

# Torneo di Tressette

## *REGOLAMENTO DEL GIOCO*

### **La partita a quattro**

Decise e formate le due squadre, i giocatori si siedono intorno al tavolo a croce, (i due giocatori della stessa squadra si siedono in posizioni opposte) sedendosi in modo alternato.

Viene scelto casualmente il mazziere della prima partita, che provvede a mischiare il mazzo e a farlo tagliare (in gergo "alzare") dal giocatore seduto alla sua sinistra. Vengono quindi distribuite le carte, una, tre o cinque alla volta, in senso antiorario fino a quando ogni giocatore si trova in mano 10 carte.

Quando uno dei giocatori non riesce a totalizzare neanche un punto nelle proprie carte (vedere sezione relativa al calcolo dei punteggi), si può iniziare nuovamente la partita.

La partita è composta da mani, in cui ciascun giocatore lancia una delle carte in suo possesso. Il totale delle 10 mani che servono ad esaurire le carte dei giocatori viene detto "round".

Il giocatore che ha in mano il quattro di denari può iniziare la prima mano con una carta a sua scelta. Gli altri, uno alla volta, iniziando da quello immediatamente alla sua destra e via dicendo in senso antiorario, devono lanciare una carta dello stesso seme, detto anche "palo".

La vincita della mano (e quindi la presa delle carte a terra) è effettuata dalla squadra cui appartiene il giocatore che ha giocato la carta dal maggior valore del palo giocato in quel turno. A tale giocatore toccherà iniziare la mano successiva, e così via fino alla fine della decima mano e delle carte dei giocatori.

Quando non si possiede nessuna carta del palo della mano in corso, cioè quando si ha un "piombo", si può giocare qualsiasi altra carta ma non si ha ovviamente diritto alla presa, che sarà del giocatore con la carta giocata più alta del palo. Per questa ragione, quando si ha un piombo, normalmente è consigliato liberarsi delle carte di minor valore o comunque meno strategicamente importanti per il tipo di gioco di coppia che si è deciso di seguire.

Al termine delle dieci mani si calcola il punteggio di ogni squadra sulla base delle carte aggiudicate, e qualora si stesse giocando il secondo round, o comunque un round diverso dal primo, lo si somma ai punteggi realizzati nei round precedenti. Nei round successivi il giocatore che farà il mazziere scalerà in senso antiorario e ad

iniziare il gioco sarà questa volta il primo ad aver ricevuto le carte, e non più il possessore del quattro di denari.

La partita finisce quando una delle due squadre totalizza il punteggio prestabilito, scelto dai giocatori ad inizio partita e legato normalmente al tempo disponibile per giocare (le opzioni classiche sono 21, 31 oppure 41 punti).

### **Valore in punti delle carte**

Per la definizione del vincitore della mano, le carte non posseggono un valore numerico, ma solo un valore ordinale (il tre ad esempio vince sul re che nel mazzo italiano ha valore dieci), determinato dalla posizione all'interno della seguente scala (ordinata per valore decrescente):

- Tre
- Due
- Asso
- Re
- Cavallo
- Donna
- Sette
- Sei
- Cinque
- Quattro

Ciascuna carta vince su tutte quelle di valore ordinale inferiore. Per il fatto che la presa è solo per le carte appartenenti al seme della prima carta giocata (palo) e che non esistono due carte di medesimo valore in uno stesso seme, si deduce che una mano non potrà mai concludersi in condizione di parità.

### **Come si calcola il punteggio:**

Per il calcolo del punteggio di ciascuna squadra alla fine di una mano, a ogni carta viene attribuito un valore numerico secondo il seguente schema:

L'asso equivale 1 punto.

Le figure (fante, cavallo e re) e gli altri "carichi" (due e tre) valgono  $\frac{1}{3}$  di punto; Le scartine (quattro, cinque, sei e sette), come bella briscola, non hanno valore.

Il totale dei punti in un mazzo di carte è 10 punti e  $\frac{2}{3}$ .

Per evitare di concludere il round con punteggi non interi, si eliminano dal totale le frazioni di punto e si assegna un punto aggiuntivo alla squadra che ha effettuato la presa della decima e ultima mano (denominata in alcune varianti "rete"). Così facendo, alla fine del round saranno distribuiti 11 punti.

Non rarissimo è cosiddetto il "cappotto", ossia quando tutti gli 11 punti di un round vengono realizzati da una sola delle due squadre. Questo non presuppone necessariamente che la squadra che "fa cappotto", cioè quella che vince, abbia preso tutte le mani; è possibile infatti che il team che subisce il cappotto abbia effettuato una o più prese composte solamente da scartine o da un massimo di due figure senza conquistare il punto della presa dell'ultima passata. Si ritiene cappotto anche il caso in

cui la squadra che lo subisce abbia in carico punti extra legati all'accusato di napoli o di buongiochi (qui di seguito descritti).

### **L'accuso (o accusa) del buongiochi e della napoli:**

Nel gioco del tressette non è assolutamente permesso comunicare le proprie carte, neanche mediante segni. Si racconta infatti che il gioco del tressette fu inventato da due muti. Nel gioco a quattro, queste comunicazioni rispettano delle regole molto precise, nel senso che possono essere usate delle parole che sono standard e da tutti riconosciute: mentre si comunica al proprio compagno come giocare la mano, di fatto usando il gergo standard del tressette da informazioni anche agli avversari.

Il tressette con "accusa" (o accuso) prevede la possibilità di vincere dei punti extra a fine round rispetto agli 11 del mazzo. Questa situazione si verifica nel caso in cui un giocatore tiene in mano una particolare combinazione di carte. In particolare:

La "napoli" (o "napoletana") è la combinazione di asso, due e tre dello stesso palo (seme), e vale tre punti in più per la squadra che la detiene. Il "buongiochi" è un tris di assi, di due o di tre. La quarta carta mancante viene chiamata "fagliante". Questa combinazione vale tre punti; nel caso di quattro carte uguali il buongiochi diventa superbuongiochi e vale quattro punti.

L' accusa è multipla, nel senso che si può dichiarare contemporaneamente più buongiochi o napoli insieme. In questo caso i punti vinti sono pari alla somma dei punti delle singole accuse più i punti vinti durante il gioco.

L'accusa può essere fatta, oltre che semplicemente a voce, anche letteralmente battendo una o più volte sul tavolo con le nocche o con la mano. Per tale motivo l'accusa è detta anche "bussata".

La bussata, o dichiarazione d'accusa deve essere fatta durante la prima mano di gioco e dichiarata entro la terza, pena la non attribuzione dei punti extra. In caso di buongiochi, contestualmente alla dichiarazione bisognerà indicare il seme mancante. Non è invece obbligatorio dichiarare il seme in caso di napoli.

### **Parole e gergo standard (consentito):**

Il giocatore che per primo in una mano gioca una carta appartenente a un dato seme ha facoltà di dichiarare, solo di quel seme, i carichi che possiede, il numero di carte totali o, infine, può chiedere al compagno di fare una particolare giocata su quel dato palo. Restano vietate qualsiasi dichiarazioni o richieste a proposito di pali diversi da quello giocato.

Dichiarazioni e gesti consentiti sono:

- **Busso**, battendo con le nocche o il palmo della mano sul tavolo, si intende dire "lancia la carta più alta che hai di quel seme e, nel caso in cui prendi tu, ritorna nello stesso seme";
- **Striscio** (o "vado liscio"), significa "in questo palo (o seme) ne ho altre (almeno una)" oppure, se fatto dopo aver preso su un "busso" del compagno, "per il momento gioco così, ma stai tranquillo che posso ritornare nel seme da te bussato";
- **Volo**, dall'immagine della carta lanciata sul tavolo di gioco, significa che si sta giocando l'ultima carta del seme (o palo).