

Tressette



Valutazione attuale: / 0

Scarso Ottimo

Publicato Domenica, 18 Marzo 2012

Mazzo: **40 carte** - Giocatori: **da 2 a 4** -

Come si gioca al Tressette?

Il Tressette è molto diffuso in Italia, le sue origini risalgono al XVI secolo, nell'Italia centro-meridionale, si pensa che sia di Napoli, ciò che lo ha reso molto celebre è il fatto che pur avendo delle regole relativamente semplici, esso richiede prima di tutto una buona dose di memoria. Il Tressette prende questo nome, perchè, probabilmente, in principio le carte del Sette contavano qualcosa ai fini del gioco, anche se, come si vedrà in seguito, questo non è più vero.

Come dicevo, le regole sono piuttosto semplici, però, in questo più che in altri giochi è necessario ricordarsi una ad una le carte che sono state giocate dagli avversari per non permettere loro di ottenere dei preziosi punti.

Il Tressette classico è a quattro giocatori, e si gioca in due squadre alternate, cioè in cui i giocatori sono disposti a X.

Esistono tuttavia varianti per due e tre giocatori, che descrivo a grandi linee a fine pagina.

Le carte:

Per giocare al Tressette 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 Tressette è quello di ottenere più punti degli avversari, con le prese, o con le dichiarazioni, fino al raggiungimento di un punteggio prestabilito. Vince la squadra che per prima supera i 21 punti.

Il Tressette si può giocare a prendere o a non prendere (**Traversone**), nel primo caso lo scopo è fare più punti degli avversari, nel secondo caso invece, si deve fare in modo che siano gli avversari a fare punti.

Distribuzione delle carte:

Il ruolo del cartaiò 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 cartaiò distribuisce le carte in senso antiorario (o orario, ogni regione ha le sue abitudini) dieci carte a testa, a gruppi di cinque per volta, la distribuzione prevede che non avanzino carte.

Svolgimento del gioco:

A questo punto inizia il gioco vero e proprio, il primo giocatore, a destra del cartaiò (se il gioco si svolge in senso antiorario, altrimenti quello alla sinistra), gioca una carta mettendola sul banco.

Gli altri giocatori, al loro turno, seguendo l'ordine di gioco, devono, a loro volta giocare una carta, cercando di superare quelle già in tavola. Bisogna rispondere al seme, cioè si possono calare solamente carte dello stesso seme di quella messa per prima. Chi non possiede carte del seme di uscita (così si chiama) può calare qualsiasi altra carta.

Dopo che tutti 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.

Le carte prese dai giocatori appartenenti alla stessa squadra vanno riunite nello stesso mazzetto.

L'ordine di presa al Tressette è il seguente (dal più forte al più debole): Tre, Due, Asso, Rè, Cavallo, Fante, Sette, Sei, Cinque, Quattro.



In figura l'ordine di presa del tressette.

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 il Fante perché vale meno dell'Asso, entrambi in suo possesso.

Il giocatore che effettua la presa gioca per primo al turno successivo. E' subito evidente che fare la presa comporta due vantaggi: ottenere punti, e scegliere il seme di uscita per la mano successiva.

Ci sono in totale 10 giocate prima di esaurire la mano, poi 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 questo caso le frazioni non vengono contate: chi totalizza, ad esempio, 4 punti e 1/3 segna soltanto 4.

La squadra che per prima raggiunge 21 punti vince la partita.

Si noti bene che l'Asso è l'unico a fornire 1 punto ma non è il più forte, esso infatti può essere battuto dal Due e dal Tre. E' bene considerare questo aspetto mentre si gioca per non farselo *strozzare*.

Terminologia:

Prima di passare ai paragrafi successivi, in cui vengono descritte le dichiarazioni è necessario vedere un poco la terminologia del Tressette.

Il Tre, il Due e l'Asso sono denominati in questo gioco *Onori*. Re, Donna e Fante sono ovviamente le *Figure*. Le altre invece sono denominate *Lisci* o *Scartine*, termini entrambi presi dalla Briscola.

Le dichiarazioni - giocare con l'Accuso:

Quando si gioca al Tressette con le dichiarazioni si dice che si gioca *con l'Accuso*.

Una volta distribuite le carte, subito dopo che venga giocata la prima carta dal primo giocatore di turno, ognuno può fare una dichiarazione, in gergo si dice *cantare*.

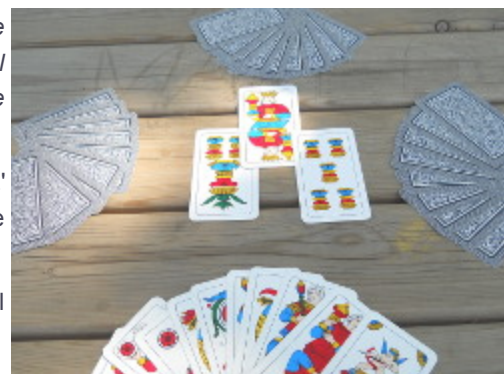
Le dichiarazioni possono fornire dei preziosi punti che vi aiutano a raggiungere la vittoria.

Per cantare è necessario possedere in mano alcune combinazioni di carte. Gli avversari possono richiedere che siano mostrate le carte interessate.

In figura sono rappresentati gli onori, con cui è possibile cantare.

Si assegnano:

- **4 Punti** a chi possiede 4 onori dello stesso valore (4 Tre, 4 Due oppure 4 Assi)
- **3 Punti** a chi possiede 3 onori dello stesso valore (3 Tre, 3 Due oppure 3 Assi)
- **3 Punti** a chi possiede il tris cioè Tre, Due e Asso dello stesso seme. Questa combinazione è spesso chiamata *napoletana*.



Una dichiarazione non esclude le altre, ad esempio avendo in mano 4 Assi, 3 Due (tra cui quello di denari) e il Tre di denari si potranno dichiarare.

4 punti per i 4 Assi + 3 punti per i 3 Due + 3 punti per la napoletana di Denari = 4 + 3 + 3 = 10 Punti.

Questi sono casi estremi e molto rari, solitamente, anche potendo contare su una buona dose di fortuna, è difficile riuscire a fare anche solo due dichiarazioni contemporaneamente.

Qual'ora si decidesse di giocare con l'Accuso, bisogna accordarsi prima della partita. In questo caso, la soglia per la vittoria non è più 21 punti, bensì 31 o anche di più.

Ricordiamo, che le dichiarazioni si possono effettuare solo all'inizio della smazzata, dopo che il primo giocatore abbia calato una carta, chi se ne dimentica non potrà più farlo in seguito.

Per ovi motivi, quando si gioca al Tressette a non prendere (chi primo raggiunge il punteggio massimo perde) non si fanno dichiarazioni.

Abitudini:

Paese che vai, usanza che trovi. Il Tressette non si tira di certo indietro di fronte a questo famoso e veritiero detto, segnalando quindi alcune regole opzionali.

Alcune persone giocano in un modo molto singolare. Dopo la distribuzione delle carte i due giocatori appartenenti alla stessa squadra (si chiamano *soci*) si scambiano le carte ricevute, le guardano e poi le restituiscono al legittimo proprietario. Questo fa sì che ogni giocatore possa conoscere le carte possedute dagli avversari, una cosa del genere rende il gioco molto più interessante e strategico.

Altri invece decidono di giocare parlando, a gesti o in assoluto silenzio.

Queste ovviamente sono tutte cose che bisogna stabilire all'inizio della partita, al fine di evitare contestazioni durante il gioco.

Giocare a un Tressette parlato significa che i due soci possono darsi a vicenda delle disposizioni o dei consigli per seguire una strategia vincente, si può richiedere che venga giocato un Onore o una figura, o ancora una scartina, o si può richiedere al proprio socio di prendere o di lasciare etc. etc. Più raramente si può richiedere che venga giocato un seme in particolare, quasi mai si fa una richiesta specifica, ad esempio il Fante di Coppe.

Giocare a un Tressette a gesti invece significa comunicare col proprio socio con una sorta di alfabeto muto, senza emettere voce, per accordarsi col proprio socio, e per cercare di farsi intendere dagli avversari, ad esempio si può bussare (picchare le nocche sul tavolo) indicando che si richiede, che sò, un onore, e così via.

In qualsiasi caso è sempre consigliabile di cercare di comunicare col proprio compagno di squadra all'insaputa degli avversari.

In alcuni casi, ancora c'è l'usanza che se una delle due squadre effettua 11 punti in una sola partita e gli avversari 0, quella che ha 11 punti fa cappotto, e vince la partita.

Tressette con chiamata:

In questa variante non si hanno squadre predeterminate, ad ogni smazzata il proprio *socio* varia. La determinazione delle squadre avviene in questo modo.

Il giocatore di mano, cioè il quello seduto a destra del mazziere, che è il primo a giocare, dopo aver consultato le carte ricevute e prima dell'inizio del gioco, deve nominare un seme. Colui che possiede il Tre del seme nominato ne diventa *socio*.

Risulta evidente che spesso i soci sono contigui nell'ordine di gioco, questo influisce molto sulla condotta della mano.

Le regole di gioco per il resto rimangono invariate, si può giocare con o senza Accuso.

Data l'impossibilità di tenere i punteggi di squadra si può giocare a punteggi individuali, in cui chi vince aggiunge 1 punto al proprio totale e chi perde ne sottrae 1. Oppure si può giocare con la posta, ad ogni smazzata i giocatori perdenti pagano quelli vincenti alla pari.

Tressette in tre:

Si può giocare al Tressette in tre persone. Generalmente, o si adottano le regole del Terziglio/Calabresella, che trovate in [una pagina a parte](#), oppure si può giocare nella maniera che sto per descrivere. In entrambi i casi si vedono i partecipanti avvicinarsi in numero due contro uno. Questa variante in particolare è conosciuta come **Tressette col morto**, o **Tressette col guercio**.

Il mazziere, distribuisce 10 carte a ciascun giocatore e 10 carte ad una postazione immaginaria, il **morto**, che siede tra l'ultimo giocatore ed il mazziere stesso. Le carte del morto sono distribuite scoperte così che tutti possano vederle.

La mano si svolge come se fosse a quattro partecipanti. Il giocatore di mano controlla anche le carte del morto, calandone

una a sua scelta quand'è momento giusto. Se il morto fa la presa deve giocare per primo una carta scelta dal giocatore solitario. Le squadre sono quindi composte in questo modo: Primo giocatore + morto contro secondo giocatore + mazziere. I lettori più esperti non potranno non notare una marcata somiglianza col gioco del Bridge.

Le regole di gioco per il resto rimangono invariate, si può giocare con o senza Accuso.

In questo caso si adotta un sistema di punteggio che tiene conto delle mani vinte:

- Il giocatore col morto segna 2 punti se vince o ne sottrae 2 se perde.
- Gli altri giocatori segnano 1 punto se vincono o ne sottraggono 1 se perdono.

Tressette in due con pescaggio:

Si può giocare al Tressette in due persone. Generalmente, o si adottano le regole dello Spizzichino, che trovate in [una pagina a parte](#), oppure si può giocare nella maniera che sto per descrivere, che a dir la verità non è molto divertente.



Il mazziere, distribuisce 10 carte a ciascun giocatore, le restanti costituiscono il tallone.

Il giocatore di mano cala una carta ed il mazziere deve rispondere, come descritto in precedenza. Chi fa la presa a questo punto pesca una carta dal tallone, riportando così la sua mano a 10, e gioca per primo. L'altro pesca e gioca per secondo. Una volta esaurito il tallone si concludono le ultime giocate senza pescare.

In figura un esempio di Tressette in due. Il giocatore deve rispondere Coppe pur sapendo che la presa è fatta dall'avversario. Si noti la presenza del tallone.

Le regole di gioco per il resto rimangono invariate, si può giocare con o senza Accuso.

Segnalo due modi di giocare con l'Accuso. In certi tavoli si può *cantare* solo in prima mano, secondo altre varianti invece è possibile *cantare* in ogni turno dopo aver pescato.

Può succedere in questi casi, che un giocatore, particolarmente fortunato, riceva 3 punti per aver dichiarato tre Onori dello stesso valore, e al turno successivo riceva altri 4 punti aggiuntivi per aver pescato l'Onore mancante.

Tressette in due senza pescaggio:

L'ultima variante che segnalo in questa pagina è ancora un regolamento per due persone. Non mi dilungo troppo perché l'ho già fatto abbondantemente. Il mazziere distribuisce 10 carte a testa, le quali vengono giocate nell'ormai nota modalità. Dopo averle esaurite il mazziere fa una seconda distribuzione di 10 carte utilizzando il tallone rimasto dalla prima.

Punteggi e Accuso non cambiano rispetto a quanto esposto fin'ora. In base alle vostre abitudini potete *cantare* dopo entrambe le distribuzioni oppure soltanto dopo la prima.

- [Download - Scarica la pagina in formato pdf.](#)