



Accademia Italiana Gioco Carte

Associazione Sportiva Dilettantistica

REGOLAMENTO TRESSETTE

PREMESSA

Il gioco della Tressette è uno dei giochi di carte maggiormente conosciuto a livello nazionale (Italia). Proprio per questo motivo presenta diverse varianti che cambiano da regione a regione. Spesso addirittura da provincia a provincia.

PRELIMINARI

Il tavolo da gioco prevede 4 giocatori ai quali verranno distribuite 10 carte a testa.

Il tressette viene giocato da 2 squadre di 2 giocatori ciascuna.

SCOPO DEL GIOCO

Fare più punti possibili.

REGOLE

L'arbitro sorteggia le squadre all'inizio del gioco, i giocatori vengono disposti a croce, ovvero in posizioni alterne, in modo tale che gli appartenenti alla stessa squadra si trovino l'uno di fronte all'altro.

Il mazzierino della prima mano viene sorteggiato e di conseguenza anche chi inizia il gioco.

La presa è effettuata dal giocatore che ha messo sul tavolo la carta più alta del palo che è stato giocato in quel turno. A tale giocatore tocca il turno successivo, che viene effettuato ponendo sul tavolo un'altra carta e così via finché non si esauriscono le carte in mano.

Quando non si ha una carta del palo che viene giocato, ovvero si ha un piombo, si è liberi di giocare qualsiasi altra carta ma, ovviamente, non si ha diritto alla presa. Per questa ragione, quando si determina un piombo, in genere ci si libera delle carte di minor valore.

Nelle mani successive il mazzierino cambia in senso antiorario e a cominciare il gioco è il primo ad aver ricevuto le carte.

Il gioco finisce quando un giocatore totalizza il punteggio maggiore/uguale a quello definito come Punteggio di Vittoria o quando si raggiunge il numero di partite prestabilito in fase di creazione del Tavolo.

Copre la mano chi ha la carta più alta secondo l'ordine seguente:

- 3- TRE (carta dal valore massimo)
- 2- DUE
- 1- ASSO (carta dal punteggio massimo)
- 10- RE
- 9- CAVALLO
- 8- FANTE
- 7- SETTE
- 6- SEI
- 5- CINQUE
- 4- QUATTRO (carta dal valore minimo)



Accademia Italiana Gioco Carte

Associazione Sportiva Dilettantistica

PUNTEGGIO

La scala dei punteggi di ciascuna carta è la seguente:

- L'asso vale 1 punto.
- Le "figure" (donna, fante e re) e gli altri carichi (due e tre) valgono 1/3 di punto.
- Le cartine (quattro, cinque, sei e sette) non hanno valore.

In un mazzo ci sono perciò 10 punti e 2/3.

L'ultima presa vale 1 punto, si assegna cioè 1 punto a chi effettua la presa della decima mano.

In ogni mano quindi è possibile fare un massimo di 11 punti, dato che i terzi di punto eccedenti non vengono conteggiati.

REGOLAMENTO

Dato che il gioco si dice essere stato inventato da 4 muti, bisogna parlare il minimo indispensabile e qui di seguito trovate le espressioni usuali. Solo chi è di mano (cioè chi lancia la prima carta di quella mano) può fare una "dichiarazione", ma solo con una delle seguenti espressioni:

STRISCIO: significa " ho in mano almeno un'altra carta di questo seme".

Tale chiamata può essere fatta SOLO se il dichiarante, dopo aver messo sul tavolo una carta, non ha in mano pezzi (asso, due, tre) del seme giocato. Solo in caso di due pezzi secchi è consentito strisciare, ma è obbligatorio mettere sul tavolo il pezzo del valore più grande.

BUSSO: è un invito rivolto al socio e significa " cerca di prendere e rigiocare ora, o eventualmente poi, allo stesso seme" oppure "metti sul tavolo la carta migliore". Tale chiamata può essere fatta SOLO se il seme è almeno terzo e SOLO se il dichiarante, dopo aver messo sul tavolo una carta, ha in mano almeno un pezzo del seme giocato.

VOLO: significa "sto giocando l'ultima carta di questo seme".

MUTA: significa " giocando questo seme non voglio dichiarare nulla".

Limitazioni: SOLO in prima mano dove è vietato uscire di muta. Non è ammissibile chiamarsi fuori, le partite vanno SEMPRE terminate. In caso di infrazione la mano viene vinta 11 a 0. Ogni altro segno diverso dal regolamento vigente comporta la perdita della mano.

Per effetto di queste regole, i casi che possono verificarsi sono questi:

- nessun pezzo in mano: si può strisciare con qualsiasi carta; non si può bussare
- un solo pezzo in mano: si può strisciare solo con il pezzo; si può bussare solo se il pezzo è almeno terzo, mettendo sul tavolo una qualsiasi delle altre carte



Accademia Italiana Gioco Carte

Associazione Sportiva Dilettantistica

- due pezzi in mano: si può strisciare solo se i due pezzi sono secchi; si può bussare con qualsiasi carta se i due pezzi non sono secchi

CARTE

Si gioca con le carte 'Internazionali' (QUADRI, CUORI, FIORI, PICCHE)

Sono ammesse carte diverse solo se tutti i 4 componenti del tavolo sono d'accordo a giocare con un mazzo diverso di carte fornite da 1 dei 4 giocatori presenti al tavolo.