας πούμε έχει επάνω του επτά ή και οκτώ μπάζες σίγουρες, «τα λέει» απλά, δίνοντας την εντύπωση ότι δεν έχει πολύ δυνατό χαρτί (οι παίκτες σκέφτονται ότι αν είχε προφανώς θα τα έλεγε περισσότερα), πράγμα που τους ξεγελάει και τους παρασύρει να παίξουν, ενώ αν τα «έλεγε» επτά ή οκτώ, δεν θα έπαιζαν. Η κίνηση αυτή διευκολύνεται στην περίπτωση που δεν έχει γίνει αγορά και ο ένας παίκτης δεν «γνωρίζει» αν έχει και σε ποιο «χρώμα» δύναμη ο άλλος.

ΠΛΕΙΣΤΗΡΙΑΣΜΟΣ ή ΑΓΟΡΑ

Ο πλειστηριασμός γίνεται σε φάσεις (επίπεδα).

Πρώτος πάντα «μιλάει» ο παίκτης που πήρε πρώτος χαρτιά κατά το μοίρασμα, ο οποίος και φυσικά είτε αγοράσει είτε όχι, θα παίξει πρώτος (εφ' όσον αποφασίσει να παίξει) στον συγκεκριμένο γύρο. (Ειδικά στην αρχή του παιχνιδιού, κατά τον εναρκτήριο γύρο όπου μοιράζει κάποιος από τους τρεις στην τύχη (αυτός που παίρνει πρώτος Ρήγα όπως προείπαμε), είθισται να «μιλάει» άρα και να παίζει πρώτος, αυτός που έχει επάνω του το επτά καρό (7♦) κι αν αυτό τύχει να μην το έχει κανείς επειδή είναι στα δύο χαρτιά προς αγορά, τότε πρώτος «μιλάει» αυτός που έχει το οκτώ καρό (8♦). Αν κι' αυτό είναι μέσα στα δύο φύλλα, (πράγμα εξαιρετικά σπάνιο), τότε ξαναμοιράζονται τα χαρτιά, αφού πλέον έχουν αποκαλυφθεί ποιά είναι τα δύο φύλλα κάτω.

Αν λοιπόν ο πρώτος «έχει χαρτί» και προτίθεται να μπει στον πλειστηριασμό, λέει: *μπαστούνια* (♠) ή *«πρώτα»*. Αν δεν έχει χαρτί και δεν θέλει να μπει στον πλειστηριασμό, λέει: *«πάσο»*. Ακολουθεί ο δεύτερος εκ δεξιών πάντα, ο οποίος αν δεν έχει χαρτί λέει: *«πάσο»* ή αν έχει, μπαίνει στον πλειστηριασμό. Ανάλογα με το τι έχει κάνει ο πρώτος, αν δηλαδή ο πρώτος παίκτης έχει προσφέρει *«πρώτα»*, τότε πρέπει να προσφέρει περισσότερα και λέει: *σπαθιά* (♣) ή *«δεύτερα»*, αλλιώς αν ο πρώτος παίκτης έχει πάει *«πάσο»*, τότε ο δεύτερος προσφέρει εκείνος *μπαστούνια* (ή *«πρώτα»*). Ακολουθεί ο τρίτος παίκτης, αυτός που μοίρασε τα χαρτιά, ο οποίος και παίζει τελευταίος σ' αυτόν τον γύρο, ο οποίος αν δεν επιθυμεί να αγοράσει λέει: *«πάσο»* ή προσφέρει ανάλογα με το αν έχουν αγοράσει και οι δύο προηγούμενοι παίκτες περισσότερα λέγοντας: *καρά* (♦) ή *«τρίτα»*, ή αν έχει πάει ένας από τους προηγούμενους παίκτες *πάσο* και έχει αγοράσει μόνο ο ένας (*μπαστούνια*), τότε αυτός προσφέρει *«δεύτερα»* (ή *σπαθιά*).

Αφού μιλήσουν όλοι οι παίκτες από μία φορά, η αγορά μπαίνει στην δεύτερη φάση (επίπεδο) το οποίο αρχίζει πάντα από το σημείο που τελείωσε το πρώτο επίπεδο. Αν υποθέσουμε ότι έχουν προσφέρει και οι τρεις παίκτες (ο πρώτος *μπαστούνια*, ο δεύτερος *σπαθιά* και ο τρίτος *καρά*), έχει σειρά να μιλήσει για δεύτερη φορά (δεύτερο επίπεδο αγοράς) ο πρώτος παίκτης ο οποίος οφείλει να αρχίσει από εκεί που τελείωσε το πρώτο επίπεδο. Έτσι στην προκειμένη περίπτωση θα πει: *εδώ τα καρά* ή *ναι στα καρά ή όλα εδώ*. (Αν στην πρώτη φάση της αγοράς ένας από τους τρεις είχε πάει *πάσο* και η αγορά είχε μείνει στα *σπαθιά*, θα έπρεπε να αρχίσει από εκεί και να πει: *εδώ τα σπαθιά*). Ο δεύτερος παίκτης εφ' όσον επιθυμεί να συνεχίσει την πλειοδοσία ανεβαίνει λέγοντας *κούρες* και ο τρίτος (εφ' όσον επιθυμεί να συνεχίσει) θα πρέπει να ανέβει προσφέροντας *αχρωμάτιστα*. Εδώ τελειώνει η δεύτερη φάση της αγοράς και οι απομένοντες παίκτες μπαίνουν στην τρίτη φάση η οποία φυσικά αρχίζει από εκεί που τελείωσε η δεύτερη. Στην προκειμένη περίπτωση ο πρώτος παίκτης που έχει σειρά να μιλήσει (για τρίτη φορά) ανοίγει την τρίτη φάση της αγοράς λέγοντας: *εδώ τα αχρωμάτιστα* ή *ναι στα αχρωμάτιστα*. Ακολουθούν οι άλλοι δύο προσφέροντες επτά *μπαστούνια* και επτά *σπαθιά* αντίστοιχα. Η τέταρτη φάση (επίπεδο) της αγοράς θα πρέπει να αρχίσει από τα επτά *σπαθιά* κ.ο.κ.

Διευκρινίζουμε εδώ ότι κατά την διαδικασία της αγοράς δεν «πηδάμε» ούτε τζόγους, ούτε επίπεδα. Ανεβαίνουμε βαθμίδα-βαθμίδα. Αυτό επιβάλλεται διότι κάθε παίκτης πρέπει να έχει την δυνατότητα να πάει στον τζόγο του. Αν παρά ταύτα, κάποιος πλειοδοτήσει πριν από αυτόν στο ίδιο επίπεδο, όταν έρθει η σειρά του να μιλήσει, δηλώνει *«πάσο»* φυσικά, συχνά με την φράση: *«αποκλείομαι στα ... τάδε»*, με σκοπό να «δείξει» στον σύντροφό του το *«χρώμα»* της δύναμής του. Κανονικά όμως αυτό δεν επιτρέπεται.

Ο πλειστηριασμός συνεχίζεται μέχρις ότου δύο από τους παίκτες πάνε πάσο και τα δύο χαρτιά τα κερδίζει αυτός που απέμεινε τελευταίος πλειοδότης.

Στην πράξη η αγορά σπάνια φτάνει πολύ ψηλά γιατί ένας από τους τρεις παίκτες συνήθως πάει πάσο στην πρώτη φάση και η μονομαχία συνεχίζεται από τους υπόλοιπους δύο, σε δύο ή τρία ακόμη επίπεδα (ενίοτε και περισσότερα).

Υπάρχει βέβαια και η περίπτωση (συχνή) να πάνε δύο παίκτες πάσο εξ αρχής οπότε τα δύο χαρτιά κερδίζει αυτός που λέει «πρώτα». Διατηρεί βέβαια την δυνατότητα, όπως είπαμε πιο πάνω, να ονομάσει ατού όποιο «χρώμα» θέλει από εκεί και πάνω.

Μια μορφή πλειοδοσίας είναι και οι φράσεις «*τα γράφω*», από παίκτη που κρατάει κυρίως μαύρα χαρτιά (μπαστούνια – σπαθιά) ή «*γούστο*» ή «*τα παίρνω*», από παίκτη που κρατάει κυρίως κόκκινα χαρτιά (καρά – κούπες) ή «*άμα μείνουν*», από παίκτη που κρατάει ανάμεικτα μαύρα και κόκκινα χαρτιά. Χρησιμοποιούνται υπό την προϋπόθεση ότι κανείς παίκτης δεν έχει προσφέρει μέχρι εκείνη την στιγμή, και ο παίκτης που έχει σειρά να μιλήσει, δεν αισθάνεται δυνατός με τα χαρτιά που κρατάει ώστε να μπει στην αγορά προσφέροντας «πρώτα», αλλά θέλει να βάλει υποψηφιότητα για την απόκτηση των δυο χαρτιών, σε περίπτωση που οι άλλοι πάνε πάσο, διαισθανόμενος ότι αν γίνει έτσι έχει αυξημένες πιθανότητες να βρει καλό φύλλο κάτω. Εξ' ου και το ρητό: «πάσο πάσο, κάτω έχει άσσο». Εννοείται βέβαια, ότι αν ένας από τους επόμενους παίκτες μπει στον πλειστηριασμό και προσφέρει «πρώτα», τον αποκλείει αυτόματα από την διεκδίκηση των δύο χαρτιών.

Σε περίπτωση που οι δύο πρώτοι παίκτες έχουν πάει πάσο και ο τελευταίος θέλει να προσφέρει και να πάρει τα δύο φύλλα, συχνά χρησιμοποιεί την φράση: «*δικά μου*» ή «*τα πήρα*», αντί να πει «πρώτα», αφού δεν υπάρχει άλλος διεκδικητής και ουσιαστικά ό,τι και να πει τα χαρτιά είναι δικά του.

Αν κανείς εκ των τριών παικτών δεν εκφράσει πρόθεση αγοράς, αλλά και οι τρεις πάνε «πάσο», τελειώνει ο γύρος και αρχίζει ο επόμενος.

ΞΕΣΚΑΡΤΑΡΙΣΜΑ ΚΑΙ ΑΝΑΓΓΕΛΙΑ ΤΩΝ ΑΤΟΥ

Ο παίκτης που κερδίζει τα δύο χαρτιά, τα παίρνει επάνω του, επιλέγει τα δέκα που θα κρατήσει (αυτά που θεωρεί ότι του είναι πιο χρήσιμα) και κατεβάζει δύο από τα 12, ως «σκάρτα» και τα βάζει κρυμμένα (με την πλάτη προς τα πάνω) στην άκρη του τραπέζιου. Αυτά τα δύο χαρτιά δεν παίζουν πλέον σ' αυτόν τον γύρο.

Στην συνέχεια ανακοινώνει στους συμπαίκτες του ποιο «χρώμα» ονομάζει σαν ατού (ποιος είναι με άλλα λόγια ο «τζόγος») και τους καλεί να αποφασίσουν αν θα παίξουν ή όχι.

Οι πιθανοί τζόγοι είναι με την σειρά οι εξής:

Πίνακας 3

Τζόγος		Συντελεστής βαρύτητας ή Πολλαπλα- σιαστής	Μπάζες που υποχρεούνται να κάνουν		
			ο Τζογαδόρος	ο 1 ^{ος} Παίκτης	ο 2 ^{ος} Παίκτης
Μπαστούνια ή «Πρώτα»	♠	2	6	2	2
Σπαθιά ή «Δεύτερα»	♣	3	6	2	2
Καρά ή «Τρίτα»	♦	4	6	2	2
Κούπες	♥	5	6	2	2
Αχρωμάτιστα	♠♣♦♥	6	6	2	2
7 Μπαστούνια ή «Πρώτα»	7♠	7	7	2	1
7 Σπαθιά ή «Δεύτερα»	7♣	7	7	2	1
7 Καρά ή «Τρίτα»	7♦	7	7	2	1
7 Κούπες	7♥	7	7	2	1
7 Αχρωμάτιστα	7♠♣♦♥	8	7	2	1
8 Μπαστούνια ή «Πρώτα»	8♠	8	8	1	1
8 Σπαθιά ή «Δεύτερα»	8♣	8	8	1	1
8 Καρά ή «Τρίτα»	8♦	8	8	1	1
8 Κούπες	8♥	8	8	1	1
8 Αχρωμάτιστα	8♠♣♦♥	9	8	1	1
9 Μπαστούνια ή «Πρώτα»	9♠	9	9	1	0
9 Σπαθιά ή «Δεύτερα»	9♣	9	9	1	0
9 Καρά ή «Τρίτα»	9♦	9	9	1	0
9 Κούπες	9♥	9	9	1	0
9 Αχρωμάτιστα	9♠♣♦♥	10	9	1	0
10 Μπαστούνια ή «Πρώτα»	10♠	10	10	0	0
10 Σπαθιά ή «Δεύτερα»	10♣	10	10	0	0
10 Καρά ή «Τρίτα»	10♦	10	10	0	0
10 Κούπες	10♥	10	10	0	0
10 Αχρωμάτιστα	10♠♣♦♥	10	10	0	0

Την απόφασή του για το ποιο «χρώμα» θα επιλέξει ως ατού, επηρεάζουν βασικά τρεις παράγοντες.

Ο πρώτος είναι το «χρώμα» (ή τα «χρώματα») της δύναμής του.

Ο δεύτερος, η δέσμευση που έχει από το «χρώμα» που έχει προσφέρει κατά την αγορά του, αφού όπως προαναφέραμε, μπορεί να ορίσει ως ατού είτε το χρώμα της πλειοδοσίας του, είτε πάνω από αυτό (ποτέ πιο κάτω).

Ο τρίτος είναι αν παίζει πρώτος ή όχι (κυρίως όταν έχει την δυνατότητα να τα πει «αχρωμάτιστα»).

ΤΑ ΑΧΡΩΜΑΤΙΣΤΑ ΣΑΝ «ΑΤΟΥ»

Όταν αναφερόμαστε στα ατού, κυριολεκτούμε στην περίπτωση που ως ατού έχει οριστεί ένα από τα τέσσερα «χρώματα» δηλαδή τα μπαστούνια, τα σπαθιά, τα καρά και οι κούπες. Εδώ έχουμε να κάνουμε πράγματι για την μεταβολή της δύναμης ενός χρώματος, το οποίο καθίσταται για έναν γύρο, ισχυρότερο από τα υπόλοιπα τρία.

Όταν όμως ο τζογαδόρος ορίζει ως «ατού» τα «αχρωμάτιστα», συμβαίνει το αντίθετο. Στην πραγματικότητα δεν δίνει σε κανένα χρώμα ιδιαίτερη δύναμη, αλλά ορίζει να παιχτεί ο γύρος με την αρχική δύναμη που έχουν ιεραρχικά, από μόνα τους τα χαρτιά. Λόγοι απλοποίησης μας κάνουν να μιλάμε για ατού «αχρωμάτιστα», καταχρηστικά κατά κάποιο τρόπο, ενώ πιο σωστό θα ήταν να λέγαμε «χωρίς ατού». Βέβαια κατά το παίξιμο της πρέφας, συχνά, οι παίκτες χρησιμοποιούν τον όρο και σε ερώτηση τι είναι τα ατού; ακούγεται η απάντηση: χωρίς χρώμα ή χωρίς ατού.

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΟΥ «ΧΡΩΜΑΤΟΣ» ΤΩΝ ΑΤΟΥ

Στις περισσότερες περιπτώσεις, η επιλογή του «χρώματος» των ατού από τον τζογαδόρο, είναι «μονόδρομος» καθώς, ανεξάρτητα από το αν έχει ή όχι την ισχύ των χαρτιών που θα του επιτρέψουν να κάνει όλες τις μπάζες που οφείλει, η δύναμή του είναι συνήθως σε ένα μόνο «χρώμα», οπότε δεν έχει άλλη επιλογή.

Σε αρκετές περιπτώσεις όμως, συμβαίνει όμως να είναι δυνατός σε δύο «χρώματα», οπότε βρίσκεται σε δίλημμα, προσπαθώντας να «προβλέψει» πόσες μπάζες θα κάνει με τον έναν ή τον άλλο τζόγο, ώστε να επιλέξει αυτόν που θα του δώσει την δυνατότητα να κάνει τις περισσότερες.

Σε κάθε περίπτωση, πριν την τελική του απόφαση, ο τζογαδόρος εξετάζει και την δυνατότητα, του να ορίσει ως ατού τα «αχρωμάτιστα», είτε γιατί έτσι θα μπορέσει να κάνει τις μπάζες που οφείλει, είτε γιατί θέλει να πάρει τον επί πλέον πόντο που δίνουν τα «αχρωμάτιστα» σε κάθε επίπεδο (βλέπε πίνακα 1). Προς αυτήν την κατεύθυνση στρέφεται κυρίως, όταν κρατάει στο χέρι του πολυχρωματικό χαρτί και βλέπει ότι μπορεί να κάνει μπάζες από πολλές μεριές (π.χ. Άσσο, Ρήγα, Ντάμα από ένα χρώμα, Άσσο, Ρήγα από άλλο, Ρήγα, Ντάμα από άλλο κλπ), την ώρα που δεν έχει πολλά (πάνω από τέσσερα) χαρτιά του ίδιου χρώματος ώστε να τα χρήσει ως ατού. Όπως και να έχει το πράγμα, καθοριστικό ρόλο στην απόφασή του παίζει, το αν παίζει πρώτος ή όχι.

Πράγματι λίγες είναι οι φορές που ένας παίκτης έχει επάνω του γερά φύλλα από όλα τα «χρώματα», ώστε ακόμα και αν δεν παίζει πρώτος, να κερδίσει την πρώτη ή έστω την δεύτερη μπάζα και να βρεθεί στην πλεονεκτική θέση να παίζει εκείνος πρώτος μετά και να κάνει τις μπάζες του. Ενώ αν παίζει πρώτος, οδηγεί εκείνος το παιχνίδι εκεί που θέλει, ώστε να εξασφαλίσει τις μπάζες του.

Ας δούμε σε ένα υποθετικό παράδειγμα την σημασία που έχει το αν παίζει πρώτος ή όχι και πως αυτό μπορεί να επηρεάσει το αποτέλεσμα σε ένα γύρο.

Έστω ότι ο τζογαδόρος μετά το ξεσκαρτάρισμα έχει επάνω του τέσσερα γερά σπαθιά (A♣, K♣, Q♣, J♣), τρία γερά καρά (A♦, K♦, Q♦) και τρεις γερές κούπες (A♥, K♥, Q♥). Αν παίζει πρώτος έχει δέκα σίγουρες μπάζες είτε τα πει σπαθιά είτε τα πει αχρωμάτιστα. Αν όμως δεν παίζει πρώτος, όχι μόνο δεν θα κάνει δέκα (10) μπάζες αν τα πει «αχρωμάτιστα» (δεν έχει κανένα μπαστούνι), αλλά ίσως ούτε επτά (7) αν τα πει επτά σπαθιά (7♣), σε ενδεχόμενη δυσμενή γι' αυτόν κατανομή των χαρτιών στους άλλους παίκτες. Αν δεν θέλει να ρισκάρει, υποχρεούται να τα πει σπαθιά (απλά). Βλέπουμε λοιπόν ότι εκεί που θα κατέβαζε δέκα (10) κάσα ονομάζοντάς τα εννέα ή δέκα «αχρωμάτιστα» (αν έπαιζε πρώτος), θα κατεβάσει τρία, ονομάζοντάς τα σπαθιά «τρίτα». Ένα ακραίο ομολογουμένως παράδειγμα, για να γίνει αντιληπτό το πόσο μπορεί να επηρεάσει την αναγγελία των ατού και τις μπάζες που τελικά θα κάνει, το αν παίζει πρώτος ο τζογαδόρος ή όχι.

ΠΩΣ ΑΠΟΦΑΣΙΖΕΙ ΕΝΑΣ ΠΑΙΚΤΗΣ ΑΝ ΘΑ ΠΑΙΞΕΙ Η ΟΧΙ

Όπως προείπαμε, αφού γνωστοποιήσει ο τζογαδόρος τον «τζόγο» του γύρου, δηλαδή το «χρώμα» (και το επίπεδο συνάμα) των ατού, τον λόγο έχουν οι δύο παίκτες, πρώτα αυτός που κάθεται δεξιά του και μετά ο άλλος, για να πουν αν θα παίξουν, αν δηλαδή θα λάβουν μέρος στην διεκδίκηση των μπαζών ή όχι.

Ένας παίκτης αποφασίζει αν θα παίξει ή όχι, αφού λάβει υπόψη του τρία βασικά πράγματα:

1. Πόσες μπάζες είναι υποχρεωμένος να κάνει. Αυτό, εξαρτάται από τον τζόγο και την σειρά που παίζουμε. (Βλέπε πίνακα 1)

Αν π.χ. ο τζόγος είναι «απλά», έξι μπάζες δηλαδή, κάθε παίκτης πρέπει να κάνει δύο μπάζες, είτε παίζει πρώτος στην σειρά είτε δεύτερος. Σε ένα τζόγο επτά μπαζών, ο παίκτης που παίζει πρώτος οφείλει να κάνει δύο μπάζες και ο δεύτερος μία, ενώ αν ο τζόγος είναι «εννέα», ο δεύτερος παίκτης δεν έχει υποχρέωση να κάνει ούτε μία μπάζα.

2. Πόσες σίγουρες μπάζες έχει. Όταν λέμε σίγουρες μπάζες, εννοούμε σίγουρες (από ατού κατά βάση) και όχι πιθανές. Αν π.χ. ο παίκτης έχει έναν άσσο σε ένα άλλο (εκτός από ατού) «χρώμα», δεν πάει να πει ότι θα κάνει σίγουρα την μπάζα. Φυσικά οι πιθανότητες ενισχύονται στην περίπτωση που κρατάει φύλλο από δύο ή και περισσότερες μεριές, οπότε μπορεί να υπολογίζει σε μία ή περισσότερες σίγουρες μπάζες.

3. Από το «φύλλο» του τζογαδόρου και του «συντρόφου» του. Εδώ αντιλαμβάνεται κανείς πόσο χρήσιμο είναι να συμμετέχουν οι παίκτες στην «αγορά» και να δείχνουν την δύναμή τους στον πιθανό σύντροφό τους. Συνδυάζοντας το χαρτί του τζογαδόρου με την αγορά του συντρόφου του, κάθε παίκτης προσπαθεί να καταλάβει (να πάρει πρέφα, όπως λέγεται), πως είναι κατανοημένα τα φύλλα. Αυτή είναι η πεμπτουσία της επιδίωξης των παικτών. Στον βαθμό που το καταφέρνουν, διευκολύνονται στο να αποφασίσουν αν θα παίξουν, συμμετέχοντας στην διεκδίκηση των μπαζών, αλλά και στο πως θα παίξουν στην συνέχεια, καθιστώντας την συμμετοχή τους επιτυχή.

Αναμφίβολα, από την στιγμή που ένας παίκτης αποφασίζει να παίξει και να μπει στην διεκδίκηση των μπαζών, έχει σαν μέλημα «να κάνει» κατ' αρχήν τις μπάζες που οφείλει, ώστε να μην «μπει μέσα» ο ίδιος. Από την άλλη μεριά όμως, υπάρχει και ο «υπέρτερος» σκοπός, να στερήσουν από τον τζογαδόρο όσο περισσότερες μπάζες μπορούν. Καθήκον λοιπόν κάθε παίκτη είναι να συμπορευτεί με τον σύντροφό του, παίζοντας όπως επιτάσσει το «συλλογικό» και όχι το ατομικό συμφέρον. Άλλωστε το να βάλουν μέσα τον τζογαδόρο είναι σε κάθε περίπτωση πιο συμφέρον, από το να κάνουν απλά μια – δυο μπάζες και να πάρουν τα λιγοστά ούτως ή άλλως καπίκια.

ΑΠΑΝΤΗΣΗ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΚΛΗΣΗ ΤΟΥ ΤΖΟΓΑΔΟΡΟΥ

Πρώτος ομιλεί ο παίκτης που κάθεται δεξιά του τζογαδόρου, ο οποίος δηλώνει αν θα παίξει ή αν θα πάει πάσο. Αν θα παίξει, θα πιστωθεί μεν με τα καπίκια που αντιστοιχούν στις μπάζες που θα κάνει, αλλά ρισκάρει να μην κάνει όσες πρέπει και να πληρώσει, όπως είπαμε πιο πάνω. Ομοίως και ο δεύτερος παίκτης ο οποίος ομιλεί αμέσως μετά.

Να σημειώσουμε εδώ πως το κίνητρο για τους δύο παίκτες δεν είναι συνήθως ισχυρό, με την έννοια ότι τις περισσότερες φορές, παίζουν διεκδικώντας λίγα μόλις καπίκια, ενώ την ίδια ώρα διακινδυνεύουν να χάσουν πολύ περισσότερα, αν δεν κάνουν τις μπάζες που πρέπει. Πριν αποφασίσει λοιπόν κάποιος να παίξει, πρέπει να λογαριάσει καλά τις μπάζες που «βλέπει» πως μπορεί να κάνει και να αποφασίσει με όσο το δυνατόν περισσότερη βεβαιότητα και όχι με την ψευδαίσθηση ότι κι' αν του λείπει κάποια μπάζα, θα την κάνει ο σύντροφός του. Αυτό συμβαίνει πράγματι πολλές φορές, συμβαίνει όμως άλλες τόσες να μπαίνει μέσα ο παίκτης και να πληρώνει πολλαπλάσια από τα προσδοκώμενα καπίκια.

Στην φάση αυτή, κάθε παίκτης έχει το δικαίωμα του προσεταιρισμού του άλλου, με σχετικό πλεονέκτημα (προβάδισμα) του πρώτου. Ο προσεταιρισμός ενός παίκτη, γίνεται στην περίπτωση που αυτός πάει πάσο, από τον έτερο ο οποίος αποφασίζει να παίξει.

Ο παίκτης που προσεταιρίζεται («παίρνει μαζί του») τον σύντροφό του, καρπύεται το σύνολο των πόντων από τις μπάζες που θα κάνουν και οι δύο μαζί, αλλά πληρώνει και το σύνολο των οφειλών στην περίπτωση που οι δύο μαζί δεν κάνουν τις μπάζες που όφειλαν να κάνουν. Εννοείται ότι εφ' όσον ο ένας πάρει τον άλλον δεν αρκούν οι μπάζες που όφειλε να κάνει αν έπαιζε μόνος του, αλλά απαιτούνται όλες οι μπάζες που θα έπρεπε να κάνουν παίζοντας και οι δύο.

Πρώτος έχει αυτό το δικαίωμα προσεταιρισμού ο παίκτης που κάθεται δεξιά του τζογαδόρου και ομιλεί πρώτος. Στην περίπτωση που δηλώσει ότι παίξει και ο σύντροφός του δηλώσει πάσο, έχει το δικαίωμα να τον πάρει μαζί του. Το ίδιο δικαίωμα έχει και ο δεύτερος σύντροφος ο οποίος μόλις ο πρώτος δηλώσει πάσο, μπορεί να τον πάρει εκείνος μαζί του. Αν όμως δεν τον πάρει αλλά δηλώσει απλά ότι παίξει, τότε ο πρώτος σύντροφος αν και έχει πάει πάσο, διατηρεί το δικαίωμα να ανακαλέσει και να πάρει εκείνος τον δεύτερο σύντροφο μαζί του.

Γιατί ο ένας προσεταιρίζεται τον άλλον και τότε;

Δύο κυρίως είναι οι λόγοι για τους οποίους ένας παίκτης προσεταιρίζεται τον άλλον, ώστε από κοινού να αντιμετωπίσουν τον τζογαδόρο.

Είτε ο παίκτης έχει αδυναμία σε κάποιο «χρώμα» το οποίο υποθέτει (ή γνωρίζει από την αγορά που έχει γίνει), ότι έχει ο σύντροφός του, οπότε έτσι ενισχύει το «οπλοστάσιό» του έναντι του τζογαδόρου, είτε ο παίκτης έχει σίγουρες τις μπάζες που πρέπει να γίνουν στα χέρια του και παίρνει μαζί του τον σύντροφό του, μήπως από το παίξιμο και των δυο μαζί, προκύψουν κι' άλλες μπάζες που θα βάλουν τον τζογαδόρο μέσα.

Ανάλογη των προθέσεων του καλούντος είναι και η χρησιμοποιούμενη φρασεολογία της πρόσκλησης.

Με την φράση: Παίζεις κι' εσύ, του υποδηλώνει ότι θέλει να παίξει στο χρώμα που είναι δυνατός.

Με την φράση: Παίζεις μαζί μου, είναι σαν να του λέει να περιμένει (να κρατηθεί δηλαδή) στο χρώμα που είναι δυνατός, ενώ

Με την φράση: Πάμε όλοι μαζί, είναι σαν να του λέει παίξε όπως κρίνεις καλύτερα.

ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΞΙΜΑΤΟΣ

Ας υποθέσουμε ότι έχει γίνει η αναγγελία των ατού από τον τζογαδόρο και οι δύο σύντροφοι έχουν αποφασίσει να παίξουν.

Πρώτος παίζει αυτός που κάθεται δεξιά από αυτόν μοιράζει, αυτός δηλαδή που πήρε πρώτος χαρτιά. Ρίχνει ένα χαρτί κάτω, κατά βούληση, και ακολουθούν οι άλλοι δύο (πρώτα αυτός που κάθεται δεξιά του και μετά ο άλλος). Οι άλλοι δύο δεν έχουν το δικαίωμα να παίξουν κατά βούληση, αλλά υποχρεούνται να ακολουθήσουν με κάποιο χαρτί του ιδίου «χρώματος», εφ' όσον βέβαια έχουν. Αν δεν έχουν, τότε θα πρέπει να ρίξουν υποχρεωτικά ατού (να «τσακίσουν», όπως λέμε) και μόνο αν δεν έχουν ούτε ατού, μπορούν να ρίξουν χαρτί άλλου χρώματος, χωρίς φυσικά ελπίδα να κερδίσουν την μπάζα ακόμη κι' αν ρίξουν Άσσο. Δηλαδή αν π.χ. τα ατού είναι καρά (♦) και ο πρώτος παίκτης ξεκινήσει παίζοντας σπαθί (♠) οι άλλοι δύο οφείλουν να ακολουθήσουν επίσης με σπαθί και αν δεν έχουν, να παίξουν καρό (να «τσακίσουν» με ατού) και μόνο αν δεν έχουν ούτε σπαθί ούτε καρό, μπορούν να παίξουν κάποιο χαρτί άλλου «χρώματος» (μπαστούνι ή κούπα στην προκειμένη περίπτωση). Τα τρία χαρτιά που έπεσαν πάνω στο τραπέζι, τα παίρνει αυτός που έριξε το ισχυρότερο. Λέμε τότε ότι έκανε μια «μπάζα». Εννοείται ότι αν ένας παίκτης πει δεν παίζω (πάει «πάσο» δηλαδή), οπότε παίζουν μόνο δύο (ο τζογαδόρος και ένας παίκτης), η κάθε μπάζα αποτελείται από τα δύο χαρτιά των παικτών που παίζουν.

Να θυμίσουμε στο σημείο αυτό, ποιο είναι το ισχυρότερο χαρτί, που κερδίζει την μπάζα.

- ❖ Αν μια μπάζα περιέχει χαρτιά του ιδίου χρώματος, την μπάζα κερδίζει το μεγαλύτερο, κατά την γνωστή ιεραρχία των χαρτιών (A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7).
- ❖ Αν μια μπάζα περιέχει ένα ή περισσότερα ατού, την κερδίζει το μεγαλύτερο ατού.
- ❖ Αν μια μπάζα περιέχει χαρτιά διαφορετικών χρωμάτων (όχι όμως ατού), την κερδίζει το μεγαλύτερο χαρτί του χρώματος που έπεσε πρώτο στο τραπέζι.

Ο παίκτης που έκανε την μπάζα, έχει τώρα σειρά να παίζει. Ρίχνει ένα χαρτί κατά βούληση (ο πρώτος παίκτης παίζει πάντα ό,τι χαρτί θέλει). Ακολουθεί ο παίκτης που κάθεται δεξιά του και μετά ο τρίτος, οι οποίοι δεν ρίχνουν χαρτί κατά βούληση, αλλά σύμφωνα πάντα με όσα ορίζονται πιο πάνω. Την μπάζα κερδίζει φυσικά ο παίκτης που έριξε το ισχυρότερο χαρτί, σύμφωνα με τα προαναφερθέντα, ο οποίος παίζει τώρα πρώτος για την διεκδίκηση της επόμενης μπάζας κ.ο.κ. Ο γύρος συνεχίζεται με τον ίδιο τρόπο μέχρι να γίνουν από τους παίκτες και οι δέκα (10) μπάζες.

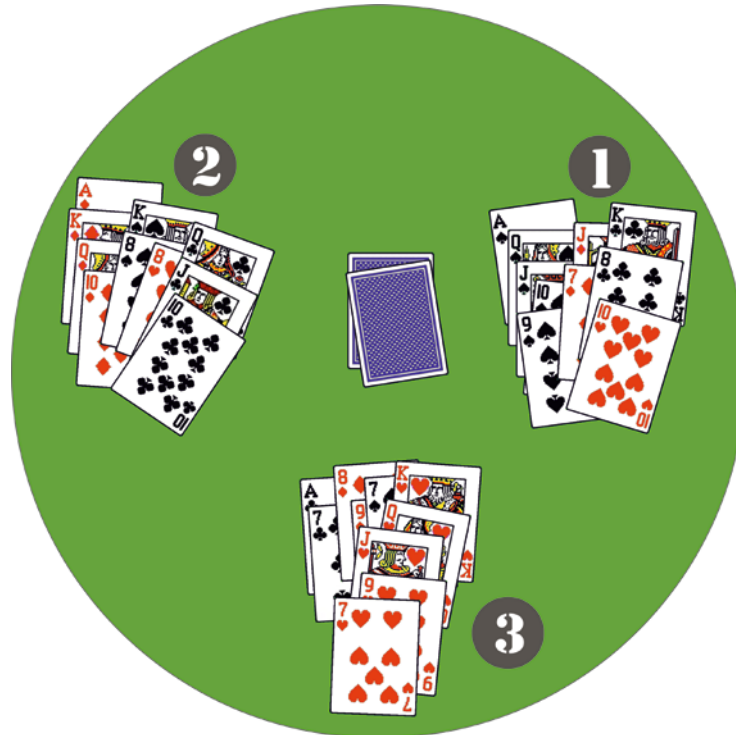
Βασική και διαρκής επιδίωξη των δύο μερών, του τζογαδόρου αφ' ενός και των δύο παικτών μαζί αφ' ετέρου, είναι να κάνουν όσο περισσότερες μπάζες μπορούν, ώστε να παίρνουν (πιστώνονται) με τους ανάλογους πόντους.

Στο τέλος του γύρου, κάθε παίκτης μετράει φανερά ενώπιον των άλλων πόσες μπάζες έχει κάνει και ο παίκτης που έχει αναλάβει να γράφει, χρεοπιστώνει πάνω στο χαρτί την μερίδα του κάθε παίκτη, ανάλογα με το πόσες μπάζες έχει κάνει, όπως αναλυτικά περιγράφουμε σε ξεχωριστό κεφάλαιο πιο κάτω.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΕΝΑΝ ΓΥΡΟ

Ας δοκιμάσουμε να παίξουμε ένα γύρο εφαρμόζοντας όσα έχουμε μέχρι τώρα αναφέρει.

Έχει μοιράσει ο παίκτης Νο 3 και οι παίκτες έχουν στα χέρια τους τα χαρτιά που φαίνονται στην εικόνα του παραδείγματός μας. Πρώτος παίζει ο παίκτης Νο 1.

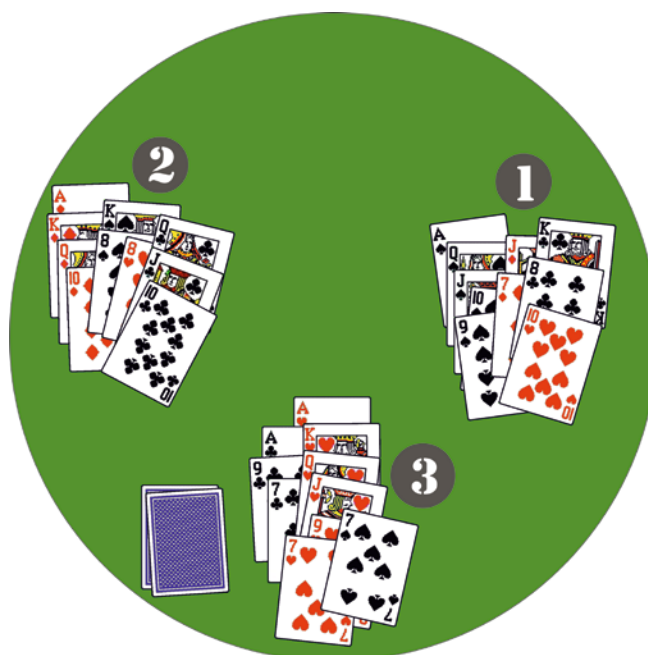


Είμαστε έτοιμοι για την διαδικασία της αγοράς.

Ο παίκτης που παίζει πρώτος (No 1) «μιλάει» πρώτος. Στα χέρια του κρατάει 5 μπαστούνια και ποντάρει στο ότι μπορεί να βρει κάτω ένα ακόμη μπαστούνι ή ένα σπαθί ή έναν άσο κλπ, και μπαίνει στον πλειστηριασμό (αγορά) λέγοντας: «*πρώτα*». Ο δεύτερος παίκτης (No 2) έχει τέσσερα καρά, τρία σπαθιά και δύο μπαστούνια και μπαίνει κι' αυτός στην αγορά, λέγοντας: «*δεύτερα*». Ο τρίτος παίκτης (No 3) έχει πέντε κούπες και τον Άσσο σπαθί (σκοπεύει να πάει μέχρι κούπες) και λέει: «*καρά*». Έτσι τελειώνει η πρώτη φάση (επίπεδο) της αγοράς.

Με την έναρξη της δεύτερης φάσης έχει πάλι σειρά να μιλήσει ο πρώτος παίκτης που έχει αγοράσει μπαστούνια, ο οποίος δεν μπορεί να προσφέρει περισσότερα και πάει πάσο. Έρχεται η σειρά του δεύτερου παίκτη ο οποίος αρχίζει την δεύτερη φάση από εκεί που είχε τελειώσει η πρώτη και λέει «*εδώ τα καρά*» ή «*όλα εδώ*». Ο τρίτος παίκτης ο οποίος έχει την δύναμή του στις κούπες, λέει: «*κούπες*», οπότε ο δεύτερος παίκτης δεν έχει χαρτί για να πάει πιο πάνω και πάει πάσο. Έτσι τελειώνει η αγορά, με πλειοδότη τον τρίτο παίκτη ο οποίος κερδίζει τα δύο χαρτιά και γίνεται ο τζογαδόρος.

Παίρνει επάνω του τα δύο χαρτιά, που είναι ο Άσσος κούπα (A♥) και το Εννέα σπαθί (9♣). Παίρνοντας τον Άσσο κούπα, έχει τώρα έξι σίγουρες μπάζες από κούπες και μία από τον Άσσο σπαθί. Βάζει κάτω σαν «σκάρτα» τα δύο καρά (Οκτώ και Εννέα) και λέει τα ατού και τις μπάζες: επτά κούπες.



Με την αγορά που έγινε, οι δύο σύντροφοι (γι' αυτόν τον γύρο), παίκτης Νο1 και παίκτης Νο2, γνωρίζουν ο ένας την δύναμη του άλλου. Ότι δηλαδή ο πρώτος παίκτης έχει μπαστούνια και ότι ο δεύτερος έχει καρά (φυσικά αυτό το γνωρίζει και ο τζογαδόρος).

Οι δύο σύντροφοι καλούνται τώρα να αποφασίσουν αν θα παίξουν. Ο πρώτος ποντάρει στο ότι μπορεί να κάνει δύο μπάζες από μπαστούνια και σπαθιά, ενώ ο δεύτερος ποντάρει κατά κύριο λόγο στα καρά και σπαθιά και δευτερευόντως στα μπαστούνια αφού εκεί είναι δυνατός ο σύντροφός του. Λογικά ο πρώτος παίκτης (ο οποίος οφείλει να κάνει δύο μπάζες) δεν θα έπρεπε να παίξει, αλλά για τις ανάγκες του παραδείγματος και οι δύο σύντροφοι δηλώνουν ότι θα παίξουν.

Πρώτος παίζει ο Νο1 και ρίχνει κάτω τον Άσσο μπαστούνι (A♠). Ο παίκτης Νο2 ακολουθεί με το λιμό μπαστούνι (8♠), κρατώντας τον Ρήγα (K♠) ο οποίος είναι τώρα πιθανό να κάνει μπάζα αφού έχει φύγει ο Άσσος. Ο Ρήγας γίνεται όπως λέμε «μαίτρ», δηλαδή το ισχυρότερο από τα απομένοντα χαρτιά του χρώματος. Ο τρίτος παίκτης ακολουθεί με το επτά μπαστούνι (7♠) το οποίο είναι άλλωστε και το μοναδικό μπαστούνι που έχει. Έτσι ο πρώτος παίκτης έκανε την μπάζα και ξαναπαίζει. Σκέπτεται ότι έχουν περάσει μέχρι τώρα τρία μπαστούνια και τέσσερα που κρατάει στα χέρια του, μας κάνουν επτά. Άρα ένας από τους δύο παίκτες έχει το όγδοο το οποίο είναι ο Ρήγας (K♠). Αν τον έχει ο τζογαδόρος, την μπάζα είναι πιθανόν να την κάνει ο σύντροφός του, ο οποίος μη έχοντας μπαστούνι, θα τσακίσει με ατού (που ίσως έχει), αν όμως τον έχει ο σύντροφός του την μπάζα θα την κάνει ο τζογαδόρος παίζοντας ατού. Θα έχει όμως δαπανήσει ένα ατού. Έτσι αποφασίζει να ξαναπαίξει μπαστούνι ρίχνοντας την Ντάμα (Q♠). Ο σύντροφός του ακολουθεί φυσικά με τον Ρήγα (K♠) και ο τζογαδόρος που δεν έχει μπαστούνι, παίρνει την μπάζα με το ατού επτά κούπα (7♥). Σ' αυτή την περίπτωση λέμε ότι «τσακάει» ή ότι του βρήκαμε την τσάκα. Του βρήκαμε δηλαδή το χρώμα που δεν έχει και είναι υποχρεωμένος να παίξει ατού και να αδυνατίσει.

Στην προκειμένη περίπτωση ο τζογαδόρος έχει έξι κούπες και μάλιστα γερές, οπότε η «απώλεια» μιας κούπας με το τσάκισμα δεν του δημιουργεί κανένα απολύτως πρόβλημα. Αν όμως είχε τέσσερις κούπες (συμβαίνει πολλές φορές), η απώλεια της μιας θα σήμαινε ότι αυτός μένει με τρεις και οι αντίπαλοί του με τέσσερις (και ίσως όλες στα χέρια του ενός από τους παίκτες, οπότε το πρόβλημα θα ήταν μεγάλο).

Ο γύρος συνεχίζεται για την τρίτη μπάζα κ.ο.κ.

Στον πίνακα που ακολουθεί, βλέπουμε πως παίχτηκαν και οι δέκα μπάζες και πόσες κέρδισε (έκανε) κάθε παίκτης.

Μπάζες	Σειρά & Παίξιμο χαρτιών			Παίκτης που «κάνει» την μπάζα		
				1ος	2ος	3ος τζογαδόρος
1 ^η μπάζα	1ος : A♠	2ος : 8♠	3ος : 7♠	A♠		
2 ^η μπάζα	1ος : Q♠	2ος : K♠	3ος : 7♥(τσάκα)			7♥
3 ^η μπάζα	3ος : A♥	1ος : 10♥	2ος : 8♥			A♥
4 ^η μπάζα	3ος : K♥	1ος : 9♠	2ος : 10♦			K♥
5 ^η μπάζα	3ος : Q♥	1ος : 10♠	2ος : Q♦			Q♥
6 ^η μπάζα	3ος : J♥	1ος : J♠	2ος : K♦			J♥
7 ^η μπάζα	3ος : A♣	1ος : 8♣	2ος : 10♣			A♣
8 ^η μπάζα	3ος : 7♣	1ος : K♣	2ος : J♣	K♣		
9 ^η μπάζα	1ος : 7♦	2ος : A♦	3ος : 9♥(τσάκα)			9♥
10 ^η μπάζα	3ος : 9♣	1ος : J♦	2ος : Q♣		Q♣	
Μπάζες που έκαναν οι παίκτες:				2	1	7

Ο τζογαδόρος έκανε λοιπόν επτά μπάζες, ο πρώτος παίκτης δύο και ο δεύτερος μία μπάζα, δηλαδή όσες ακριβώς όφειλε ο καθένας και επομένως βγήκαν όλοι ή με άλλα λόγια δεν μπήκε κανείς μέσα.

Την καταμέτρηση των μπαζών, ακολουθεί η χρεοπίστωση των παικτών σύμφωνα με το αποτέλεσμα (τις μπάζες δηλαδή) καθενός.

Είναι καιρός τώρα να μπούμε και στο κεφάλαιο του γραψίματος.

Ας επιστρέψουμε στον δοκιμαστικό γύρο που παίξαμε προηγουμένως, να γράψουμε το αποτέλεσμα.

Ο τζογαδόρος (No 3) έπαιξε για επτά κούπες και έκανε επτά μπάζες. Άρα η κάσα του μειώνεται κατά επτά (από 40, γίνεται 33). Τις υπόλοιπες τρεις μπάζες τις έκαναν οι άλλοι δύο παίκτες, οπότε ο τζογαδόρος πληρώνει γι' αυτές από επτά καπίκια την καθεμιά. Ο παίκτης No 1 έκανε δύο μπάζες άρα κερδίζει $2 \times 7 = 14$ καπίκια και ο παίκτης No 2 έκανε μια μπάζα άρα παίρνει 7 καπίκια. Τα καπίκια γράφονται δίπλα στις διαχωριστικές γραμμές, στην μερίδα του παίκτη που τα κερδίζει.

Ας υποθέσουμε ότι έχει αναλάβει να γράφει ο παίκτης No3, οπότε αυτός παίρνει το κάτω μέρος του χαρτιού.

Παίκτης No 2	Παίκτης No 1
40	40
7	14
40	
33	
Παίκτης No 3 (έχει αναλάβει το γράψιμο)	

Η κάσα λοιπόν του τζογαδόρου, μειώθηκε από 40 στα 33, αφού αφαιρέθηκαν οι επτά πόντοι του τζόγου που «έβγαλε», ενώ από αυτόν πήραν 7 καπίκια ο παίκτης No 2 για την μία μπάζα που έκανε και 14 καπίκια ο παίκτης No 1, για τις δύο μπάζες που έκανε.

Ας υποθέσουμε ότι στον επόμενο γύρο, τζογαδόρος γίνεται ο παίκτης No 2 και τα λέει καλά. Παίζουν όλοι και κάνουν τις εξής μπάζες: Ο τζογαδόρος κάνει πέντε μπάζες (μπαίνει μέσα δηλαδή), ο No 3 κάνει τέσσερις μπάζες και ο No 1 κάνει μία μπάζα. Να πως γράφεται ο γύρος αυτός:

Παίκτης No 2	Παίκτης No 1
40	4
44	40
7	14
16	40
	33
Παίκτης No 3 (έχει αναλάβει το γράψιμο)	

ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΚΑΙ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι συνεχίζεται με διαδοχικούς γύρους και παιξίματα, μέχρι το τέλος.

Στην κοινή παραλλαγή της πρέφας που παίζεται μεταξύ φίλων, την «σφεντόνα», το παιχνίδι τελειώνει, όταν η κάσα ενός παίκτη, ισούται με τα καπίκια που κερδίζει («παίρνει») από τους άλλους δύο. Θεωρείται ότι έχει μηδενιστεί.

Ο παίκτης που γράφει, αθροίζει κάθε τόσο τα καπίκια που δίνουν και παίρνουν οι παίκτες, μέχρι να διαπιστώσει ότι τα καπίκια που παίρνει ένας παίκτης, φτάνουν για να μηδενίσουν την κάσα του. Τότε ο παίκτης ανακηρύσσεται νικητής και τρώει το λουκούμι. Δεύτερος είναι ο παίκτης που με τον ίδιο τρόπο προκύπτει ότι έχει την μικρότερη κάσα και χαμένος ο τρίτος, ο οποίος καλείται να πληρώσει το λουκούμι ή το κέρασμα της παρέας.

Στην «καπικάδα», όπως είπαμε, πρέπει να μηδενιστούν οι κάσες και των τριών παικτών για να τελειώσει το παιχνίδι. Συνήθως όμως τελειώνει πρώτα η κάσα ενός παίκτη, μετά του άλλου και μετά του τρίτου. Τι γίνεται όμως αν ο παίκτης του οποίου η κάσα έχει τελειώσει, γίνει τζογαδόρος και κάνει τις μπάζες του; Τι κάσα θα κατεβάσει αφού δεν έχει; Σ' αυτήν την περίπτωση κατεβάζει την κάσα του παίκτη που έχει την μεγαλύτερη, και του παίρνει τα αντίστοιχα καπίκια. Είναι το λεγόμενο «γλείψιμο».

Οι παίκτες μπορεί να συμφωνήσουν ότι μόλις μηδενιστεί η κάσα των δύο εξ αυτών, διαιρούν την κάσα του τρίτου δια τρία και παίρνουν το $1/3$ των καπικιών ο καθένας.

Με τον ένα ή τον άλλο τρόπο τελειώνει κάποτε η κάσα και των τριών, οπότε τελειώνει και το παιχνίδι. Ο παίκτης που γράφει, κάνει «ταμείο», προσθαφαιρώντας τα καπίκια που παίρνει και δίνει ο κάθε παίκτης. Προκύπτει έτσι πόσα κερδίζει και πόσα χάνει ο καθένας από τους τρεις, οπότε αυτός ή αυτοί που χάνουν, πληρώνουν το αντίτιμο (καπίκια X το ποσό που έχει συμφωνηθεί από την αρχή, για κάθε καπίκι).

ΠΡΕΦΑ ΜΕ ΤΕΣΣΕΡΙΣ ΠΑΙΚΤΕΣ

Η πρέφα παίζεται και με τέσσερις παίκτες. Μην φανταστείτε όμως ότι τα χαρτιά μοιράζονται σε τέσσερις παίκτες. Στο τραπέζι κάθονται τέσσερις παίκτες, όμως σε κάθε γύρο, παίζουν μόνο οι τρεις από αυτούς, κανονικά σαν να μην υπάρχει ο τέταρτος. Διαδοχικά, ο ένας μετά τον άλλο, περιορίζεται στον ρόλο του παρατηρητή, αποκαλούμενος τότε «ο τεμπέλης».

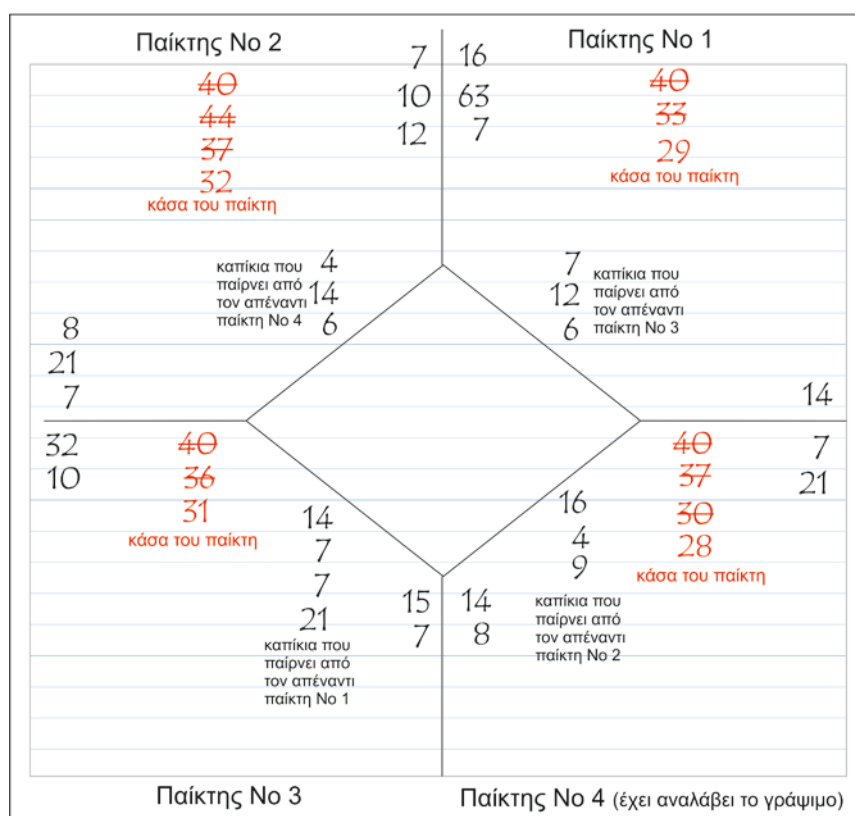
Ο παίκτης που έχει κάθε φορά σειρά να μοιράσει, μοιράζει κανονικά τα φύλλα στους άλλους τρεις και δεν κάνει τίποτε άλλο.

Αν και δεν συμμετέχει στον γύρο και επομένως δεν διεκδικεί τζόγο άλλα ούτε κατίκια, έχει εν τούτοις τα «τυχερά» του. Έτσι στην περίπτωση που ο τζογαδόρος μπει μέσα, τότε πέρα από τα κατίκια που πληρώνει στους δύο παίκτες ανάλογα με τις μπάζες που έχουν κάνει, δίνει και στον τεμπέλη 25 κατίκια αν μπει απλώς ή 50 κατίκια αν μπει μέσα σόλο.

Αν ο τζογαδόρος πει και τους «άσσους» και βγάλει τον τζόγο, τότε παίρνει κατίκια και από τον τεμπέλη, ενώ αν δεν βγάλει τον τζόγο και πληρώσει τους «άσσους», πληρώνει και τον τεμπέλη.

Είναι προφανές, ότι το «συμφέρον» του τεμπέλη, είναι να μπει μέσα ο τζογαδόρος.

Η συμμετοχή τέταρτου παίκτη, διαφοροποιεί τον τρόπο του γραψίματος. Με κάποιες παραλλαγές, ακολουθείται ο εξής τρόπος:



Εδώ θα χρειαστούμε ένα κάπως μεγαλύτερο χαρτί, το οποίο χωρίζουμε στα τέσσερα, με ένα ρόμβο ή ένα τετράγωνο στη μέση. Ο χώρος κάθε παίκτη (τεταρτημόριο) έχει τέσσερις στήλες, μια για την εξέλιξη της κάσας και τρεις για τα κατίκια που παίρνει από τους άλλους τρεις παίκτες.

Κατά τα λοιπά, δεν αλλάζει τίποτε σε σχέση με το παιχνίδι με τρεις παίκτες.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Με τα μέχρις εδώ προαναφερόμενα, μπορεί κάθε νεοεισερχόμενος να έχει μια πλήρη εικόνα του παιχνιδιού και ένα χρήσιμο βοήθημα στο ξεκίνημά του.

Αντιλαμβανόμαστε ότι, για τους γνώστες και τους λιγότερο ή περισσότερο έμπειρους, πολλά σημεία του κειμένου ίσως να θεωρούνται περιττά ή υπέρ το δέον αναλυτικά. Όπως όμως είπαμε στον πρόλογό μας, το βοήθημα αυτό απευθύνεται στους νεοεισερχόμενους και αρχάριους κατά κανόνα παίκτες. Ας μας συγχωρήσουν λοιπόν για τον πλατειασμό μας.

Δεν έχουμε βεβαίως την ψευδαίσθηση ότι, για έναν νέο παίκτη, αρκεί η ανάγνωση του εγχειριδίου για να γίνει πρεφαδόρος. Αντιθέτως θεωρούμε απόλυτα φυσιολογικό, να νοιώθει αδαής και περιδεής ενδεχομένως, όταν θα βρεθεί σ' ένα περιβάλλον πρεφαδόρων, παρακολουθώντας ένα παιχνίδι ή πολύ περισσότερο προσπαθώντας να παίξει για πρώτη φορά. Πέραν της «ταχύτητας» με την οποία παίζεται το παιχνίδι, την οποία κατ' αρχήν δυσκολεύεται να παρακολουθήσει, βρίσκεται «αντιμέτωπος» και με σειρά όρων και φράσεων χρησιμοποιούμενων από τους πρεφαδόρους, άγνωστων ή και αλληγορικών, τις οποίες προσπαθεί να μεταφράσει ή και να κατανοήσει.

Στο δεύτερο μέρος του πονήματος αυτού, θα προσπαθήσουμε να παραθέσουμε με την μορφή ερωτήσεων και απαντήσεων, κανόνες, όρους, παραλλαγές, ρητά και παροιμίες, λύνοντας κατά το δυνατόν, τις απορίες των νέων και λιγότερο μυημένων παικτών.

ΤΙ ΣΗΜΑΙΝΕΙ;

Αποκλείομαι στα ...: Αν κατά την διάρκεια της αγοράς, την ώρα που έρχεται η σειρά σε έναν παίκτη να μιλήσει, η αγορά έχει φτάσει σε υψηλότερο τζόγο από αυτόν που κρατάει ο παίκτης, οπότε δεν έχει πια την δυνατότητα να μπει ή να συνεχίσει στην αγορά, συμβαίνει ο παίκτης να δηλώνει: «αποκλείομαι στα τάδε», με προφανή πρόθεση να δείξει στον σύντροφό του σε πιο χρώμα έχει δύναμη. Μια τέτοια δήλωση δεν επιτρέπεται φυσικά και εντάσσεται στα διάφορα μικρά κόλπα που συχνά μετέρχονται οι παίκτες, προκειμένου να επωφεληθούν.

Άσσοι (οι): Όχι σπάνια, συμβαίνει να έχει ένας παίκτης και τους τέσσερις άσσους. Αυτό πέρα από ισχύ που προσδίδει στο φύλλο του, στην περίπτωση που ο κατέχων είναι ο τζογαδόρος, του παρέχει ένα ακόμη πλεονέκτημα. Κατά την αναγγελία των ατού (του «τζόγου» δηλαδή) έχει το δικαίωμα να πει: «και οι άσσοι» (ή χαριτολογώντας: «και τα πουλιά»), πράγμα που σημαίνει ότι αν βγάλει τον τζόγο (δεν μπει μέσα δηλαδή) πέρα από την κάσα που κατεβάζει ή τα κατίκια που παίρνει αν κάποιος από τους συντρόφους μπει μέσα, παίρνει από όλους (ακόμα κι' απ' αυτόν που δεν έπαιξε) 25 κατίκια επί πλέον. Κατά άλλη εκδοχή, παίρνει τόσα κατίκια, όσα είναι η κάσα που έχουν συμφωνήσει να παίξουν οι παίκτες. Εννοείται ότι αν μπει μέσα (απλώς ή σόλο), πληρώνει επί πλέον αυτά τα κατίκια σε όλους.

Πάντως οι παίκτες μπορούν να συμφωνήσουν πριν την έναρξη του παιχνιδιού, και το αν θα παίζονται ή όχι οι τέσσερις άσσοι και το πόσα κατίκια θα δίνουν. Συνήθως δεν ισχύουν οι άσσοι στην απλή περίπτωση της σφεντόνας.

Βγαίνει μάτι: Η φράση χρησιμοποιείται για να δηλώσει ότι ο παίκτης, κυρίως ο τζογαδόρος, έβγαλε μια ανέλπιστη (ή όχι σίγουρη) μπάζα εξ αιτίας του παιχνιδιού των άλλων παικτών. Αυτό μπορεί να συμβεί όταν ο τζογαδόρος έχει επάνω του Ρήγα και Λιμό, ή Άσσο και Ντάμα ενός χρώματος και είναι στην άκρη, δηλαδή παίζει τελευταίος. Αν ο παίκτης που παίζει πρώτος ρίξει ένα χαρτί αυτού του χρώματος (π.χ. Βαλέ), ο σύντροφός του υποχρεούται να ακολουθήσει με το ίδιο χρώμα, οπότε αν μπει τον Άσσο, ο τζογαδόρος θα πάει έξω με το λιμό του και θα κάνει μαίτρ τον Ρήγα του με τον οποίο θα κάνει την επόμενη μπάζα, ενώ στην περίπτωση που έχει Άσσο, Ντάμα τότε ό,τι και να παίζει ο δεύτερος παίκτης, ο τζογαδόρος θα κάνει και τις δύο μπάζες, θα κάνει δηλαδή μπάζα και η Ντάμα του που δεν ήταν σίγουρο ότι θα την έκανε.

Βροντάω ή Βρόντημα: Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, κατά κανόνα στις περιπτώσεις όπου δεν έχει γίνει αγορά, ο παίκτης την ώρα που παίζει το φύλλο του, το ρίχνει με δύναμη στο τραπέζι κτυπώντας μαζί με το χαρτί και το χέρι του, δείχνοντας έτσι στον σύντροφό του ότι σ' αυτό το χρώμα είναι η δύναμή του. Εξυπακούεται βεβαίως, ότι αυτό δεν επιτρέπεται και δεν πρέπει να γίνεται.

Γραμμένα: Έτσι αποκαλούνται τα φύλλα που δεν έχουν αριθμό (ο Άσσος και οι φιγούρες).

Διπλοτσάκα: Έτσι αποκαλείται η περίπτωση που και οι δύο παίκτες δεν έχουν φύλλο του χρώματος που ρίχνει ο πρωτοπαίζων για να ακολουθήσουν και αναγκάζονται και οι δύο να τσακίσουν με ατού.

Διφυλλία: Ο όρος χρησιμοποιείται γενικώς για να υποδηλώσει ότι ο παίκτης κρατάει επάνω του χαρτιά δύο μόνο χρωμάτων (π.χ. μπαστούνια και κούπες). Κατά κανόνα όμως, χρησιμοποιείται στην περίπτωση που ο τζογαδόρος έχει «διφυλλία», πράγμα που αποτελεί παγίδα για τους δύο συντρόφους και τούτο επειδή παρασύρονται να παίξουν έχοντας στα χέρια τους γερά χαρτιά από τα άλλα δύο χρώματα, πλην όμως ο τζογαδόρος δεν τους δίνει την ευκαιρία να κάνουν τις μπάζες που προσδοκούν (αφού δεν έχει χαρτιά από το χρώμα της δύναμής τους) και μπαίνουν μέσα.

Έως ... : Ένα ακόμη κόλπο που επιστρατεύεται κατά διαδικασία της αγοράς, ώστε ένας παίκτης να δείξει στον σύντροφό του την δύναμή του. Έτσι την ώρα που ο παίκτης φτάνει στον τζόγο του και δεν έχει δυνατότητα να πάει πιο πάνω, το δηλώνει με την φράση: «έως τάδε», υπονοώντας ότι σε αυτό το χρώμα έχει την δύναμή του, πλην όμως του λείπει ο Άσσος. Είναι κάτι αντίστοιχο του «αποκλείομαι στα τάδε». Λέγοντας π.χ. «έως καρά», θέλει να πει ότι έχω δύναμη στα καρά, αλλά δεν έχω τον Άσσο καρό. Είναι προφανές ότι ούτε αυτό επιτρέπεται φυσικά.

Κρατιέμαι: Σημαίνει ότι περιμένω να κάνω μπάζα με κάποιο φύλλο ή χρώμα και δεν το ρίχνω. Είναι πολύ συχνό το φαινόμενο, να παίζονται φύλλα και εμείς να μην έχουμε χαρτί να «πιάσουμε» (να κάνουμε εμείς την μπάζα δηλαδή), οπότε είμαστε αναγκασμένοι να πετάμε ένα κάποιο φύλλο κάτω. Μέχρι ένα σημείο αυτό είναι εύκολο, δεδομένου ότι όλο και κάποια λιμά έχουμε στα χέρια μας για πέταμα. Όσο όμως παίζονται τα φύλλα, η κατάσταση δυσκολεύει αφού πρέπει να επιλέξουμε σε ποια χαρτιά θα κρατηθούμε ώστε να μπορέσουμε να κάνουμε τις μπάζες που οφείλουμε. Δεν είναι λίγες οι φορές που η επιλογή μας είναι και δύσκολη και καθοριστικής σημασίας.

Λιμό (ή Λιμά): Έτσι αποκαλούνται τα μικρά φύλλα (από το 10 και κάτω).

Λιχνίζω ή Λιχνισμα: Είναι κάτι αντίστοιχο του «βροντάω», με την διαφορά ότι ο παίκτης την ώρα που ρίχνει το φύλλο, δεν το κτυπάει, αλλά το ρίχνει λίγο προς τα επάνω, κάνοντάς το να πέσει στο τραπέζι περιστρεφόμενο και αιωρούμενο, θέλοντας έτσι να δείξει στον σύντροφό του ότι αυτό το φύλλο είναι το μοναδικό φύλλο που κρατάει από το συγκεκριμένο χρώμα ή ότι εν πάσει περιπτώσει είναι αδύνατος σ' αυτό το χρώμα. Εννοείται φυσικά ότι ούτε αυτό επιτρέπεται και πρέπει να αποφεύγεται.

Μαιτρ: Έτσι αποκαλείται το εναπομένον μεγαλύτερο φύλλο ενός χρώματος, με την έννοια ότι έχουν παιχτεί τα μεγαλύτερα από αυτό και κατά συνέπεια, αναμένεται να κάνει μπάζα. Ο όρος χρησιμοποιείται κατά κανόνα για τον Ρήγα (όταν πέσει ο Άσσος), αλλά και για τα μικρότερα φύλλα.

Μιζέρια: Πρόκειται για μια προσθήκη στην κανονική πρέφα. Ο εμπνευστής της μιζέριας, θέλησε προφανώς να μετριάσει την κακοτυχία των παικτών που δεν παίρνουν καλό φύλλο και ιδίως αυτών που παίρνουν πολύ κακό.

Έτσι ένας παίκτης που βλέπει ότι με το φύλλο που έχει δεν κάνει καμία μπάζα, την ώρα που έρχεται η σειρά του να αγοράσει, λέει: «μιζέρια», οπότε σταματάει εκεί η αγορά. Ο παίκτης που είπε «μιζέρια» γίνεται τζογαδόρος. Δεν παίρνει όμως τα δύο φύλλα που είναι κάτω, ούτε αναγγέλλει ατού. Το παιχνίδι συνεχίζεται με το παίξιμο των φύλλων που έχουν οι παίκτες επάνω τους. Ο παίκτης που είπε «μιζέρια» προσπαθεί να μην κάνει καμία μπάζα, ενώ οι δύο άλλοι προσπαθούν να του φορτώσουν έστω και μία, γιατί αν τα καταφέρει να μην κάνει καμία, κατεβάζει 10 κάσα, ενώ αντιθέτως αν κάνει έστω και μία, τότε ανεβάζει 10 κάσα. Πέραν τούτου, ούτε παίρνει ούτε δίνει κατίκια κανείς.

Ο εμπνευστής της μιζέριας, θέλησε να προστατεύσει και κάποιον που έχει όμως πολύ καλό φύλλο, δίνοντάς του το δικαίωμα να μπλοκάρει (να αποτρέψει δηλαδή) την μιζέρια, δηλώνοντας: επτά αχρωμάτιστα, οπότε είτε κερδίζει την αγορά, είτε αυτή συνεχίζεται από εκεί και πάνω. Εννοείται φυσικά ότι αυτός που δηλώνει επτά αχρωμάτιστα πρέπει να έχει τον ανάλογο τζόγο γιατί αλλιώς αν οι άλλοι πάνε πάσο και γίνει τζογαδόρος, θα μπει μέσα.

Η μιζέρια δεν περιλαμβάνεται στην κοινώς διαδεδομένη παραλλαγή της πρέφας, αλλά παίζεται σε ορισμένα μέρη. Συνήθως οι παίκτες συμφωνούν πριν την έναρξη του παιχνιδιού αν θα ισχύει η μιζέρια ή όχι.

Ντάμα (η), τζόγο δεν χαλάει: Παροιμιώδης κανόνας που δηλώνει ότι παίζοντας ο ένας από τους συντρόφους Ντάμα, συνήθως δεν χαλάει το φύλλο του συντρόφου του και δεν τον φέρνει σε δύσκολη θέση. Πράγματι, αν ο σύντροφός του «σκεπάσει» με τον Ρήγα, είτε θα κάνει την μπάζα, είτε θα υποχρεώσει τον τζογαδόρο να βάλει τον Άσσο του για να πάρει την μπάζα (την οποία θα έκανε ούτως ή άλλως). Υπάρχει όμως και η περίπτωση, να έχει ο σύντροφός του τον Άσσο και ο τζογαδόρος τον Ρήγα, οπότε αν ο Ρήγας δεν είναι «ξερός», γίνεται «μαιτρ». Σ' αυτήν την περίπτωση λέμε ότι «βγήκε μάτι», αφού ο

τζογαδόρος θα κάνει κατά πάσα πιθανότητα μπάζα με τον Ρήγα του. Με την λογική ότι κάθε κανόνας έχει τις εξαιρέσεις του, ο παίκτης κρίνει αν θα τον ακολουθήσει ή αν θα τον παραβεί, εφ' όσον αυτό επιβάλλεται από τις επικρατούσες συνθήκες.

Ντάμα τρίφυλλη: Υποδηλώνει ότι ο παίκτης έχει επάνω του την ντάμα πλαισιωμένη με δύο ακόμη μικρότερα φύλλα ενός χρώματος (ατού ή όχι). Αυτό πρακτικά σημαίνει ότι έχει μεγάλες πιθανότητες να κάνει μία μπάζα, δεδομένου ότι θα «πάει έξω» στον Άσσο και στον Ρήγα και θα κάνει την Ντάμα του.

Ξελιμάρω ή Ξελιμάρισμα: Σημαίνει ότι ένας παίκτης παίζει (ξεφορτώνεται) κατά την διάρκεια του παιχνιδιού τα φύλλα ενός χρώματος που έχει επάνω του, όταν αντιληφθεί ότι δεν πρόκειται να κάνει κάποια μπάζα από αυτά, αυξάνοντας έτσι τις πιθανότητες να κάνει κάποια τσακιστή μπάζα και μάλιστα με μικρό ατού, αφού αν θα «βγει» ο σύντροφός του στο χρώμα που ξελιμάρισε, δεν θα έχει να ακολουθήσει και θα τσακίσει.

Ξεραίνω φύλλο: Σημαίνει ότι ρίχνω κατά την διάρκεια του παιξίματος τα υπόλοιπα φύλλα ενός χρώματος και μένω μόνο με ένα. Ξεραίνω π.χ. τον Ρήγα, σημαίνει ότι έριξα τα υπόλοιπα και έμεινα μόνο με τον Ρήγα στα χέρια μου.

Ξερός ή Ξερό: Με αυτή την φράση δηλώνεται ότι ένας παίκτης έχει μόνο του κάποιο φύλλο ενός χρώματος. Έχω ξερό τον Ρήγα, πάει να πει ότι δεν έχω κανένα άλλο φύλλο από αυτό το χρώμα.

Ο κακός τζόγος, θέλει ατού: Κανόνας που αφορά τον τζογαδόρο στην περίπτωση που έχει λίγα ατού. Σημαίνει ότι είναι προτιμότερο να βγει εκείνος μπροστά παίζοντας τα ατού του, ώστε να μαζέψει όσο γίνεται περισσότερα από τα ατού που κρατάνε οι αντίπαλοί του, παρά να υποχρεωθεί να τα αναλώσει σε τσακιστές μπάζες και να ξεμείνει, οπότε οι αντίπαλοί του θα μείνουν με ατού στα χέρια και φυσικά θα κάνουν εκείνοι τις μπάζες και θα τον βάλουν μέσα. Όπως κάθε κανόνας, έχει και αυτός τις εξαιρέσεις του όμως.

Όλες οι Ντάμες, πλην της ατού: Παροιμιώδης κανόνας που δηλώνει ότι όταν παιχτεί Ντάμα από τον τζογαδόρο, ο επόμενος εφ' όσον έχει μεγαλύτερο φύλλο (Άσσο ή Ρήγα) πρέπει κατά κανόνα να την «σκεπάσει», παίζοντας τον Άσσο ή τον Ρήγα του, γιατί αλλιώς κινδυνεύει να μην κάνει καθόλου την μπάζα του. Το πράγμα αλλάζει όμως όταν πρόκειται για την Ντάμα ατού. Αυτό επειδή συχνά ο τζογαδόρος, όταν του λείπει ο Ρήγας και ο Άσσος, βάζει κάτω την Ντάμα, ελπίζοντας να παίξει ο ένας από τους συντρόφους τον Ρήγα και ο άλλος τον Άσσο (αφού είναι πολύ πιθανό το ένα από τα δύο φύλλα να είναι «ξερό»), υποχρεώνοντάς τους να κάνουν έτσι μια μόνο μπάζα αντί για δύο.

Βέβαια κάθε κανόνας έχει τις εξαιρέσεις του, οπότε είναι πιθανόν ένας παίκτης να κρίνει ότι έτσι όπως (πιθανολογεί ότι) είναι τα φύλλα μοιρασμένα, πρέπει να παραβεί τον κανόνα και να «σκεπάσει» την Ντάμα.

Όποιος έχει πρώτα, δεν έχει δεύτερα ή όποιος έχει καρά δεν έχει κούπες: Εμπειρικός και εν πολλοίς αυθαίρετος κανόνας που υπονοεί ότι αν ένας παίκτης έχει δηλώσει (κατά την αγορά ή τζόγο) το ένα από τα δύο χρώματα, μάλλον δεν έχει από το άλλο, οπότε παίζω αναλόγως. Αν και πράγματι συμβαίνει αρκετές φορές, είναι εν τούτοις τελείως συμπτωματικό, χωρίς καμιά λογική.

Πάσο – πάσο, κάτω έχει Άσσο: Εμπειρικός κανόνας, που αφορά κυρίως τον τρίτο στην σειρά παίκτη, και που εννοεί ότι εφ' όσον οι δύο παίκτες που έχουν μέχρι στιγμής μιλήσει κατά την διαδικασία της αγοράς, έχουν πάει πάσο, προφανώς επειδή δεν έχουν καλό φύλλο, έχει αυξημένες πιθανότητες να βρει κάτω (στα δύο φύλλα) Άσσο.

Πάω έξω: Ο όρος σημαίνει ότι ένας παίκτης ο οποίος ακολουθεί παίζοντας στο χρώμα του προηγούμενου, βάζει μικρότερο χαρτί (αν και έχει μεγαλύτερο) για λόγους στρατηγικής, εν γνώσει του ότι δεν θα κάνει την μπάζα, είτε δίνοντας έτσι την ευκαιρία στον σύντρόφό του να την κάνει, είτε επιλέγοντας να κάνει την μπάζα αργότερα.

Πλακώνω ή Σκεπάζω ή Καβαλάω: Ρίχνω φύλλο του ίδιου χρώματος αλλά μεγαλύτερο από αυτό που έπαιξε ο προηγούμενός μου.

Πρώτο, δύναμη. Δεύτερο, αδυναμία: Πρόκειται για συνήθη τακτική με την οποία ένας παίκτης δίνει σινιάλο στον σύντρόφό του. Έτσι σε περίπτωση που πρωτοπαίζει

ο τζογαδόρος και ρίξει κάτω ατού, ο δεύτερος αν δεν έχει ατού να ακολουθήσει, ρίχνει κάτω ένα από τα φύλλα της δύναμής του, ώστε να καταλάβει ο σύντροφός του ότι σ' αυτό το χρώμα είναι δυνατός. Αντίστοιχα, στην δεύτερη χαρτωσιά, ρίχνει φύλλο από χρώμα στο οποίο είναι αδύνατος.

Σάνζ ατού (sans atout): Γαλλική έκφραση που χρησιμοποιείται για να δηλώσει ότι έχουν τελειώσει (έχουν παιχτεί όλα) τα ατού και από εδώ και πέρα τα εναπομένοντα φύλλα παίζουν με την αξία που έχει το καθένα. Ο όρος χρησιμοποιείται και για να δηλώσει τα αχρωμάτιστα.

Σαραντάρι: Ο όρος είναι δανεικός από το παιχνίδι 66 και υποδηλώνει ότι ο παίκτης κρατάει Ρήγα – Ντάμα ενός χρώματος. Αυτό σημαίνει ότι, πλην σπανίων περιπτώσεων, ο παίκτης έχει σίγουρη μια μπάζα, αφού θα πάει έξω στον Άσσο με την Ντάμα και θα κάνει «μαιτρ» τον Ρήγα του.

Στην άκρη ο τζογαδόρος, μεγάλο κάτω: Κανόνας που αφορά τον πρωτοπαίζοντα, εφ' όσον ο τζογαδόρος παίζει τρίτος στην σειρά (είναι δηλαδή στην άκρη). Ρίχνοντας ένα δυνατό χαρτί (Άσσο κατά προτίμηση), βγάζουμε από την δύσκολη θέση τον σύντροφό μας που παίζει μετά από εμάς, ο οποίος παίζει πια απροβλημάτιστα ένα οποιοδήποτε φύλλο, αφού την μπάζα την κάνουμε εμείς (αν δεν τσακίσει ο τζογαδόρος).

Στην μέση ο τζογαδόρος, μικρό κάτω: Ένας ακόμη κανόνας που απευθύνεται στον πρωτοπαίζοντα, όταν ο τζογαδόρος παίζει αμέσως μετά από αυτόν (είναι δηλαδή στην μέση). Στην περίπτωση αυτή βάζοντας ένα μικρό φύλλο κάτω, μεταφέρει το πρόβλημα στον τζογαδόρο ο οποίος είτε θα θυσιάσει ένα μεγάλο χαρτί για να εξασφαλίσει την μπάζα, είτε θα παίξει κάποιο μεσαίο, διακινδυνεύοντας να χάσει την μπάζα από τον σύντροφό μας ο οποίος παίζει αμέσως μετά. Με αυτό το παίξιμο, δίνουμε συχνά μια ανέλπιστα μπάζα στον σύντροφό μας, στην περίπτωση που έχει ένα «ξερό» χαρτί π.χ. Ρήγα, Ντάμα κλπ.

Και αυτός ο κανόνας έχει τις εξαιρέσεις του. Έτσι αν ο πρωτοπαίζων έχει επάνω του τέσσερα ή περισσότερα δυνατά χαρτιά από ένα χρώμα, μπορεί να παίξει ένα από αυτά (π.χ. τον Άσσο), με την προσδοκία ότι ο τζογαδόρος δεν θα έχει επάνω του φύλλο από αυτό το χρώμα, οπότε θα τσακίσει, ενώ αν έχει θα είναι μικρότερο και επομένως δεν θα κάνει την μπάζα. Υπάρχει βέβαια περίπτωση να τσακίσει ο σύντροφός του.

Τέσσερα – τέσσερα: Σημαίνει ότι τα οκτώ χαρτιά ενός χρώματος, τα έχουν μισά – μισά δύο παίκτες (από τέσσερα ο καθένας). Πολύ μεγάλη σημασία όμως έχει στην περίπτωση των ατού, όταν ο τζογαδόρος έχει τέσσερα και τα άλλα τέσσερα είναι στο χέρι ενός από τους παίκτες, γιατί αν οι σύντροφοι βρουν την τσάκα του τζογαδόρου, αυτός βρίσκεται έπειτα με τρία ατού και ο αντίπαλός του με τέσσερα και με προφανές βέβαια πλεονέκτημα.

Το πάσο τρώει το λουκούμι: Εμπειρικός κανόνας και αυτός που «υποστηρίζει» τους συντηρητικούς παίκτες. Θέλει να πει ότι είναι προτιμότερο να «πηγαίνει» ο παίκτης μέχρι εκεί που πάει το φύλλο του, στα σίγουρα με άλλα λόγια, παρά να διακινδυνεύει είτε αγοράζοντας πιο πάνω είτε παίζοντας χωρίς να έχει σίγουρες τις μπάζες.

Τρυγητός: Έτσι λέμε την περίπτωση που οι δύο παίκτες παίζουν εναλλάξ χαρτί χρώματος που δεν έχει ο σύντροφός τους αποσπώντας έτσι τσακιστές μπάζες που θα έκανε ο τζογαδόρος. Ας υποθέσουμε ότι στον ένα σύντροφο λείπουν τα σπαθιά και στον άλλο τα καρά. Αν αυτός που έχει σπαθιά γνωρίζει ή καταλάβει ότι ο σύντροφός του δεν έχει σπαθιά, παίζει σπαθί, οπότε ο μεν τζογαδόρος ακολουθεί με σπαθί και μάλιστα με ισχυρότερο, ενώ ο σύντροφός του τσακίζει με ατού, αφού δεν έχει σπαθί, παίρνοντας την μπάζα από τον τζογαδόρο. Το αντίστοιχο συμβαίνει με τον άλλο παίκτη, ο οποίος με την σειρά του παίζει καρά, δίνοντας την ευκαιρία στον σύντροφό του να «κλέψει» τσακώντας τις μπάζες από τον τζογαδόρο.

Υ.Γ.: Ας μην ξεχνούμε ότι η πρέφα είναι ένα παιχνίδι που δίνει την δυνατότητα στους παίκτες να διασκεδάσουν, να χαλαρώσουν με την παρέα τους και να «γυμνάσουν» το μυαλό τους παίζοντας. Η προσωπική μας άποψη είναι ότι όσο πιο απλά παίζεται, χωρίς προσθήκες, χωρίς εξαιρέσεις, χωρίς πονηριές, χωρίς ζαβολιές και κόλπα, τόσο πιο διασκεδαστική και ξεκούραστη γίνεται. Δεν είναι λίγες οι φορές που κάποιος «χαλάει» την παρέα είτε με ανεπίτρεπτες και αντιδεοντολογικές ενέργειες, είτε με άκομψες εκφράσεις και χαρακτηρισμούς, είτε ακόμη και με την συνεχή «γρίνια» του.

Χαρείτε λοιπόν και διασκεδάστε με μια πρέφα. Κι' αν δεν κερδίσατε αυτή την φορά, θα κερδίσετε την επόμενη.