

Tresillo

3 giocatori

40 carte

Difficoltà: Difficile

Durata: Media

Come **hombre**, vinci almeno 5 delle 9 prese contro due difensori.

PREPARAZIONE

- 3 giocatori con un mazzo spagnolo da 40 carte (senza 8, 9 o 10).
- Distribuisci 9 carte ciascuno; le 13 rimanenti formano il mazzo.

PUNTEGGIO

- **Sacada:** l'hombre vince e riscuote da entrambi gli avversari.
- **Puesta:** l'hombre fallisce e paga nel piatto.
- **Codille:** un difensore vince più prese dell'hombre, con costo ancora maggiore.

Consiglio: Possiedi almeno due matadores prima di dichiarare — sono vincitori di prese quasi imbattibili.

AL TUO TURNO

- Dichiarati **hombre** e opzionalmente scambia carte con il mazzo.
- Nomina il seme di briscola dopo aver preso le carte dal mazzo.
- Gioca le prese seguendo il seme; vince la briscola più alta o la carta del seme più alta.
- Spadille, Manille e Basto sono sempre le prime tre briscole.

Il Tresillo è un antico gioco spagnolo di prese a tre giocatori che un tempo era il gioco di carte più popolare in Europa. Usa un mazzo spagnolo da 40 carte con un'insolita gerarchia di briscola.

Obiettivo

Come dichiarante (**hombre**), vinci la maggioranza delle nove prese. I due difensori lavorano insieme per impedirlo.

Preparazione

1. **Giocatori:** 3 giocatori.
2. **Mazzo:** Mazzo spagnolo da 40 carte (o un mazzo standard con 8, 9 e 10 rimossi).
3. **Distribuzione:** Ogni giocatore riceve 9 carte. Le 13 carte rimanenti formano il mazzo.

Svolgimento del gioco

1. **Dichiarazione:** Il primo giocatore disposto ad essere **hombre** annuncia la sua intenzione e può scegliere di scambiare carte con il mazzo.
2. **Scelta della briscola:** L'hombre nomina il seme di briscola dopo aver preso le carte dal mazzo.
3. **Matadores:** Certe carte (Spadille, Manille, Basto) sono sempre le prime tre briscole indipendentemente dal seme di briscola scelto.
4. **Gioco delle prese:** Prese standard con obbligo di seguire il seme. Vince la briscola più alta o la carta del seme più alta.
5. **Vittoria:** L'hombre deve vincere almeno 5 delle 9 prese per avere successo.

Punteggio

- **Sacada:** L'hombre vince e riscuote da entrambi gli avversari.
- **Puesta:** L'hombre fallisce e deve pagare nel piatto.
- **Codille:** Un difensore vince più prese dell'hombre, il che è ancora più costoso per l'hombre.

Varianti

- **Ombre (Hombre):** Il nome internazionale più conosciuto per la stessa famiglia di giochi.
- **Mediatore:** Una versione a quattro giocatori in cui il quarto giocatore agisce come partner silenzioso.

Consigli e strategie

- Possiedi almeno due matadores prima di dichiarare — sono quasi imbattibili e garantiscono prese vinte.
- Scegli un seme di briscola dove hai la maggiore lunghezza per massimizzare il controllo sulle prese successive.

Consigli e strategia

Non dichiarare mai senza almeno due matadores. Scegli il tuo seme di briscola in base alla lunghezza e alla presenza di carte alte.

Guida con i tuoi matadores presto per privare i difensori delle loro briscole, poi usa la lunghezza del seme per controllare le prese rimanenti.