

Regole del Tresette

Il mazzo di carte

Si gioca con un mazzo di 40 carte italiane tradizionali.

I giocatori possono selezionare il tipo di carte (napoletane, piacentine).

È anche possibile selezionare le carte francesi senza i Jolly, gli 8, i nove e i dieci.

La corrispondenza dei semi tra carte italiani e francesi è la seguente:

denari	=	quadri	♦
coppe	=	cuori	♥
bastoni	=	fiori	♣
spade	=	picche	♠

Svolgimento del gioco a 4 giocatori

Definizioni

- **giocata**: la carta mostrata scoperta sul tavolo da un giocatore;
- **mano**: la fase di una *smazzata* in cui tutti i giocatori al tavolo effettuano una *giocata*;
- **smazzata**: la fase di gioco che inizia con la distribuzione delle carte e si conclude con il conteggio dei punti;
- **partita**: la fase di gioco composta da una o più *smazzate*.

Designazione del mazziere

Il mazziere è il giocatore da cui il sistema fa partire la distribuzione delle carte.

Quando il gioco ha inizio, il mazziere viene stabilito casualmente dal sistema.

Ad ogni fine smazzata, anche nel caso di gioco composto da più partite tra stessi giocatori, il mazziere gira in senso antiorario e cioè il prossimo mazziere sarà quello seduto alla destra del mazziere precedente.

Distribuzione delle carte

Il sistema mescola le carte ne dà 10 ad ogni giocatore distribuendole una alla volta, in senso antiorario, partendo dal giocatore alla destra del mazziere.

Nello *spizzichino* le restanti 20 carte “mazzo” vengono poste a centro tavolo.

Il gioco della carta

Il giocatore seduto alla destra del mazziere è il *giocatore di mano*, cioè il primo a dover effettuare la *giocata*.

La *giocata* consiste nel porre sul tavolo una carta scoperta.

Tutti gli altri giocatori, a turno e in senso antiorario, hanno l'obbligo di porre sul tavolo una carta dello stesso seme mostrato dal primo giocatore di mano (“*rispondere al seme*”). Se non possiedono carte di quel seme possono giocare una carta qualsiasi.

Il giocatore che mostra la carta più alta al seme del primo di mano si aggiudica la mano (“*fa la presa*”) e sarà lui a iniziare la prossima mano (diventa il “*giocatore di mano*”).

Ai fini della presa, l'importanza attribuita alle carte è la seguente (in modo decrescente):

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

Punteggi

Al termine di ogni smazzata si calcolano i punteggi e chi ha fatto l'ultima presa si aggiudica 1 punto.

Si calcolano i punti di ciascuna coppia o giocatore, attribuendo il seguente valore alle carte prese:

- Asso: 1 punto
- Tre, Due, Re, Cavallo e Fante: 1/3 di punto
- Le altre carte (7, 6, 5, 4) zero punti.

La somma dei punti viene sempre arrotondata per difetto.

Se, ad esempio, un giocatore avesse totalizzato 7 punti + 1/3 di punto il suo punteggio sarebbe di 7 punti.

Il totale dei punti di una smazzata è pari a 11.

Prestate attenzione al fatto che l'asso è, ai fini del punteggio, la carta di maggior valore ma che, ai fini della presa, il tre e il due valgono più dell'asso.

Conclusione della partita

Ai fini della loro conclusione, le partite possono essere di due tipi:

Partite a smazzate

Si stabilisce il numero di smazzate di cui è composta la partita.

Vince la partita chi fa più punti al termine delle smazzate previste,

Solo nei tornei a eliminazione diretta (KO), in caso di parità di punti, vince chi ha fatto l'ultima presa dell'ultima smazzata.

Partite a punti

Si stabilisce il totale dei punti che un giocatore o una coppia deve raggiungere per aggiudicarsi la partita.

Vince la partita:

- chi si trova nella condizione di "**Vincere subito**" (vedi sotto),
- chi, avendo superato il punteggio previsto, ha più punti dell'avversario,

Nelle partite con il cosiddetto "**Vinco subito**" in qualsiasi momento della partita, il *giocatore di mano* (cioè quello che ha appena *fatto la presa*) **pone automaticamente fine alla partita, vincendola** non appena ha totalizzato un punteggio almeno pari ai punti necessari per vincere la partita.

Parità

Nei tornei a eliminazione diretta (KO), se la partita finisce in parità, verrà giocata un'altra smazzata ("1° spareggio") e si aggiudicherà l'incontro chi farà più punti.

In caso di ulteriore parità verrà giocata un'altra smazzata ("2° spareggio") e si aggiudicherà l'incontro chi farà più punti.

In caso di ulteriore parità verrà giocata un'altra smazzata ("3° spareggio") e si aggiudicherà l'incontro chi farà più punti.

Poiché non è ammissibile un gioco ad oltranza, viene stabilita la seguente regola: se anche il 3° spareggio finisse in parità, perde il giocatore che ha fatto l'ultima presa nel 3° spareggio, anche senza fare punti.

Come si gioca: tasti e metodi per eseguire o comunicare le proprie decisioni

Per giocare una carta, quando è il proprio turno si può:

- Fare un “doppio clic” sulla carta, oppure
- Selezionare una carta (cioè cliccarla) e poi cliccare sulla carta semitrasparente che appare sul tavolo
- Selezionare una carta e, tenendo premuto il tasto sinistro del mouse, trascinarla sulla carta semitrasparente che appare sul tavolo

Per deselezionare una carta alzata è sufficiente cliccarla.

Nelle partite a spizzichino (testa a testa) le carte pescate vengono mostrate automaticamente.

Se il giocatore prova a giocare una carta non ammessa dalle regole del gioco apparirà l'alert “Giocata non ammessa” che scomparirà dopo pochi attimi.

Si precisa che hanno valore solo le decisioni comunicate con questi tasti.

Qualsiasi decisione di gioco comunicata in chat, oltre a non avere alcun valore, è severamente vietata.

Penalità in caso di tempo scaduto o abbandono

Se il giocatore fa scadere il tempo partita o il timeout o clicca sul tasto “abbandona” la partita ha termine e il giocatore **perde la partita** e la differenza punti è così stabilita:

- si assegnano tutti i punti ancora non aggiudicati all'avversario fino a un massimo di 6 punti;
- se il punteggio è ancora a favore di chi ha fatto scadere il tempo o il timeout, la differenza punti è uguale a zero (ma la partita è comunque persa da chi ha fatto scadere il tempo).

Calcolo dei VP e MP nei tornei in caso di Timeout o abbandono

Al fine del calcolo dei MP e VP, la linea che fa scadere il timeout o abbandona farà 0 VP e la linea avversaria farà minimo 14 VP. I MP di entrambe le linee saranno calcolati dai VP in base ai corrispondenti minimi previsti dalla tabella dei VP.

Regole opzionali

In questo capitolo saranno descritte alcune regole del Tresette che vengono spesso utilizzate nelle partite dal vivo e che sono state definite “opzionali” perché nel sito saranno proposte partite con e senza queste regole.

Spizzichino

Nel tresette, le partite “testa a testa” si chiamano “spizzichino”.

Questo nome particolare è anche dovuto al fatto che lo svolgimento del gioco è diverso rispetto ad una partita con 4 giocatori perché distribuendo 10 carte a giocatore ne rimangono 20 nel mazzo.

Dopo ogni mano ciascun giocatore pescherà una carta dal mazzo mostrandola all'altro giocatore. Pesca per primo il giocatore che ha fatto la presa.

A perdere

Si gioca con le stesse regole del Tresette classico con la differenza che lo scopo è quello di fare meno punti dell'avversario.

La partita ha termine quando almeno un giocatore raggiunge il punteggio previsto. Vince chi, al termine della partita, ha fatto meno punti. In caso di parità vince chi ha fatto l'ultima presa dell'ultima smazzata.

Nelle partite a smazzate vince chi, al termine delle smazzate previste, ha fatto meno punti. In caso di parità vince chi ha fatto l'ultima presa dell'ultima smazzata.

Nella variante a perdere non sono previsti chiamata fuori e accuso.

Accuso

Se un giocatore possiede una delle combinazioni di carte sotto descritta si aggiudica punti extra.

Avrà 3 punti con le seguenti combinazioni:

- Napoletana, ovvero il tre, il due e l'asso di uno stesso seme
- 3 tre
- 3 due
- 3 assi

Avrà 4 punti con le seguenti combinazioni:

- 4 tre
- 4 due
- 4 assi

Modalità di accuso

Si può accusare solo quando si è di turno nel corso della prima mano, prima di giocare una carta.

Il sistema effettua l'accuso automaticamente a meno che il giocatore non lo abbia disattivato nel menù "opzioni di gioco" o nel tavolo stesso.

Se l'accuso automatico è stato disattivato, il giocatore deve cliccare sull'apposito tasto "Accuso" prima di giocare una carta nel corso della prima mano e selezionare l'accuso desiderato.

È consentito un accuso multiplo, ossia la dichiarazione contemporanea di più *accusi*. In questo caso i punti guadagnati sono somma dei singoli accusi.

Quando si gioca con il cappotto, se un giocatore fa cappotto, l'accuso dell'avversario non è valido.

Cappotto (mai applicato nei tornei programmati)

Se la partita prevede il cappotto, il giocatore che in una smazzata totalizza 11 punti vince una partita extra e, *nel caso di partite* una posta extra. La partita continua comunque il suo corso e può anche accadere che il giocatore che aveva fatto un cappotto perda poi la partita (nel qual caso la posta partita vinta col cappotto rimane comunque valida).

Dichiarazioni

Nei tavoli a coppie ciascun giocatore di mano ha la facoltà di effettuare delle *dichiarazioni*, per dare informazioni sulle carte del seme che sta per giocare,

Poiché Il tressette è giocato in molte regioni italiane con diverse terminologie, per evitare errate interpretazioni tra i giocatori al tavolo, useremo una dichiarazione estremamente semplice anche se inusuale.

La dichiarazione più comune assume la seguente forma:

Ho + (eventuali *onori* in mano) + (quante carte si posseggono a quel seme)

Gli *onori* sono il Tre, il Due e l'Asso

Esempi:

- *Ho il 3 quarto* possiedo il Tre e, in totale, 4 carte al seme
- *Ho il 2 terzo* possiedo il Due e, in totale, 5 carte al seme
- *Ho il 2 e l'asso quarti* possiedo il Due e l'Asso e, in totale, 5 carte al seme
- *Ho 5 carte* non possiedo onori e ho 5 carte nel seme (inclusa la carta giocata)
- *Ho 3 carte* non possiedo onori e ho 3 carte nel seme (inclusa la carta giocata)
- *Ho 1 carta* non possiedo onori e ho 1 carta nel seme (inclusa la carta giocata), in pratica la carta che sto giocando è l'ultima che possiedo nel seme

Sono in oltre possibili altri due tipi di dichiarazioni:

- **Busso** senza dare informazioni sulle mie carte, invito il compagno a giocare la carta più alta che ha nel seme e, se fa la presa o appena può, a ritornare nel seme;
- **Ho per te** ...se il compagno aveva bussato o se aveva comunque dato indicazioni di preferire un seme, ma il giocatore preferisse giocare prima un altro seme lo fa ma avverte il compagno che, poi, sarà in grado di tornare al seme voluto da compagno.

Si può far seguire “Ho per te” da una qualsiasi altra dichiarazione al seme giocato.

Ad esempio: *Ho per te e ho il 3 e il 2 quinti.*

Il sistema effettua la dichiarazione “Ho ...” automaticamente ma non effettua mai gli altri due tipi di dichiarazione.

I giocatori possono disattivare tale automatismo dal menù “opzioni di gioco” nella lobby o direttamente nel tavolo cliccando su “opzioni”.

Se la dichiarazione automatica è stata disattivata al giocatore di mano comparirà il tasto “Dichiarazione”.

Cliccando su questo tasto appariranno le dichiarazioni che il giocatore può effettuare.

Ad esempio:

- Ho il 3 di denari
- Busso | Ho per te |

Se si clicca “Ho ...” si esclude “busso” e viceversa.

Il giocatore deve selezionare la dichiarazione che vuole effettuare prima di giocare la carta. Il giocatore, se lo desidera, può non effettuare alcuna dichiarazione e, se ne aveva impostata una, può annullarla cliccando su “annulla”.

Le dichiarazioni possono essere fatte automaticamente o usando gli appositi tasti, sono severamente vietate dichiarazioni in chat.

Partite a “carte viste”

Saranno mostrate:

- le carte viste nelle precedenti mani della smazzata;
- nelle partite con dichiarazione, le carte in mano agli altri giocatori in base alle dichiarazioni effettuate;
- nello spizzichino, le carte in mano all’avversario in base alle pescate e alle giocate precedenti. Le carte in mano all’avversario sono evidenziate;
- sempre nello spizzichino vengono mostrate scoperte le carte che l’avversario ha sicuramente in mano (perché pescate ma non giocate).

Nelle partite spizzichino “a carte viste”, al termine delle pescate, si gioca a carte scoperte.

Partite a coppie a “carte scoperte”

Saranno proposte partite a coppie nelle quali i compagni, senza essere visti dagli avversari, giocano a carte scoperte.

Tabella dei Victory Points (VP)

RISULTATO	VP
Vittoria	20
Pareggio (ove previsto)	10
Sconfitta	0

Opzioni di gioco automatico

Il sistema effettua automaticamente:

- la chiamata fuori, come e quando previsto dal regolamento;
- l'accuso, come e quando previsto dal regolamento;
- la dichiarazione come e quando previsto dal regolamento.

Ciascun giocatore, se e quando lo desidera, può eliminare o riattivare questi automatismi:

- dalla lobby del Tresette, cliccando sul tasto “Il mio profilo” e selezionando “Opzioni di gioco”;
- dal tavolo di Tresette, cliccando su “Opzioni”.