

Tressette

4 joueurs

40 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

Atteindre 21 points en équipe en remportant des levées.

MISE EN PLACE

- 4 joueurs en 2 équipes.
- 40 cartes italiennes.
- Distribuez 10 cartes.

SCORE

- As = 1 pt, 2 et 3 = 1/3 pt chacun, figures = 1/3 pt chacune.
- Annonces : Napoletana (A, 2, 3 de même couleur) = 3 pts.
- 21 pts = victoire.

Conseil: Les entames conventionnelles communiquent votre main à votre partenaire.

À VOTRE TOUR

- Entamez n'importe quelle carte.
- Les autres suivent la couleur si possible.
- La levée est gagnée par la carte la plus haute.

Tressette est un jeu de levées italien classique pour quatre joueurs en partenariat. Contrairement à la plupart des jeux de levées, il n'a pas de couleur d'atout, et le rang des cartes suit un ordre inhabituel qui récompense la mémorisation et la communication soignée entre partenaires.

Objectif

Rempportez des levées contenant des cartes de haute valeur. Le partenariat qui accumule le plus de points de cartes à la fin d'une donne remporte cette donne. Le jeu se joue généralement jusqu'à un score cible sur plusieurs manches.

Mise en place

1. **Joueurs** : 4 joueurs en deux partenariats fixes, assis face à face.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu italien de 40 cartes, ou un jeu standard avec les 8, 9 et 10 retirés.
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 10 cartes.
4. **Entame** : Le joueur à la droite du donneur entame la première levée.

Déroulement du jeu

1. **Entamer** : Le meneur de la levée joue n'importe quelle carte de sa main.
2. **Suivre la couleur** : Les autres joueurs doivent suivre la couleur demandée si possible. S'ils ne peuvent pas, ils peuvent jouer n'importe quelle carte mais ne peuvent pas remporter la levée.
3. **Pas d'atout** : Il n'y a pas de couleur d'atout dans Tressette. Seules les cartes de la couleur demandée peuvent remporter la levée.
4. **Remporter la levée** : La carte la plus haute de la couleur demandée l'emporte. L'ordre de rang du plus fort au plus faible est : 3, 2, As, Roi, Cavalier, Valet, 7, 6, 5, 4.
5. **Signaler à son partenaire** : Traditionnellement, les joueurs peuvent utiliser des déclarations verbales spécifiques ou des conventions de jeu pour communiquer la force de leurs couleurs.

Décompte des points

- **As** : Chaque as capture vaut 1 point.
- **Trois, deux et figures** : Chacun vaut un tiers de point.
- **Fractions** : Les points sont arrondis à la fin ; les restes d'un tiers de point ne comptent comme un point complet que lorsque trois sont accumulés.
- **Bonus de dernière levée** : L'équipe qui remporte la dernière levée gagne un point supplémentaire.

Conseils et stratégies

- Entamez votre couleur la plus forte tôt pour obliger les adversaires à dépenser leurs cartes hautes et établir le contrôle.
- Faites très attention aux trois, deux et as qui ont été joués pour suivre les cartes de haute valeur restantes.
- Utilisez les conventions de signalisation reconnues pour indiquer à votre partenaire quelles couleurs vous pouvez soutenir.

Conseils et stratégie

Signalez les combinaisons à votre partenaire en entamant avec la carte correspondante.

L'entame avec un as signifie que vous avez le 2 ou le 3 du même rang dans certaines conventions.