

# Tressette

4 giocatori

40 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Vincere prese contenenti carte di alto valore con il proprio compagno per superare la squadra avversaria.

## PREPARAZIONE

- Usa un mazzo da 40 carte (rimuovi 8, 9 e 10).
- Distribuisci 10 carte a ciascuno dei 4 giocatori in due coppie.
- Il giocatore alla destra del mazziere guida per primo.

## PUNTEGGIO

- Assi: 1 punto ciascuno.
- Tre, due e carte di figura: 1/3 di punto ciascuno.
- Vincere l'ultima presa vale 1 punto bonus.

Consiglio: Guida il tuo seme più forte all'inizio per far uscire le carte alte degli avversari e stabilire il controllo.

## AL TUO TURNO

- Guida qualsiasi carta o segui il seme guidato se possibile.
- Non esiste un seme di briscola; solo il seme guidato può vincere.
- Ordine delle carte dall'alto al basso: 3, 2, A, Re, Cavallo, J, 7, 6, 5, 4.

Il Tressette è un classico gioco di prese italiano per quattro giocatori in coppie. A differenza della maggior parte dei giochi di prese, non ha alcun seme di briscola e il valore delle carte segue un ordine insolito che premia la memorizzazione e la segnalazione attenta tra i compagni.

## Obiettivo

Vincere prese contenenti carte di alto valore. La coppia che accumula il maggior numero di punti carta alla fine di una mano vince quel giro. Il gioco si gioca tipicamente fino a un punteggio obiettivo su più round.

## Preparazione

1. **Giocatori:** 4 giocatori in due coppie fisse seduti uno di fronte all'altro.
2. **Mazzo:** Un mazzo italiano da 40 carte, o un mazzo standard con 8, 9 e 10 rimossi.
3. **Distribuzione:** Ogni giocatore riceve 10 carte.
4. **Apertura:** Il giocatore alla destra del mazziere guida la prima presa.

## Svolgimento del gioco

1. **Guidare una carta:** Il giocatore che guida la presa gioca qualsiasi carta dalla propria mano.
2. **Seguire il seme:** Gli altri giocatori devono seguire il seme guidato se possibile. Se non possono, possono giocare qualsiasi carta ma non possono vincere la presa.
3. **Nessuna briscola:** Non esiste un seme di briscola nel Tressette. Solo le carte del seme guidato possono vincere la presa.
4. **Vincere la presa:** Vince la carta più alta del seme guidato. L'ordine di valore dall'alto al basso è: 3, 2, Asso, Re, Cavallo, Jack, 7, 6, 5, 4.
5. **Segnalare al compagno:** Tradizionalmente, i giocatori possono usare specifiche dichiarazioni verbali o convenzioni di gioco per comunicare la forza del seme.

## Punteggio

- **Assi:** Ogni asso catturato vale 1 punto.
- **Tre, due e carte di figura:** Ognuna vale un terzo di punto.
- **Frazioni:** I punti vengono arrotondati alla fine; i resti di un terzo di punto vengono contati come punto intero solo quando ne vengono accumulati tre.
- **Bonus ultima presa:** La squadra che vince l'ultima presa guadagna un punto extra.

## Consigli e strategie

---

- Guida il tuo seme più forte all'inizio per far uscire le carte alte degli avversari e stabilire il controllo.
- Presta molta attenzione a quali tre, due e assi sono stati giocati per tenere traccia delle carte di alto valore rimanenti.
- Usa le convenzioni di segnalazione riconosciute per comunicare al compagno quali semi puoi supportare.

## Consigli e strategia

---

Contare le carte è essenziale poiché non ci sono briscole a creare sorprese. Coordina con il tuo compagno usando segnali di gioco consolidati per massimizzare le catture di prese.

Poiché non ci sono briscole, controllare il turno di guida è fondamentale. Vincere il turno di guida ti permette di dettare quali semi vengono giocati, costringendo gli avversari a scartare o cedere prese.