

Tresette

4 giocatori

40 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Con il tuo partner, cattura le carte di maggior valore in punti nelle prese.

PREPARAZIONE

- 4 giocatori in due coppie usano un mazzo da 40 carte.
- Distribuisci 10 carte a ciascun giocatore.
- Ordine delle carte: 3, 2, A, R, D, F, 7, 6, 5, 4 (dal più alto al più basso).

PUNTEGGIO

- Assi: 1 punto ciascuno.
- 3, 2, Re, Regine, Fanti: un terzo di punto ciascuno.
- Vincere l'ultima presa guadagna 1 punto bonus.

Consiglio: Memorizza quali carte alte sono state giocate poiché non esiste briscola e il tracciamento dei semi è fondamentale.

AL TUO TURNO

- Nessuna briscola; vince la carta più alta del seme guidato.
- Segui il seme se possibile.
- I partner possono usare segnali verbali approvati sulle proprie carte.

Il Tresette (anche chiamato Tressette) è un amato gioco di prese italiano per quattro giocatori in coppie. Giocato con un mazzo italiano da 40 carte, enfatizza la memoria, la segnalazione tra partner e la gestione attenta delle carte. Rimane uno dei giochi di carte tradizionali più popolari in Italia.

Obiettivo

Lavorando con il tuo partner, cattura carte che valgono punti nelle prese. La coppia che raggiunge per prima il punteggio obiettivo vince.

Preparazione

1. **Giocatori:** 4 giocatori in due coppie.
2. **Mazzo:** Un mazzo italiano da 40 carte, oppure un mazzo standard con 8, 9 e 10 rimossi.
3. **Distribuzione:** Ogni giocatore riceve 10 carte.
4. **Ordine delle carte:** 3, 2, Asso, Re, Regina, Fante, 7, 6, 5, 4 (dal più alto al più basso).

Svolgimento del gioco

1. **Nessuna briscola:** Non esiste seme di briscola nel Tresette. La carta più alta del seme guidato vince ogni presa.
2. **Seguire il seme:** I giocatori devono seguire il seme guidato se possibile.
3. **Segnalazioni:** I partner possono usare segnali verbali approvati per comunicare le proprie carte.
4. **Dichiarazioni:** Certe combinazioni possono essere dichiarate per punti bonus all'inizio del gioco.

Punteggio

- **Assi:** 1 punto ciascuno.
- **3, 2, Re, Regine, Fanti:** Un terzo di punto ciascuno (le frazioni si accumulano).
- **Ultima presa:** La squadra che vince l'ultima presa guadagna 1 punto bonus.

Varianti

- **Tresette con la Briscola:** Combina il Tresette con un seme di briscola, aggiungendo un ulteriore livello strategico.
- **Ciapa No:** Una variante di evitamento delle prese in cui i giocatori cercano di non prendere carte con punti.

Consigli e strategie

- Memorizza quali carte alte sono state giocate. Poiché non esiste briscola, sapere le carte rimanenti in ogni seme è fondamentale.
- Usa i segnali approvati con saggezza per coordinarti con il tuo partner senza dare troppe informazioni agli avversari.

Consigli e strategia

La memoria è la singola abilità più importante. Tieni traccia di quali 3, 2 e assi sono stati giocati in ogni seme per sapere quando le tue carte rimanenti sono vincenti.

Senza briscola, il controllo del seme diventa fondamentale. Stabilire un seme lungo in cui si detengono le carte più alte rimanenti permette di vincere prese mentre gli avversari possono solo seguire.