Terziglio, o Calabresella (var. Tressette)

Valutazione attuale: / 0

Scarso Ottimo Valutazione

Pubblicato Lunedì, 19 Marzo 2012

Mazzo: **40 carte** - Giocatori: **da 3 a 5 -**

Come si gioca al Terziglio?

Il Terziglio, il Tressette per tre persone, è un gioco molto diffuso in Italia ed è conosciuto con molti nomi nelle diverse aree geografiche. Calabresella, Calabrisella, Fischione, Bellora, Tressette a chiamare. Molto probabilmente ha origini calabresi, così si spiega il nome.

Restano in vigore le regole del Tressette classico, la particolarità è il fatto di giocare due contro uno, ad ogni smazzata il giocatore che rimane solo varia.

In questa pagina descrivo anche le regole del Quartiglio e del Quintiglio, le versioni per quattro e cinque giocatori.

Le carte:

Per giocare al Terziglio è necessario un mazzo di 40 carte, qualsiasi di quelli regionali italiani è adatto, ma può andare bene anche un mazzo di 52 carte francesi da cui vengano preventivamente rimossi gli Otto, i Nove e i Dieci.

Scopo del gioco:

Lo scopo del Terziglio è quello di ottenere più punti degli avversari, per aggiudicarsi la smazzata, e poi tenendo traccia delle smazzate vinte o perse, battere gli avversari.

A differenza del Tressette si può giocare solo a prendere, quindi cercare di ottenere più punti degli avversari.

Distribuzione delle carte:

Il ruolo del cartaio viene determinato a caso, mediante la regola del "*bàs fà màs*" per esempio, e nel corso delle smazzate i giocatori si alternano, seguendo l'ordine di gioco, in questo ruolo.

Il cartaio distribuisce dodici carte a testa a gruppi di tre, dopo il primo gruppo pone quattro carte coperte che costituiscono il *Monte*.

Licitazione:

Dopo la distribuzione delle carte, avviene la fase di licitazione, in cui si stabilisce il contratto di gioco, il primo giocatore può effettuare una delle seguenti *chiamate*:

- **Passo**: il giocatore non chiama nulla, generalmente si passa quando si riceve una cattiva mano e quindi si desidera giocare in coppa.
  Se il primo giocatore *passa* il secondo ha diritto di fare la chiamata, se anche il secondo *passa* il diritto spetta al terzo (il cartaio).
  Se tutti i giocatori *passano* la smazzata finisce, si raccolgono le carte e si danno al primo giocatore che sarà il nuovo cartaio.
  Eventuali soldi giocati rimangono sul banco e vanno ad aggiungersi alla posta della smazzata successiva.

- **Chiedo una carta**: (senza dire il seme) deve essere una carta attualmente non in mano al chiamante, che serva a migliorarne la dotazione iniziale. Di solito si chiede il Tre perché è la carta più forte ma non ci sono limitazioni in questo senso. Quando un giocatore chiede una carta gli altri due (nell'ordine prima il secondo poi il terzo) possono solo accettare la sua richiesta oppure dichiararsi *soli* (o *solissimi*).
  Se la richiesta di una carta viene accettata il chiamante ottiene la carta desiderata e gioca contro gli altri due.

- **Solo**: il giocatore vuole giocare da solo e non necessita di *chiedere* altre carte, il primo giocatore può eventualmente dichiararsi da subito *solo* così da togliere agli altri la possibilità di farlo (potranno solo chiamare il *solissimo*). Se il secondo giocatore si dichiara *solo* per superare la chiamata del primo, il terzo ha comunque la possibilità di chiamare un *solissimo*).
  Se nessuno chiama *solissimo* il chiamante gioca contro gli altri due.

- **Solissimo**: il giocatore si ritiene servito, il primo e il secondo giocatore possono da subito dichiararsi *solissimi*, se lo desiderano. Questa chiamata ha precedenza sul *solo* ma ha delle forti limitazioni.
  Anche in questo caso il *solissimo* gioca contro gli avversari.

I giocatori in squadra si definiscono *soci*.

Cambio delle carte:

Se è stata chiamata una carta il giocatore che la possiede deve cederla al *chiamante*. La carta naturalmente potrebbe essere nel monte.

Inoltre se il contratto è "*chiamo*" o "*solo*", il chiamante ha anche il diritto di prendere le carte del *monte*.

Dopo aver consultato tutte le carte prese, il chiamante deve restituirne una a sua scelta al giocatore che cedette la carta chiamata, e quattro a sua scelta al *monte*.

Se un giocatore si è dichiarato *solissimo* tutti questi scambi non avvengono.

Alla fine tutti devono avere ancora 12 carte e il *monte* deve averne 4.

Svolgimento del gioco:

Inizia il solitario calando una carta, e poi gli altri seguendo l'ordine di gioco. Ogni giocatore deve cercare di prendere la giocata. Come nel Tressette è necessario rispondere al seme, prende chi mette la carta più forte.

L'ordine di presa è il seguente:
Tre, Due, Asso, Re, Cavallo, Fante, Sette, Sei, Cinque, Quattro.

La prima figura mostra l'ordine di presa del Terziglio, lo stesso del Tressette. Nella seconda figura si vede un esempio di partita, il giocatore deve obbligatoriamente calare una carta di Coppe anche se già sa di non fare la presa. Vince infatti il Tre di Coppe. Si noti la presenza del monte sulla destra.

Chi effettua la presa poi cala per primo, si consumano tutte le carte per un totale di 12 giocate.

Il *monte* spetta al giocatore che ha vinto l'ultima presa.

Per ulteriori dettagli vi rimando al Tressette.

Conteggio dei punti:

I punti si calcolano come nel Tressette: l'Asso 1 punto, Due Tre e Figure 1/3 di punto. Un'ulteriore punto a chi ha preso l'ultima giocata. I *soci* sommano i loro punti e vince chi ne totalizza almeno 6.

Per ulteriori dettagli vi rimando al Tressette.

Partite lunghe:

Si può tenere traccia dell'andamento della partita in questo modo:

- Il giocatore singolo segna +2 se vince o -2 se perde.
- I soci segnano, +1 se vincono o -1 se perdono.

In qualsiasi momento della partita la somma dei punteggi di tutti i giocatori deve dare 0 (zero).

Le dichiarazioni:

Al Terziglio non si gioca con l'accuso.

Come si gioca a Quartiglio, o Quadrigliati, o Mediatore?

Quartiglio, conosciuto anche come Quadrigliati o Mediatore è la versione per quattro giocatori del Terziglio. Si può giocare con o senza *monte*, ed il mazziere distribuisce rispettivamente nove (con *monte*) o dieci carte a testa.

Alle dichiarazioni del Terziglio, che sono "*passo*", "*chiamo*", "*solo*", e "*solissimo*", se ne aggiunge un'altra, "***mediatore***" che può sostituire il *chiamo* e viene anch'essa superata dal "*solo*".

Può essere chiamato (con *chiamo* o *mediatore*) solo un Tre. Gli altri giocatori, al loro turno possono eventualmente battere la chiamata con un contratto *solo*. Se si gioca con *monte* possono successivamente chiedere anche *solissimo*.

Di distinguono i seguenti casi:

1. Il contratto di gioco è *chiamo*: il possessore della carta chiamata deve cederla al chiamante, i due giocatori sono *soci* durante questa smazzata.
2. Il contratto di gioco è *mediatore*: il possessore della carta chiamata la cede al chiamante, i due NON sono *soci*, il chiamante si trova quindi contro tre avversari.
3. I contratti di solo e solissimo non prevedono scambio di carte, il solissimo non prevede nemmeno l'utilizzo del monte. In entrambi i casi il chiamante gioca contro tre avversari.

I punteggi si tengono secondo la logica del terziglio, se il chiamante gioca in coppia entrambi i *soci* segnano **1 punto** (positivo se vincono, negativo se perdono) se il chiamante gioca da solo segna **3 punti** (in positivo o in negativo), in pratica tanti punti quanti sono gli avversari. Gli avversari segnano sempre **1 punto**.

Segnalo che secondo alcune varianti le licitazioni *chiamo* e *mediatore* non si escludono a vicenda, significa che il primo giocatore può dire *chiamo*, il secondo lo supera dicendo *mediatore*, ed il terzo lo supera a sua volta dicendo *solo.* Naturalmente potete giocare come più vi aggrada.

Come si gioca a Quintiglio, o Bellora?

Quintiglio, conosciuto anche come Bellora, è la versione per cinque giocatori del Terziglio. Il mazziere distribuisce otto carte a testa e non c'è monte.

Il primo giocatore può dire "*passo*", "*chiamo*" o "*solo*". Anche in questo caso può essere chiamato solo il Tre. Gli altri giocatori al proprio turno possono eventualmente superare la chiamata con un "*solo*".

Il possessore della carta chiamata è il *socio*, e la partita si svolge due persone contro tre. Il *socio* ha quindi tutto l'interesse di rimanere nascosto. Al termine di ogni smazzata si tiene traccia dei punteggi.

Chi volesse può introdurre anche in questo gioco la licitazione di "*mediatore"*, che prevede lo scambio della carta chiamata, senza però diventare soci.

Se il chiamante e il socio hanno vinto:

- +2 al chiamante.
- +1 al socio.
- -1 ai giocatori della squadra da tre.

Se il chiamante e il socio hanno perso:

- -2 al chiamante.
- -1 al socio.
- +1 ai giocatori della squadra da tre.

Se il chiamante ha dichiarato *solo,* o *mediatore,* e ha vinto.

- +4 al chiamante.
- -1 a tutti gli altri giocatori.

Se il chiamante ha dichiarato *solo* o *mediatore,* e ha perso.

- -4 al chiamante.
- +1 a tutti gli altri.

Facendo anche una breve partita ci si può subito accorgere che in qualsiasi momento la somma dei punti di tutti i giocatori deve dare 0 (zero). Ci sono sempre alcuni partecipanti con punteggio positivo e altri con punteggio negativo.

Raddoppi della posta:

Segnalo infine alcune variazioni al calcolo dei punteggi. Come al solito siete liberi di seguirle oppure no.

Quando un giocatore chiama una licitazione di *solissimo*, quindi senza toccare il monte, ed è convinto di riuscire a vincere la smazzata, può tentare di aumentare ulteriormente il proprio punteggio.

Egli può dire:

- "*dividete*": gli avversari prendono due carte a testa del monte, senza guardarle, e le ripongono nella propria mano, poi

ne scartano altre due a loro scelta. In questo caso la posta raddoppia, quindi punti doppi per tutti i giocatori.

- "*scegliete*": gli avversari guardano le carte del monte e ne scelgono due a testa da aggiungere alla propria mano, ne devono poi scartare altre due. In questo caso la posta quadruplica, quindi punti moltiplicati x4 per tutti i giocatori.

Se si gioca in quattro o cinque persone, in caso di *dividete*, gli avversari, a turno a partire dal primo, prendono due carte a caso e ne scartano altre due. In caso di *scegliete*, scelgono e poi ne scartano due, sempre a turno.

Prima di finire segnalo un'ultimissima cosa, su alcuni tavoli chiamare *solo* comporta che la posta raddoppi automaticamente e chiamare *solissimo* comporta che la posta quadrupli automaticamente, sono poi da aggiungere i moltiplicatori per *dividete* o *scegliete*. Ci sono comunque una moltitudine di varianti per il calcolo dei punteggi che ometto in quanto dipendono dalle abitudini locali di dove si gioca.

- Download - Scarica la pagina in formato pdf.