

Tressette

4 jugadores

40 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Media

Gana bazas que contengan cartas de alto valor con tu pareja para anotar más que el equipo opuesto.

PREPARACIÓN

- Usa un mazo de 40 cartas (remueve 8, 9 y 10).
- Reparte 10 cartas a cada uno de los 4 jugadores en dos asociaciones.
- El jugador a la derecha del repartidor lidera primero.

PUNTUACIÓN

- Ases: 1 punto cada uno.
- Treses, doses y figuras: 1/3 punto cada uno.
- Ganar la última baza obtiene 1 punto de bonificación.

Consejo: Lidera tu palo más fuerte temprano para atraer cartas altas de los oponentes y establecer control.

EN TU TURNO

- Lidera cualquier carta o sigue el palo dirigido si es posible.
- No hay palo de triunfo; solo el palo dirigido puede ganar.
- Clasificación de cartas de mayor a menor: 3, 2, A, K, Caballo, J, 7, 6, 5, 4.

Tressette es un juego de cartas italiano clásico de toma de bazas para cuatro jugadores en asociaciones. A diferencia de la mayoría de juegos de toma de bazas, no tiene palo de triunfo, y la clasificación de cartas sigue un orden inusual que recompensa la memorización y las señales cuidadosas de asociación.

Objetivo

Gana bazas que contengan cartas de alto valor. La asociación que acumula la mayoría de puntos de cartas al final de una mano gana ese trato. El juego se juega típicamente a una puntuación objetivo a lo largo de múltiples rondas.

Configuración

1. **Jugadores:** 4 jugadores en dos asociaciones fijas sentadas uno frente al otro.
2. **Mazo:** Un mazo italiano de 40 cartas, o un mazo estándar con 8, 9 y 10 removidos.
3. **Repartición:** Cada jugador recibe 10 cartas.
4. **Salida:** El jugador a la derecha del repartidor lidera la primera baza.

Juego

1. **Lidera una carta:** El líder de baza juega cualquier carta de su mano.
2. **Sigue el palo:** Otros jugadores deben seguir el palo dirigido si pueden. Si no pueden, pueden jugar cualquier carta pero no pueden ganar la baza.
3. **Sin triunfos:** No hay palo de triunfo en Tressette. Solo las cartas del palo dirigido pueden ganar la baza.
4. **Gana la baza:** La carta más alta del palo dirigido gana. El orden de rango de mayor a menor es 3, 2, As, Rey, Caballo, Jota, 7, 6, 5, 4.
5. **Señala a tu pareja:** Tradicionalmente, los jugadores pueden usar declaraciones verbales específicas o convenciones de juego para comunicar la fuerza del palo.

Puntuación

- **Ases:** Cada as capturado vale 1 punto.
- **Treses, doses y figuras:** Cada una vale un tercio de punto.
- **Fracciones:** Los puntos se redondean al final; los restos de un tercio de punto se cuentan como un punto completo solo cuando se acumulan tres.
- **Bonificación de última baza:** El equipo que gana la baza final obtiene un punto adicional.

Consejos y estrategias

- Lidera tu palo más fuerte temprano para atraer cartas altas de los oponentes y establecer control.
- Presta atención cuidadosa a qué treses, doses y ases se han jugado para rastrear cartas de alto valor restantes.
- Usa convenciones de señalización reconocidas para decirle a tu pareja en qué palos puedes apoyar.

Consejos y estrategia

Contar cartas es esencial ya que no hay triunfos para crear sorpresas. Coordina con tu pareja usando señales de juego establecidas para maximizar capturas de bazas.

Como no hay triunfos, controlar la salida es paramount. Ganar la salida te permite dictar qué palos se juegan, obligando a los oponentes a descartar o ceder bazas.