

Tre-Tredici

2-4 giocatori

52 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Media

Accumulare il minor numero di punti in 11 manche calando tutte le proprie carte.

PREPARAZIONE

- Usare due mazzi standard.
- Distribuire carte pari al numero della manche (3 nella manche 1, 4 nella manche 2, ecc.).
- Girare una carta per iniziare la pila degli scarti.

PUNTEGGIO

- Le carte non calate contano come penalità (valore nominale, figure 10, Assi 1).
- Vince il punteggio totale più basso dopo 11 manche.

Consiglio: Chiudere rapidamente nelle prime manche e concentrarsi sulla riduzione delle carte non calate nelle manche successive.

AL TUO TURNO

- Pescare dalla pila di pesca o dalla pila degli scarti.
- Formare tris e scale usando il jolly della manche.
- Chiudere calando tutte le carte e scartando l'ultima.

Il Tre-Tredici è un gioco di ramino disputato in 11 manche in cui la carta jolly cambia ogni manche, partendo dai tre nella prima manche e terminando con i re nell'undicesima. Le dimensioni delle mani aumentano ad ogni manche insieme ai jolly che cambiano.

Obiettivo

Accumulare il minor numero di punti in totale nelle 11 manche formando combinazioni e riducendo al minimo le carte rimanenti in mano ad ogni manche.

Preparazione

1. **Giocatori:** 2-4 giocatori.
2. **Mazzo:** Due mazzi standard da 52 carte (104 carte in totale).
3. **Distribuzione:** Distribuire 3 carte nella prima manche, 4 nella seconda e così via fino a 13 carte nell'undicesima manche. Porre le rimanenti come pila di pesca e girare una carta per gli scarti.

Svolgimento del gioco

1. **Fase 1:** Pescare una carta dalla pila di pesca o dalla pila degli scarti.
2. **Fase 2:** Organizzare la mano in tris (tre o più carte uguali) e scale (tre o più carte consecutive dello stesso seme). La carta jolly della manche corrente può sostituire qualsiasi carta.
3. **Fase 3:** Quando si riesce a calare tutte le carte tranne una, si chiude calando le combinazioni e scartando l'ultima carta.
4. **Fase 4:** Dopo che un giocatore chiude, tutti gli altri hanno un ultimo turno per migliorare le proprie mani prima del punteggio.

Punteggio

- Le carte numerali valgono il loro valore nominale, le figure 10, gli Assi 1, e i jolly (il valore della manche corrente) 0 nelle combinazioni ma 15 se non calati.
- Solo le carte non calate contano contro di te. Vince il giocatore con il totale più basso dopo 11 manche.

Varianti

- **Tre-Tredici veloce:** Giocare solo le manche dalla 3 alla 10 per una partita più breve.
- **Jolly fissi:** Aggiungere i jolly come carte jolly permanenti in aggiunta al valore jolly rotante.

Consigli e strategie

- Nelle manche iniziali con poche carte, cercare di chiudere rapidamente poiché ci sono meno carte con cui lavorare.
- Conservare i jolly per le combinazioni difficili piuttosto che usarli dove basterebbero carte naturali.
- Nelle manche successive, concentrarsi sulla riduzione delle carte di alto valore non calate per minimizzare la penalità se qualcuno chiude.

Consigli e strategia

Adattarsi al jolly di ogni manche e all'aumento delle dimensioni della mano. Nelle prime manche, la velocità conta di più. Nelle manche successive, concentrarsi sulla riduzione delle carte penalità.

Il cambiamento del jolly ad ogni manche ti obbliga a ripensare continuamente il tuo approccio. La flessibilità e la rapida adattabilità ai nuovi jolly sono le chiavi per ottenere punteggi costantemente bassi.