

Regolamento del gioco del Tressette



Sul nome del tressette non si hanno delle chiare indicazioni, probabilmente è legato al fatto che in origine aggiudicarsi tre carte di valore sette corrispondeva ad un punteggio ulteriore. In Alcune varianti del tressette è valida la regola per cui se alla distribuzione delle carte un giocatore possiede tre carte di valore sette, la mano va "a monte" e si riefettua nuovamente la distribuzione delle carte.

Il nome del gioco deriva da :

A causa della sua connotazione fortemente regionale, il tressette non ha un regolamento unico e condiviso a livello nazionale o internazionale. Di solito, prima di iniziare una partita i giocatori concordano regole e varianti, a meno che non si stia giocando un torneo con regolamento ufficiale verbalizzato ed accettato all'atto dell'iscrizione.

In quanti si gioca ?

Il tressette è nato per partite di quattro giocatori in squadre di due contro due. Alcuni lo giocano anche in 2, 3 o 5 giocatori, normalmente riuniti in due squadre. Con tre persone ad esempio si crea un team da un giocatore e uno da due. Qualora si fosse in cinque, le squadre sono di due e tre persone. La partita a quattro giocatori è comunque quella che riscuote maggior successo, poichè conta una maggiore strategia e complessità, e rende molto più interessante e avvincente questo tipo di gioco.

La partita a quattro

Le regole del tressette qui descritte sono quelle adottate normalmente nell'Italia centrale e meridionale nel caso di una partita giocata da 4 persone con un mazzo di carte italiane (napoletane, bergamasche o piacentine). 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 (in genere con una conta), 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 ognuno giocatore si trova in mano 10 carte.

Quando uno dei giocatori non riesce a totalizzare neanche un punto nelle proprie carte (vedede sezione relativa al calcolo dei punteggi), si può reiniziare la partita. La stessa cosa accade qualora un giocatore avesse tre carte di valore sette in mano(3 sette).

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). In alcune regioni (o su accordo dei giocatori) vince la squadra che per prima totalizza il punteggio stabilito. Ciò significa che la partita si conclude nel momento stesso in cui una squadra tocca tale punteggio, anche se il round non è ancora concluso. Questa regola nega la possibilità di eventuale rimonta da parte della squadra in momentaneo svantaggio ed evita quindi che la partita si chiuda con entrambe le squadre aventi un punteggio superiore a quello richiesto, dovendo terminare in parità o aggiungere un nuovo punteggio di spareggio. Nei giochi online o nei tornei ognuna delle regole sopra menzionate può essere variata. Consigliamo quindi di leggere i regolamenti ufficiali .

La partita a due

Si utilizzano le stesse logiche della partita a squadre, e resta il consiglio di accordarsi sulle regole e varianti prima di cominciare. La distribuzione delle carte porta 10 carte a testa lasciando il mazzo al centro del tavolo (ovviamente coperto). Colui che vince la singola mano pesca la carta in cima al mazzo, come vale per la briscola. Nel tresette a due però quando si prende una carta dal mazzo la si mostra all'avversario prima di inserirla tra le proprie carte, Lo stesso farà l'altro giocatore quando prenderà la sua carta. Punti e sistemi di calcolo del vincitore, nonché accusi, sono regolamentati allo stesso modo della partita a quattro.

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 1/3 di punto; Le scartine (quattro, cinque, sei e sette), come bella briscola, non hanno valore. Come si può facilmente intuire, la differenza di punteggio



tra le carte non ricalca strettamente la scala dei valori che aggiudicano la presa; questo permette di avere un gioco concettualmente più interessante dal punto di vista della strategia e della tattica, in quanto la carta più "potente" al fine della presa (il tre) non è quella che rende il punteggio maggiore (che nel tresette invece è l'asso).

È facile calcolare che in un mazzo di carte ci sono esattamente 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 bongiochi (qui di seguito descritti).

L'accuso (o accusa) del bongiochi e della napoli:

Nel gioco del tresette non è assolutamente permesso comunicare le proprie carte, neanche mediante segni. Si racconta infatti che il gioco del tresette 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 tresette da informazioni anche agli avversari.

Il tresette 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 "bongiochi" (o "buon gioco") 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 bongiochi diventa superbongiochi e vale quattro punti e, in alcune varianti regionali, si chiama "stella".

L' accusa è multipla, nel senso che si può dichiarare contemporaneamente più bongiochi 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.

A seconda delle regioni italiane, 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, azione nata con tutta probabilità per aggirare il divieto di parlare e di comunicare ogni informazione riguardante le carte in proprio possesso. Per tale motivo l'accusa è detta anche "bussata".

Di carattere regionale è anche la norma che indica quando effettuare la dichiarazione di accuso. Per esempio, in alcune aree italiane l'accusa è forzata e obbligatoria, mentre in altre zone è facoltativa e a scelta. In questo secondo caso il suo impiego diventa un elemento tattico del gioco: in relazione alle carte rimanenti che si tengono in mano, potrebbe essere più conveniente rinunciare all'accusa per non informare troppo gli avversari e quindi facilitargli troppo il gioco, possibilmente proprio quando è il loro turno di gioco.

Quando questo accade, si rinuncia di fatto al punteggio extra corrispondente all'accusa e viene giustificato dal giocatore come una specie di dimenticanza, tant'è che, localmente, si dà la possibilità di accusare solo entro il terzo turno di presa. Questa regola è oramai stata nazionalizzata. Il non accusare è considerato una "scorrettezza", che comunque generalmente non rende granchè.

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 dichiarazione o richieste a proposito di pali diversi da quello giocato.

Tali dichiarazioni sono effettuate con alcune espressioni verbali tipiche; tuttavia l'adozione, principalmente nell'Italia settentrionale, di una più rigida regola di divieto di comunicazione verbale ha fatto sì che si diffondesse anche una maniera di esprimerle esclusivamente gestuale. Ancora oggi non è raro trovare giocatori che utilizzano i gesti tradizionali per segnalare il gioco. Di tali gesti si ricordano in particolare:

- **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 "vai 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).