

# Tresillo

3 joueurs

40 cartes

Difficulté: Difficile

Durée: Moyenne

En tant qu'hombre, remporter au moins 5 plis sur 9 contre deux défenseurs.

## MISE EN PLACE

- 3 joueurs avec un jeu espagnol de 40 cartes (sans les 8, 9 et 10).
- Distribuez 9 cartes à chacun ; les 13 cartes restantes forment le talon.

## SCORE

- Sacada : l'hombre gagne et reçoit un paiement de ses deux adversaires.
- Puesta : l'hombre échoue et paie dans le pot.
- Codille : un défenseur remporte plus de plis que l'hombre, ce qui coûte encore plus cher.

Conseil: Gardez au moins deux matadors avant de déclarer : ils sont pratiquement imbattables pour remporter des plis.

## À VOTRE TOUR

- Déclarez-vous hombre et échangez éventuellement des cartes avec le talon.
- Désignez la couleur d'atout après avoir pioché dans le talon.
- Jouez les plis en fournissant la couleur demandée ; l'atout le plus fort ou la carte la plus haute l'emporte.
- Spadille, Manille et Baste sont toujours les trois atouts les plus forts.

Le Tresillo est un jeu de plis historique espagnol à trois joueurs qui fut autrefois le jeu de cartes le plus populaire d'Europe. Il utilise un jeu espagnol de 40 cartes avec une hiérarchie d'atouts inhabituelle.

## Objectif

En tant que déclarant (hombre), remporter la majorité des neuf plis. Les deux défenseurs collaborent pour l'en empêcher.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 3 joueurs.
2. **Jeu** : Un jeu espagnol de 40 cartes (ou un jeu standard dont on retire les 8, 9 et 10).
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 9 cartes. Les 13 cartes restantes forment le talon.

## Déroulement

1. **Déclaration** : Le premier joueur disposé à être hombre annonce son intention et peut choisir d'échanger des cartes avec le talon.
2. **Choix de l'atout** : L'hombre désigne la couleur d'atout après avoir pioché des cartes du talon.
3. **Matadors** : Certaines cartes (Spadille, Manille, Baste) sont toujours les trois atouts les plus forts, quelle que soit la couleur d'atout choisie.
4. **Jeu des plis** : Jeu de plis classique avec obligation de fournir la couleur demandée. L'atout le plus fort ou la carte la plus haute de la couleur remporte chaque pli.
5. **Victoire** : L'hombre doit remporter au moins 5 plis sur 9 pour réussir.

## Décompte des points

- **Sacada** : L'hombre gagne et reçoit un paiement de ses deux adversaires.
- **Puesta** : L'hombre échoue et doit payer dans le pot.
- **Codille** : Un défenseur remporte plus de plis que l'hombre, ce qui coûte encore plus cher à ce dernier.

## Variantes

---

- **Ombre (Hombre)** : Le nom international plus connu de cette même famille de jeux.
- **Médiateur** : Une version à quatre joueurs où le quatrième joueur agit comme partenaire silencieux.

## Conseils et stratégies

---

- Gardez au moins deux matadors avant de déclarer : ils sont pratiquement imbattables et garantissent des plis.
- Choisissez une couleur d'atout dans laquelle vous avez le plus de cartes pour maximiser votre contrôle sur les plis suivants.

## Conseils et stratégie

---

Ne déclarez jamais sans au moins deux matadors. Choisissez votre couleur d'atout en fonction de la longueur et de la présence de cartes hautes.

Jouez vos matadors en début de partie pour priver les défenseurs de leurs atouts, puis utilisez la longueur de vos couleurs pour contrôler les plis restants.