

Tresillo

3 Spieler

40 Karten

Schwierigkeit: Schwer

Dauer: Mittel

Als Hombre mindestens 5 von 9 Stichen gegen zwei Verteidiger gewinnen.

AUFBAU

- 3 Spieler mit einem 40-Karten-Spanischen-Deck (ohne 8er, 9er oder 10er).
- 9 Karten an jeden austeilen; restliche 13 Karten bilden den Talon.

WERTUNG

- **Sacada:** Hombre gewinnt und kassiert von beiden Gegnern.
- **Püsta:** Hombre scheitert und zahlt in den Pott ein.
- **Codille:** Ein Verteidiger gewinnt mehr Stiche als der Hombre, was noch kostspieliger ist.

Tip: Halte mindestens zwei Matadore, bevor du ansagst. Sie sind nahezu unschlagbare Stichgewinner.

AM ZUG

- Als Hombre ansagen und optional Karten mit dem Talon tauschen.
- Die Trumpffarbe benennen, nachdem Talonkarten aufgenommen wurden.
- Stiche spielen, Farbe bedienen; höchster Trumpf oder höchste Farbkarte gewinnt.
- Spadille, Manille und Basto sind immer die drei höchsten Trümpfe.

Tresillo ist ein historisches spanisches Drei-Spieler-Stichspiel, das einst das beliebteste Kartenspiel Europas war. Es verwendet ein 40-Karten-Spanisches-Deck mit einer ungewöhnlichen Trumpfhierarchie.

Ziel

Als Alleinspieler (Hombre) die Mehrheit der neun Stiche gewinnen. Die zwei Verteidiger arbeiten zusammen, um dies zu verhindern.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 3 Spieler.
2. **Deck:** 40-Karten-Spanisches-Deck (oder ein Standarddeck ohne 8er, 9er und 10er).
3. **Austeilen:** Jeder Spieler erhält 9 Karten. Die restlichen 13 Karten bilden den Talon.

Spielablauf

1. **Ansage:** Der erste Spieler, der bereit ist, Hombre zu sein, kündigt seine Absicht an und darf Karten mit dem Talon tauschen.
2. **Trumpfwahl:** Der Hombre benennt die Trumpffarbe, nachdem er Talonkarten aufgenommen hat.
3. **Matadore:** Bestimmte Karten (Spadille, Manille, Basto) sind immer die drei höchsten Trümpfe, unabhängig von der gewählten Trumpffarbe.
4. **Stichspiel:** Standard-Stichspiel mit Bedienpflicht. Der höchste Trumpf oder die höchste Farbkarte gewinnt jeden Stich.
5. **Gewinn:** Der Hombre muss mindestens 5 von 9 Stichen gewinnen, um erfolgreich zu sein.

Punktewertung

- **Sacada:** Der Hombre gewinnt und kassiert von beiden Gegnern.
- **Püsta:** Der Hombre scheitert und muss in den Pott einzahlen.
- **Codille:** Ein Verteidiger gewinnt mehr Stiche als der Hombre, was für den Hombre noch kostspieliger ist.

Varianten

- **Ombre (Hombre):** Der bekanntere internationale Name für dieselbe Spielfamilie.
- **Mediator:** Eine Vier-Spieler-Version, bei der der vierte Spieler als stiller Partner agiert.

Tipps und Strategien

- Halte mindestens zwei Matadore, bevor du ansagst. Sie sind nahezu unschlagbar und garantieren Stichgewinne.
- Wähle eine Trumpffarbe, in der du die meisten Karten hast, um deine Kontrolle über spätere Stiche zu maximieren.

Tipps & Strategie

Sage nie ohne mindestens zwei Matadore an. Wähle deine Trumpffarbe basierend auf Länge und dem Vorhandensein hoher Karten.

Spiele deine Matadore früh aus, um den Verteidigern ihre Trümpfe zu entziehen, und nutze dann deine Farblänge, um die verbleibenden Stiche zu kontrollieren.