

Tressette

4 spelers

40 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Gemiddeld

Win slagen met hoogwaardige kaarten samen met je partner om het tegenstelde team te overtreffen.

OPZET

- Gebruik een dek van 40 kaarten (verwijder de 8-en, 9-en en 10-en).
- Deel 10 kaarten uit aan elk van de 4 spelers in twee koppels.
- De speler rechts van de deler opent als eerste.

SCORE

- Azen: 1 punt elk.
- Drieën, tweeën en hoge kaarten: 1/3 punt elk.
- De laatste slag winnen levert 1 bonuspunt op.

Tip: Speel je sterkste kleur vroeg om de hoge kaarten van tegenstanders te lokken en controle te vestigen.

AAN DE BEURT

- Leid een willekeurige kaart of beken de geleide kleur als dat mogelijk is.
- Er is geen troefkleur; alleen de geleide kleur kan winnen.
- Kaartrangorde van hoog naar laag: 3, 2, A, H, Paard, B, 7, 6, 5, 4.

Tressette is een klassiek Italiaans slagenspel voor vier spelers in koppels. Anders dan de meeste slagenspellen heeft het geen troefkleur, en de kaartrangorde volgt een ongebruikelijke volgorde die memorisatie en zorgvuldige partnerseinen belooft.

Doel

Win slagen met waardevolle kaarten. Het koppel dat de meeste kaartenwaarden heeft verzameld aan het einde van een hand wint die ronde. Het spel wordt doorgaans gespeeld tot een doelscore over meerdere rondes.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 4 spelers in twee vaste koppels die tegenover elkaar zitten.
2. **Dek:** Een Italiaans dek van 40 kaarten, of een standaarddek waaruit de 8-en, 9-en en 10-en zijn verwijderd.
3. **Uitdelen:** Elke speler ontvangt 10 kaarten.
4. **Openingsslag:** De speler rechts van de deler opent de eerste slag.

Spelverloop

1. **Kaart leiden:** De slagleider speelt een willekeurige kaart uit zijn hand.
2. **Kleur beken:** De overige spelers moeten de geleide kleur beken als dat mogelijk is. Als dat niet kan, mogen ze een willekeurige kaart spelen maar kunnen ze de slag niet winnen.
3. **Geen troef:** Er is geen troefkleur bij Tressette. Alleen kaarten van de geleide kleur kunnen de slag winnen.
4. **Slag winnen:** De hoogste kaart van de geleide kleur wint. Rangorde van hoog naar laag: 3, 2, Aas, Heer, Paard, Boer, 7, 6, 5, 4.
5. **Partner seinen:** Traditioneel mogen spelers specifieke mondelinge mededelingen of speelconventies gebruiken om kleurkracht aan te geven.

Scoren

- **Azen:** Elk veroverd aas is 1 punt waard.
- **Drieën, tweeën en hoge kaarten:** Elk is één derde punt waard.
- **Breuken:** Punten worden afgerond aan het einde; een derde punt resten tellen pas als een vol punt bij drie opgeteld.
- **Bonus laatste slag:** Het team dat de laatste slag wint verdient een extra punt.

Tips en strategieën

- Speel je sterkste kleur vroeg om hoge kaarten van tegenstanders te lokken en controle te vestigen.
- Let goed op welke drieën, tweeën en azen al gespeeld zijn om de resterende hoogwaardige kaarten bij te houden.
- Gebruik erkende seinsconventies om je partner te vertellen welke kleuren je kunt ondersteunen.

Tips & strategie

Kaarten tellen is essentieel omdat er geen troeven zijn om verassingen te creëren. Stem af met je partner via gevestigde speelseinen om slagen te maximaliseren.

Omdat er geen troeven zijn, is het beheersen van de leiding van het grootste belang. De leiding winnen stelt je in staat te dicteren welke kleuren worden gespeeld, waardoor tegenstanders worden gedwongen te gooien of slagen op te geven.