

Treseta

4 jugadores

40 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Media

Con tu pareja, captura las cartas de valor de puntos más altas en bazas.

PREPARACIÓN

- 4 jugadores en dos asociaciones usan una baraja de 40 cartas.
- Reparte 10 cartas a cada jugador.
- Ranking de cartas: 3, 2, A, K, Q, J, 7, 6, 5, 4 (alto a bajo).

PUNTUACIÓN

- Ases: 1 punto cada uno.
- 3s, 2s, Reyes, Reinas, Sotas: un tercio de punto cada uno.
- Ganar la última baza obtiene 1 punto bonificador.

Consejo: Memoriza qué cartas altas han sido jugadas ya que no hay triunfos y el seguimiento de palos es crítico.

EN TU TURNO

- Sin triunfos; la carta más alta del palo liderado gana.
- Sigue el palo si es posible.
- Las parejas pueden usar señales verbales aprobadas sobre cartas.

Treseta (también llamada Tressette) es un querido juego de toma de bazas italiano para cuatro jugadores en asociaciones. Jugado con una baraja italiana de 40 cartas, enfatiza memoria, señalización entre parejas, y cuidadosa administración de cartas. Permanece como uno de los juegos de cartas tradicionales más populares de Italia.

Objetivo

Trabajando con tu pareja, captura cartas que valgan puntos en bazas. La asociación que alcance la puntuación objetivo primero gana.

Preparación

1. **Jugadores:** 4 jugadores en dos asociaciones.
2. **Baraja:** Una baraja italiana de 40 cartas, o una baraja estándar con los 8s, 9s y 10s removidos.
3. **Reparto:** Cada jugador recibe 10 cartas.
4. **Ranking de cartas:** 3, 2, As, Rey, Reina, Sota, 7, 6, 5, 4 (alto a bajo).

Juego

1. **Sin triunfos:** No hay palo de triunfo en Treseta. La carta más alta del palo liderado gana cada baza.
2. **Seguir el palo:** Los jugadores deben seguir el palo liderado si es posible.
3. **Señalización:** Las parejas pueden usar señales verbales aprobadas para comunicar sobre sus cartas.
4. **Declaraciones:** Ciertas combinaciones pueden ser declaradas por puntos bonificadores al inicio del juego.

Puntuación

- **Ases:** 1 punto cada uno.
- **3s, 2s, Reyes, Reinas, Sotas:** Un tercio de un punto cada uno (las fracciones se acumulan).
- **Última baza:** El equipo que gana la última baza gana 1 punto bonificador.

Variaciones

- **Treseta con la Briscola:** Combina Treseta con un palo de triunfo, añadiendo una capa estratégica extra.
- **Ciapa No:** Una variante de evitar bazas donde los jugadores intentan no tomar cartas de puntos.

Consejos y Estrategias

- Memoriza qué cartas altas han sido jugadas. Ya que no hay triunfos, conocer las cartas restantes en cada palo es crítico.
- Usa las señales aprobadas sabiamente para coordinar con tu pareja sin dar demasiada información a los oponentes.

Consejos y estrategia

La memoria es la habilidad más importante. Rastrea qué treses, doses y ases han sido jugados en cada palo para saber cuándo tus cartas restantes son ganadoras.

Sin triunfos, el control de palos se convierte en primordial. Establecer un palo largo donde tienes las cartas más altas restantes te permite correr bazas mientras los oponentes solo pueden seguir indefensos.