

Il Trionfo

Le carte:

Per giocare al Trionfo è necessario un mazzo di 40 carte.

Scopo del gioco:

Lo scopo del Trionfo è quello di ottenere più punti degli avversari, in varie smazzate, con le prese, o con la cricca, che descriveremo in seguito, fino al raggiungimento di un punteggio prestabilito (41 punti).

Distribuzione delle carte:

Il cartaiolo distribuisce le carte in senso antiorario (o orario) dieci carte a testa, la distribuzione prevede che non avanzino carte.

Determinazione della trionfa:

Come anticipato, il Trionfo prevede un seme le cui carte possano sempre vincere contro le carte di altri semi, in questo gioco si chiama trionfa, ma è concettualmente identico alla briscola.

Appena dopo la distribuzione delle carte, prima che la smazzata abbia inizio, il giocatore che ha ricevuto il Quattro di denari (quadri) dovrà mostrarlo agli altri giocatori, e avrà il diritto di scegliere il seme di trionfa.

Una carta del seme di trionfa può essere strozzata solamente da un'altra carta di trionfa.

Svolgimento del gioco:

Il primo giocatore cala una carta, e gli altri, a turno dovranno cercare di superare la carta calata dal primo, ricordandosi che le carte di trionfa superano tutte le carte ma possono essere strozzate solo da altre trionfe.

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

Anche nel Trionfo come nel Tressette c'è l'obbligo di rispondere al seme, e questo vale, chiaramente, anche per le carte del seme di trionfa. Le quali però possono essere, inoltre, usate per rispondere ad altri semi.

Chi ha calato la carta più forte le prende tutte, e sarà il primo a giocare nel turno successivo.

È necessario, durante la smazzata prestare particolare attenzione all'Asso, che pur non essendo la carta con il maggior valore di presa, è quella che fornisce il punteggio più alto.

Conteggio dei punti:

Al termine della smazzata si contano i punti. Per ogni smazzata si possono ottenere fino a 11 punti. Di cui:

- 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 una presa durante l'ultima mano giocata.

Nel conteggio dei punti possono avanzare fino a 2/3 di punto, in questo caso le frazioni non vengono contate. La squadra che per prima raggiunge 41 punti vince la partita.

La cricca:

Una volta distribuite le carte, nella fase di determinazione della trionfa, cioè prima che inizi la smazzata, ogni giocatore può fare una dichiarazione di cricca, in gergo di dice "*cantare*".

La cricca fornisce 3 ulteriori punti.

Per cantare la cricca è necessario possedere in mano Asso, Due e Tre dello stesso seme.

Una cricca non esclude le altre, ad esempio avendo Asso, Due e Tre di bastoni e Asso, Due, Tre di coppe si possono dichiarare 2 cricche ottenendo 6 punti.