Traversone (var. Tressette)

Valutazione attuale: / 0

Scarso Ottimo Valutazione

Pubblicato Lunedì, 19 Marzo 2012

Mazzo: **40 carte** - Giocatori: **2 o più -**

Come si gioca al Traversone?

Il Traversone, conosciuto anche come Ciapanò (che in milanese significa appunto "non prendere") non è altro che il Tressette a non prendere.

Rispetto al Tressette classico, lo scopo è fare meno punti possibile, facendoli fare agli avversari, chi raggiunge i 21 punti esce dalla partita.

Si cerca quindi di evitare le prese, in particolar modo evitare le prese che contengono carte da punto, allo stesso tempo è bene sbarazzarsi prima delle carte più forti sbolognandole agli avversari.

Le regole sono le stesse del Tressette, e per i dettagli vi rimando ad esso, ne approfitto tuttavia per indicare un modo di giocare leggermente diverso da quello canonico.

Le carte:

Per giocare al Traversone 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.

Il mazzo va eventualmente ridotto, togliendo una o più carte da Quattro, affinché non ci siano avanzi dalla distribuzione.

- Giocando in 3 si toglie un Quattro.
- Giocando in 6 si tolgono tutti i Quattro.
- Giocando in 7 si tolgono tutti i Quattro ed un Cinque.

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, per questo ruolo.

Il cartaio distribuisce in senso antiorario (o orario), una alla volta, tutte le carte del mazzo.

Svolgimento del gioco:

Il primo giocatore cala una carta, gli altri, a turno, devono cercare di NON superare le carte sul banco, e se possibile, liberarsi degli Onori e delle Figure.

Anche in questo gioco, come nel Tressette a prendere, c'è l'obbligo di rispondere al seme, se non si possiedono carte del seme di uscita, si può calare qualsiasi altra carta. Di solito, quando questo avviene, si mettono carte da punto così che siano prese dagli avversari.

L'ordine di presa è il medesimo del Tressette, ed è il seguente:
Tre, Due, Asso, Rè, Cavallo, Fante, Sette, Sei, Cinque, Quattro.

In figura l'ordine di presa nel Traversione.

Dopo che tutti hanno hanno effettuato la giocata, le carte sono intascate dal giocatore che ha calato quella più alta (secondo l'ordine di presa) del seme che fu messo per primo.

In figura un esempio di giocata, il seme di uscita è Coppe, la presa viene effettuata dal giocatore di sinistra che ha messo il

Tre, la carta più forte. Il giocatore in basso deve giocare Coppe, conviene calare l'Asso perchè vale più del Fante, entrambi in suo possesso.

Il giocatore che effettua la presa gioca per primo al turno successivo.

Dopo aver giocato tutte le carte si passa al conteggio dei punti.

Conteggio dei punti:

Per ogni smazzata si possono ottenere fino a 11 punti.

Sono assegnati:

- **1 punto** per ogni Asso preso;
- **1/3 (un terzo) di punto** per ogni Due, Tre o Figura (ad es: Due + Tre + Fante = 1 punto);
- **1 punto** alla squadra il cui giocatore ha fatto l'ultima presa.

Nel conteggio dei punti possono avanzare fino a 2/3 di punto, in questi casi le frazioni non vengono contate: chi totalizza, ad esempio, 4 punti e 1/3 segna soltanto 4.

Non ci sono punteggi di squadra, ma solo punteggi individuali, chi supera i 21 punti esce dal gioco, in questo modo la partita vede il numero di parteciparti ridursi progressivamente, fino alla fine, quando rimane un solo vincitore a cui viene offerto da bere.

Capita che la partita termini quando rimangono due persone, in questo caso si hanno due vincitori a quali bisogna offrire da bere.

Cappotto:

Chi, durante una smazzata, prende tutte le carte da punto, fa *cappotto*, questa smazzata è considerata vincente, quindi tutti gli avversari devono segnare 11 punti.

- Download - Scarica la pagina in formato pdf.