

Tressette

4 Spieler

40 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

Mit dem Partner Stiche mit hochwertigen Karten gewinnen, um das gegnerische Team zu übertreffen.

AUFBAU

- Ein 40-Karten-Deck verwenden (8er, 9er und 10er entfernen).
- 10 Karten an jeden der 4 Spieler in zwei Partnerschaften austeilen.
- Der Spieler rechts vom Geber spielt zuerst aus.

WERTUNG

- Asse: 1 Punkt pro Stück.
- Dreien, Zweien und Bildkarten: 1/3 Punkt pro Stück.
- Den letzten Stich zu gewinnen bringt 1 Bonuspunkt.

Tip: Die stärkste Farbe früh ausspielen, um gegnerische hohe Karten herauszulocken und Kontrolle herzustellen.

AM ZUG

- Eine beliebige Karte ausspielen oder die ausgespielte Farbe bedienen, wenn möglich.
- Es gibt keine Trumpffarbe; nur die ausgespielte Farbe kann gewinnen.
- Kartenrangfolge von hoch nach niedrig: 3, 2, A, K, Reiter, B, 7, 6, 5, 4.

Tressette ist ein klassisches italienisches Stichspiel für vier Spieler in Partnerschaften. Anders als die meisten Stichspiele hat es keine Trumpffarbe, und die Kartenrangfolge folgt einer ungewöhnlichen Ordnung, die Gedächtnistraining und sorgfältige Partnersignale belohnt.

Ziel

Stiche mit hochwertigen Karten gewinnen. Die Partnerschaft mit den meisten Kartenpunkten am Ende einer Hand gewinnt dieses Austeilen. Das Spiel wird typischerweise über mehrere Runden bis zu einer Zielpunktzahl gespielt.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 4 Spieler in zwei festen Partnerschaften, die einander gegenüber sitzen.
2. **Deck:** Ein 40-Karten italienisches Deck oder ein Standarddeck ohne 8er, 9er und 10er.
3. **Austeilen:** Jeder Spieler erhält 10 Karten.
4. **Ausspiel:** Der Spieler rechts vom Geber spielt den ersten Stich aus.

Spielablauf

1. **Karte ausspielen:** Der Stichführer spielt eine beliebige Karte aus der Hand.
2. **Farbe bedienen:** Andere Spieler müssen die ausgespielte Farbe bedienen, wenn möglich. Wenn nicht möglich, darf eine beliebige Karte gespielt werden, aber der Stich kann nicht gewonnen werden.
3. **Kein Trumpf:** Es gibt keine Trumpffarbe bei Tressette. Nur Karten der ausgespielten Farbe können den Stich gewinnen.
4. **Stich gewinnen:** Die höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt. Rangfolge von hoch nach niedrig: 3, 2, Ass, König, Reiter, Bube, 7, 6, 5, 4.
5. **Dem Partner signalisieren:** Traditionell dürfen Spieler bestimmte mündliche Ansagen oder Spielkonventionen verwenden, um die Stärke in einer Farbe zu kommunizieren.

Punktewertung

- **Asse:** Jedes eingefangene Ass ist 1 Punkt wert.
- **Dreien, Zweien und Bildkarten:** Jede ist ein Drittel Punkt wert.
- **Brüche:** Punkte werden am Ende gerundet; Drittel-Punkt-Reste werden nur als voller Punkt gezählt, wenn drei angesammelt sind.
- **Letzter-Stich-Bonus:** Das Team, das den letzten Stich gewinnt, erhält einen Extrapunkt.

Tipps und Strategien

- Die stärkste Farbe früh ausspielen, um gegnerische hohe Karten herauszulocken und Kontrolle herzustellen.
- Genau darauf achten, welche Dreien, Zweien und Asse gespielt wurden, um die verbleibenden hochwertigen Karten zu verfolgen.
- Anerkannte Signalkonventionen verwenden, um dem Partner mitzuteilen, welche Farben man unterstützen kann.

Tipps & Strategie

Kartenzählen ist unentbehrlich, da es keine Trümpfe gibt, die für Überraschungen sorgen. Mit dem Partner über etablierte Spielsignale koordinieren, um Stichgewinne zu maximieren.

Da es keine Trümpfe gibt, ist die Kontrolle des Ausspiels entscheidend. Das Ausspiel zu gewinnen erlaubt es, zu diktieren, welche Farben gespielt werden, und zwingt Gegner, abzuwerfen oder Stiche abzugeben.