



Le regole del TRSETTE

Le carte si danno 5 alla volta, in senso antiorario.

Comincia a giocare il giocatore che possiede il 4 di denari.

Si risponde sempre con lo stesso seme. In caso non si possenga alcuna carta del palo giocato si è liberi di giocare qualsiasi altra carta ma non si ha diritto alla presa.

Parla solo il primo di mano. Per il resto, non si possono rivelare in alcun modo le carte in proprio possesso, neanche tramite segni.

Gradi delle carte

Scala ordinata dal grado più alto a quello più basso: Tre-Due-Asso-Re-Cavallo-Fante-Sette-Sei-Cinque-Quattro

Calcolo del punteggio

L'asso vale 1 punto

Fante, Cavallo, Re, Due e Tre valgono $\frac{1}{3}$ di punto

Quattro, Cinque, Sei e Sette non hanno valore.

Si eliminano dal computo le parti frazionali e si assegna un punto aggiuntivo alla squadra che ha effettuato l'ultima presa della mano.

L' 'accuso' può essere fatto a voce o bussando sul tavolino, quando il mazziere finisce di dare le carte e deve essere dichiarato alla fine della prima mano di gioco.

Il buongioco : tris di assi, di due o di tre. Vale tre punti. Vale quattro punti nel caso di quattro carte uguali. Il palo del carico che manca viene chiamato "mancante".

La napoli: combinazione di asso, due e tre dello stesso seme. Vale tre punti.

Gergo e segni

Bussare sul tavolino: "accuso".

Strisciare la carta sul tavolo: "di questo seme ne ho un'altra".

Strisciare la carta sul tavolo due volte: “di questo seme ne ho altre due”.

“Il 29”: asso e tre.

“Il 28”: asso e due.

“Il 25”: due e tre.

“La meglio”: la carta più alta di quel seme.

“Volo“: non ho più carte di questo seme.

“Sono lungo”: ho diverse carte dello stesso seme.

Tutte le partite vanno terminate, non ci si ‘chiama fuori’ mai.