

# Trex

4 giocatori

52 carte

Difficoltà: Media

Durata: Lunga

Ottenere il minor numero di penalità attraverso cinque contratti.

## PREPARAZIONE

- 4 giocatori, distribuire 13 carte ciascuno.
- Il re sceglie un contratto.
- Giocare tutti e 5 i contratti durante il proprio regno.

## PUNTEGGIO

- Nessuna Presa: -15/presa. Nessun Quadri: -10/quadri.
- Nessun Re di Cuori: -75. Trex: +20 per chi esce primo.

Consiglio: Scegli i contratti in base alla tua mano per ridurre al minimo le penalità.

## AL TUO TURNO

- Seguire il seme nei contratti di presa.
- Scartare le carte in sequenza per Trex.
- Evitare le carte penalità in base al contratto.

Trex è un popolare gioco di carte compendio del Medio Oriente, molto amato in Libano, Siria e Giordania. Ogni giocatore ha un turno come 're' e deve completare cinque contratti diversi.

## Obiettivo

Ottenere il minor numero di punti penalità attraverso cinque contratti: Nessuna Presa, Nessun Quadri, Nessuna Regina, Nessun Re di Cuori e Trex (un gioco di scarico).

## Preparazione

1. **Giocatori:** 4 giocatori.
2. **Mazzo:** Mazzo standard da 52 carte.
3. **Distribuzione:** Distribuire 13 carte a ciascun giocatore. Il 're' (giocatore attivo) sceglie quale contratto giocare.

## Svolgimento del gioco

1. **Passo 1:** Il re seleziona uno dei contratti non ancora giocati per il turno.
2. **Passo 2:** Per i contratti di evitamento delle prese, si seguono le regole standard (seguire il seme, vince la carta più alta, nessuna briscola).
3. **Passo 3:** Per il contratto Trex, i giocatori scaricano le carte in sequenza per seme. Il primo a svuotare la mano vince.
4. **Passo 4:** Ogni giocatore funge da re una volta, giocando tutti e cinque i contratti durante il proprio regno.

## Punteggio

- Nessuna Presa: -15 per presa presa. Nessun Quadri: -10 per ogni quadri catturato.
- Nessuna Regina: -25 per ogni regina presa. Nessun Re di Cuori: -75 se preso.
- Trex: +20 per chi esce primo, -10 per chi esce ultimo.

## Varianti

- **Trex Doppio:** Il re può raddoppiare la posta su qualsiasi contratto.
- **Trex Complesso:** Aggiunge un sesto contratto come Nessun Ragazzi (nessun Fante o Re).

## Consigli e strategie

- Scegli i contratti in base alla tua mano. Pochi quadri? Gioca Nessun Quadri.
- In Nessun Re di Cuori, evita di guidare con i cuori per tenere il Re sepolto.
- In Trex, scarta prima i semi più corti per mantenere il controllo.

## Consigli e strategia

Abbina la scelta del contratto alla forza della tua mano. Una mano con pochi quadri è ideale per Nessun Quadri; molte carte basse funzionano bene per Nessuna Presa. La scelta del contratto è la decisione più importante. Conservare il contratto peggiore per quando la mano è più forte minimizza i danni.