

LA BIBBIA DEL TRESSETTE INCROCIATO

giocando senza il buongiorno

il regista

UN GIOCO DI... CULO?

Chiunque abbia mai giocato a tressette sa che è possibile trovarsi di fronte a giocatori "superdotati", come la nuotatrice in questa immagine, di fronte ai quali non c'è niente da fare, la bravura non conta più nulla.

Questo manuale è stato scritto per offrire un pò di speranza a chi invece è convinto - come me - che si può combattere anche contro le più esagerate performance del fondoschiena avversario.



(nella foto: Majadesnuda)

Per migliorare nel tressette, come in tutte le cose, bisogna studiare, e poi praticare quello che si è studiato. I libri migliori in commercio, cioè quelli che affrontano il gioco in senso moderno, sono "IL TRESSETTE SCIENTIFICO" di Chitarrelledue, del 1995, e "IL TRESSETTE nei tempi moderni e secondo le nuove tecniche" di Rodolfo Pucino, pubblicato nel 2005. Da questa carenza di esempi è nato questo manuale, strutturato sia per dare semplici strumenti pratici a chi si vuole divertire, che per divulgare le più moderne e raffinate tecniche di gioco.

TRESSETTISTI NON SI NASCE... SI DIVENTA

Per diventare un bravo tressettista devi prima di tutto chiederti perché ti piace questo gioco. Il sottoscritto, ad esempio, 25 anni fa si divertiva molto a giocare con un gruppo di giocatori particolarmente spiritosi, che "chiamavano" in modo irridente, canzonandosi sulle giocate, cercando sempre effetti plateali. Sedersi al tavolo con loro era una festa, un divertimento senza fine. La vera gara era inventarsi modi di effettuare la presa, o di mettere a terra, sempre più buffi. Solo in un secondo momento, dopo un lungo periodo passato senza giocare, ho cominciato ad appassionarmi alla tecnica del

gioco.

Per me, la spinta maggiore a migliorare è stata l'idea di entrare in simbiosi con il socio. Oggi sono un giocatore realizzato, ma non penso di avere una caratteristica particolare: quello che cerco di fare è adattarmi alle 20 carte che la nostra coppia ha in mano, e chiarire al socio quali sono le mie 10.

A te cosa piace del gioco? Costringere gli altri a sbagliare? Non far capire quello che hai in mano? Giocare a chiuderti per fare le ultime prese? Capire dove chiamano il socio e gli avversari? Contare le carte? Esaltare il socio con le tue giocate? Mettere in mezzo l'avversario sottomano? Ingannare con lo scarto? Discutere le giocate a fine passata? Una volta che ti sarai dato una risposta (sincera) saprai che tipo di giocatore sei: difensore, attaccante, solista, provocatore, generoso, avaro, ipnotizzatore, timido, kamikaze, calcolatore... A questo punto, per migliorare dovrai semplicemente imparare a... giocare in modo opposto al tuo. Ad esempio: se sei uno che non passa mai gli assi, devi imparare ad usarli per liberare i giochi del tuo compagno; se sei uno che si tiene i TRE in mano fino alla fine (e il tuo soprannome è "cimitero", per via di tutti i tre che ti muoiono in mano a fine passata) dovrai allenarti a capire le situazioni in cui devi lasciarti un tre secondo, battere un tre secco, o addirittura BUTTARE un tre per liberare il 28 lungo del socio, ecc.

Per capire la tecnica, devi partire dalla base. La base più ampia è la comprensione che tutto nel tressette, gioco basato interamente sulla DEDUZIONE, comincia dai significati impliciti della tua USCITA DI PRIMA MANO. È possibile capire il tuo livello tecnico semplicemente presentandoti dieci carte e chiedendoti come usciresti di mano. Per ogni smazzata esistono infatti una uscita perfetta, due sbagliate, e una disastrosa. Ma non finisce qui: anche quando azzechi l'uscita giusta, stai comunque dicendo al socio che tipo di carte hai agli altri tre pali. Infatti, se chiedi il 25, sicuramente hai almeno un rientro sicuro; se invece esci dove hai un asso terzo, sicuramente hai pezzi forti a tutti gli altri pali. Se non è così, hai delle lacune tecniche che non ti permetteranno di migliorare finché non capirai quanto sia importante comunicare al socio NOTIZIE ESATTE. Una volta che ti sarai impossessato di nozioni fondamentali su come si esce di mano, potrai passare a capire i fondamentali di come si risponde quando escono a sinistra, come si risponde al socio, e come si risponde da ultimo di mano. Dopodiché viene la cosa più importante nel tressette, lo scarto. Una volta capito come si scarta, cosa che può richiedere del tempo, sarai pronto per il livello più alto, cioè la comprensione di come far "girare" il gioco.

Al massimo livello ci sono i giocatori "OMBRA". Questi tipi di giocatori, come un'ombra, si adattano a tutte le situazioni di gioco, a tutti i tipi di socio o di avversario: ti seguono come un'ombra, o ti precedono, proprio come un'ombra, prima ancora che tu sappia dove stai andando. La spiacevole sensazione che provano gli avversari, quando giocano contro questi giocatori, è quella di trovarsi di fronte ad un MURO insormontabile, indistruttibile... l'unica speranza di vincere è avere una sfacciata, continuata dose di quello che si vede nella foto a inizio capitolo...

PER CHI NON HA MAI GIOCATO A TRESSETTE:

LE REGOLE DI BASE

Il tressette (o tresette) classico si gioca in 4, a coppie affrontate, con il tradizionale mazzo italiano da 40 carte.



All'inizio ognuno riceve 10 carte.

Comincia chi sta alla destra del mazziere (o cartaro), il quale ruota ad ogni passata, sempre in senso anti-orario. Chi inizia (PRIMO DI MANO) pone sul tavolo una carta: ora il giocatore alla sua destra ha l'obbligo di rispondere con lo stesso seme, se lo ha. Segue il compagno del primo di mano e chiude il mazziere stesso. Si aggiudica la presa chi ha giocato la carta di quel seme con maggior valore, in quest'ordine di sovranità:

il TRE

il DUE

l'ASSO

(anche chiamati Onori, o Pezzi)

il RE

il CAVALLO

il FANTE

(anche chiamate Figure)

le altre carte dal 7 al 4

(chiamate scartine o cartine).

Il giocatore che ha fatto la presa ha la facoltà di decidere il seme (PALO) a cui giocare LA MANO SUCCESSIVA, e così via fino alla decima presa.

Lo scopo è di prendere il maggior numero di carte, possibilmente di punteggio più alto, ed è anche molto importante aggiudicarsi l'ultima mano.

L'asso vale 1 punto, tutte le altre (3, 2, Re, Cavallo e Fante) un terzo di punto. La coppia che si aggiudica l'ultima mano di ogni passata guadagna 1 punto extra. Il totale dei punti dà 11, quindi rimangono necessariamente inutilizzabili due terzi di punto.

Vince la coppia che per prima raggiunge il punteggio prefissato; nel tressette si può giocare a 21, 31 o 41 punti.

BUONGIOCO (o accuso)

Questa particolarità del tresette riguarda la dichiarazione degli Onori, che va fatta al proprio turno durante la prima mano del gioco.

Il modo più comune di giocare a tresette è "a 41 con l'accuso". Le combinazioni di Onori per l'accuso sono:

3 Onori = 3 punti;

3, 2 e 1 dello stesso seme (napoletana) = 3 punti;

4 Onori = 4 punti.

Si possono accusare anche combinazioni doppie o triple: ad esempio una napoletana a coppe accompagnata dal 2 di Spade e dal 2 di Bastoni vale 6 punti. Se una coppia subisce un cappotto (non fa punti) non guadagna neanche eventuali punti di buongiooco.

DICHIARAZIONI CLASSICHE

(per istruzioni dettagliate su tutte le dichiarazioni ammesse, vedi tabella finale)

Dalla seconda mano in poi, solo chi è di mano (cioè chi lancia la prima carta) può fare una "dichiarazione", con una delle espressioni seguenti:

"busso": invita il suo compagno a giocare la carta con migliore capacità di presa che possiede per, in caso di presa, tornare a quel seme;

"volo": indica che la carta che sta giocando è l'ultima che ha in mano di quel seme;

"liscio": indica che possiede un'altra carta di quel seme, di valore minore.

CHIAMATA FUORI

Qualunque giocatore ritenga di aver raggiunto o superato il punteggio prefissato, può chiedere di chiamarsi fuori quando è di mano.

SE È LA PRIMISSIMA VOLTA CHE GIOCATE...

..cercate di fare qualche partita prima di leggere il resto del manuale, o rischierete di confondervi le idee. Questo gioco va assimilato per gradi, e senza la necessaria esperienza dei basilari del gioco, non capireste mai le finezze che vengono descritte più avanti. Usando le semplici regole che avete appena letto è comunque possibile giocare e vincere, quindi divertitevi!

Man mano che incontrerete dichiarazioni nuove, o situazioni di gioco inaspettate, potrete consultare la tabella delle dichiarazioni, o i capitoli sulle USCITE e RISPOSTE.

(Per un aiuto pratico ai principianti sulle dichiarazioni, ho inserito una tabella di gioco alla fine del manuale: riporta le "chiamate" che si possono fare a seconda di quello che si ha in mano, la carta che bisogna giocare, e come si deve comportare il socio).

Scrivete il Chitarrella:

"All'avversario che busca dai sempre la peggiore; al compagno che busca, la migliore."

È proprio così, ma il vero fascino del tressette sta nel fatto che non è semplificabile in termini così schematici.

Dando per scontato che chi legge conosce già le regole e le terminologie di gioco, ho diviso questo manuale in

TRE SEZIONI:

USCITE, RISPOSTE, SCARTO.



USCITE

cosa fare quando siamo di prima mano, o quando siamo entrati in gioco

1. La prima regola, nel 21esimo secolo, è curiosamente rimasta la stessa del manuale di Chitarrella, scritto nel 1700:

Di prima mano, non andare mai contro un tre.

In altre parole: di prima mano non conviene uscire dove hai solo un due. Cioè, **NON DOVETE RIBUSSARE!** So che vi sembrerà strano, ma provate a giocare in questo modo e vedrete aumentare la vostra percentuale di partite vinte. (Per approfondire il concetto, vi rimando al capitolo **IL DUE**). L'eccezione a questa regola è il possesso di un **DUE LUNGO** (cioè accompagnato da altre 4 o più carte) caso in cui devi **SEMPRE** tentare l'uscita di prima mano al palo del tuo due.

2. Se sei primo di mano ed hai un **gioco medio a tre pali** (ad esempio: un asso secondo, un due secondo, e un due terzo di scartine), ma solo **tre lisci al quarto palo**, spesso conviene uscire proprio al palo più debole; senza dichiararlo, cioè facendo uscita **MUTA** (per maggiori delucidazioni anche su questo, leggetevi il capitolo **IL LISCIO**).

Questa uscita permette di far sapere al compagno dove non hai; nei casi in cui anche il compagno non ha gioco a quel palo, permette di far sfogare subito gli avversari dove avevano incontro, e di capire dagli scarti dove chiama il compagno.

3. Se invece sei primo di mano ed hai **un solo BUSSO** (almeno quarto), un asso o un due lisciate, una sola carta al terzo palo ed un terzo liscio al

quarto palo, esci sempre dove sei forte, cioè al tuo UNICO BUSSO, per stabilire subito dove il tuo socio potrà eventualmente contare sul tuo TRE.

4. Se sei primo di mano ma ti manca un gioco, cioè **SEI PIOMBO AD UN PALO**, hai un solo gioco forte, oppure due giochi abbastanza forti e uno debole, non uscire MAI a quello debole. In presenza di piombi di mano bisogna sempre PARTIRE COL GIOCO PIU' FORTE, sperando in un incontro di carte con il socio.

5. **NON SI ESCE MAI AL PRIMO SCARTO DEL NOSTRO SOCIO**

Questa è una regola di gioco che sembra ovvia, ma è fondamentale.

Potrei dire, senza esagerare, che tutto il gioco del tressette incrociato si basa su DUE REGOLE PRINCIPALI: questa, e quella che quando l'avversario alla tua sinistra bussa, e tu hai un DUE SECONDO, devi sempre prendere di due e cambiare gioco.

Nei casi in cui il tuo socio è il primo della vostra coppia a dover scartare (cioè il primo a non poter rispondere al palo giocato) tu devi fare attenzione al suo PRIMO SCARTO - non importa se lo scarto avviene su prese tue, o prese degli avversari - e ricordarti di NON USCIRE A QUEL PALO (nel senso che non dovrai essere tu, fino alla fine della passata, il primo ad inaugurare quel seme).

Se proprio sei costretto a farlo, la tua uscita a quel palo dovrà essere SILENZIOSA; ma fai di tutto per evitare questo errore, e ricorda che tranne rare eccezioni (vedi al punto n.40) spesso determinate da un numero insolito di piombi di mano, quella del primo scarto della coppia è un'informazione di gioco importantissima, che devi OBBLIGATORIAMENTE DARE, non importa se anche a vantaggio degli avversari.

Sottolineo che questo vale solo per il PRIMO SCARTO DELLA COPPIA, non per lo scarto di entrambi: infatti, su una serie di prese degli avversari, se io sono ultimo di mano e ti vedo scartare coppe, dove ho un terzo liscio, potrei essere costretto a scartare dove ho un due terzo, o un asso quarto, o un tre quarto, ecc., perché se mi mettessi a scartare anch'io coppe, aiuterei troppo gli avversari ad uscire proprio al nostro palo debole (cosa che già probabilmente faranno, quindi vanno mandati fuori pista con lo scarto falso. Una "finezza" da usare in questi casi, se in mano avete un 28 terzo o quarto di re, è scartare il DUE del 28. Questo di solito induce gli avversari ad uscire proprio a quel palo.)

6. Uscendo con **TERZO LISCIO** di prima mano, se non cadono pezzi, significa secondo logica che l'ASSO si trova alla tua destra, o in mano al tuo socio; e se ad averlo è proprio il tuo socio, con molta probabilità quell'asso non è più terzo. Se la presa resta a te, è meglio cambiare gioco.

Se invece, sulla tua uscita di terzo liscio, il sottomano passa il DUE, il suo socio ultimo di mano ci mette ASSO, e cambiano gioco, significa che il TRE è rimasto in mano al tuo socio. Se invece sotto il due non viene messo l'asso, non tornare più a quel palo: ASSO e TRE potrebbero essere entrambi in

mano all'avversario alla tua sinistra.

7. Un **DUE SECCO**, di prima mano ed avendo in mano altri giochi abbastanza forti, può essere "piombato" subito, dichiarando **OBBLIGATORIAMENTE** il volo al socio. Le probabilità di trovare un 29 in mano avversa ci sono, ma se così fosse, ci sono anche buone probabilità che il nostro socio abbia una figura terza di scartine; mettendo il due, se l'avversario vuole prendere deve giocare il tre, riducendogli il numero di prese buone. Se invece, come è molto più probabile, la presa rimane a noi, abbiamo fatto sapere al compagno che lì non ne abbiamo più.

8. Per lo stesso motivo, anche un **RE SECCO** può essere volato di prima mano, con minori probabilità di fare la presa (33% di probabilità che l'asso sia in mano all'ultimo di mano, e 8% di probabilità di incappare in una napoletana in mano avversa). Questo tipo di uscita di prima mano si fa quando **SI È MOLTO FORTI AGLI ALTRI PALI**: con un volo dichiarato, le alte percentuali di rischio sono sicuramente ripagate dall'utilissima informazione che diamo al socio, il quale ora sa che può contare su di te sugli **TUTTI** gli altri giochi, e potrà scartare, difendersi o attaccare di conseguenza.

9. **UN RE SECONDO** può e deve essere "lisciato" di prima mano: se fa presa, e se il socio "accetta" il gioco con una scartina, vola a lui per far cadere i pezzi in mano avversa.

10. Con il **29 SECCO (3 + asso)** **NON SI ESCE MAI PER PRIMI...**
...si aspetta sempre che a quel palo siano gli altri ad uscire. A meno che qualcuno non abbia scartato il due, oppure se dagli scarti avete la certezza di trovare il due in mano al socio.

11. Nei casi in cui hai il **28 (DUE + ASSO)** accompagnato da almeno un'altra carta, **DEVI SEMPRE USCIRE DI DUE**, chiedendo il tre. Anche se non hai il re. Infatti, contrariamente al 29 (**TRE + ASSO**), dove non si esce **MAI** battendo il tre (a meno che non sia sesto) ma si esce con il re o con la minore delle scartine (perché anche se il due non cade, e prendono gli avversari, grazie al tre continui ad essere tu a comandare quel gioco), quando hai il 28 la presa **DEVE PER FORZA RIMANERE A TE**. Sia per permetterti di insistere per far cadere il pezzo, sia per cambiare gioco.

Sulla prima uscita di due, se l'avversario alla tua **SINISTRA** non risponde, devi insistere di re se ce l'hai, fino alla caduta del **TRE A DESTRA**. Infatti, se sulla seconda battuta tu hai giocato il re e l'avversario lascia passare, il nostro socio passerà un asso di altro palo; e lo potrà fare ancora se il gioco si ripete.

12. Quando **esci di prima mano chiedendo un tre (o un due)** e l'avversario a **DESTRA** non risponde (faglia), se la presa rimane a te **NON INSISTERE A QUEL PALO**, conviene **CAMBIARE GIOCO SUBITO**.

Perché? Semplice: questo darà la possibilità al tuo socio di conservare almeno una carta a quel palo; se lui va in mano (cioè se rientra in gioco grazie

ad una presa ad altro palo) potrà "TORNARE" a te, dandoti la certezza MATEMATICA di fare (o di liberare) il tuo asso.

In questi casi spesso si dice "COME PASSA", ma solo quando l'avversario che detiene il pezzo da smontare si trova SOTTOMANO a chi dichiara. Quando l'avversario a cui bisogna smontare il gioco è ultimo di mano a sinistra, non devi essere mai tu ad uscire a quel palo: metteresti sotto schiaffo il tuo socio, permettendo all'ultimo di mano di comandare il gioco e di decidere a suo piacimento se fare o no la presa.

13. Se hai il **29 QUARTO DI RE** e giochi contro avversari deboli o inesperti, conviene sempre fare uscita silenziosa di re; se il due non cade, ma tutti hanno risposto, batti il tre ed avrai buona probabilità di catturare il due.

14. Se sei primo di mano ed hai **UN SOLO GIOCO** - tipo **un 29 quarto o un 28 quarto**, ma senza rientri agli altri pali, se decidi di uscire all'unico gioco forte, non insistere per far cadere un due o un tre: questo comportamento trarrebbe in inganno il tuo socio, facendogli credere che hai un rientro.

15. Se hai un **28 o 29 quarto**, al massimo quinto ma non di più, e sei entrato in gioco grazie al tuo unico rientro ad un altro palo; se dall'andamento del gioco non ci sono molte speranze che il tuo socio abbia il pezzo che ti serve, ESCI DI ASSO chiedendo il pezzo mancante. Se il compagno ce l'ha, tanto meglio; se non ce l'ha, ti liberi subito il gioco, e se il socio entra in mano (cosa molto probabile, visto che tu non hai nessun rientro agli altri pali) gli hai dato una buona probabilità di conservare ALMENO UNA CARTA AL TUO PALO; allertato dall'uscita "kamikaze" di asso, il tuo socio avrà premura di tornare a te.

Se invece il 28 o 29 è **sesto**, sempre senza rientri, sacrificare l'asso è inutile, oltre che poco logico: esistono pochissime probabilità che il tuo socio abbia più di una carta a quel palo, e ci sono invece moltissime probabilità che abbia prese ad altri pali, dandovi la possibilità di realizzare comunque l'asso del tuo unico gioco.

16. Essendo di prima mano, ed essendo **piombi ad un palo**, quando si hanno un **28 quarto di re al primo palo, un 29 quarto al secondo palo**, e due scartine al terzo palo: essendo il 3 del 29 l'unico mio rientro sicuro, dovrò PER FORZA USCIRE di due al palo del 28 quarto di re, ed insistere fino alla caduta di quel tre. Il gioco da NON FARE ASSOLUTAMENTE è quello di uscire di 2 chiedendo il tre al 28, e non avendolo ottenuto, uscire di tre chiedendo il due. Così ottieni il solo risultato di rovinare irrimediabilmente due giochi.

17. Se hai un **25 secco**, un asso terzo ad altro palo, e sei liscio ai restanti pali, è sicuramente efficace battere IL TRE del 25 secco: se il nostro socio mette un 4, o altra scartina bassa, vuol dire che ci invita a battere anche il due (ha un re quarto, o asso quarto); piombato il due, il modo migliore per far entrare in gioco il tuo socio è uscire muto, di scartina, al palo del tuo asso

terzo, sperando in una sua presa. Ricordatevi però che se DICHIARATE il 25 secco, siete costretti a battere anche il due. Questa è una regola simile a quella che ci obbliga, quando LISCIAMO una carta dichiarandolo, a lisciare sempre la superiore; se non vogliamo giocare la superiore, come nel caso del RE SECONDO di penultima mano, quando non sono ancora usciti i pezzi, basterà giocare la scartina in silenzio. Idem per i 25 secco, che può essere battuto “a rate” a patto che il tre sia battuto in silenzio. (Comportamento di gioco estremamente sconveniente per il nostro socio, quindi vi consiglio di farlo solo se vi state chiudendo in mano.)

18. Se hai un **28 secco**, e ti sei reso conto DOPO DUE PRESE DELLA COPPIA AVVERSARIA che il tuo socio chiama proprio al palo del tuo 28 secco, DEVI SUBITO BUTTARE il due del 28 secco sulle prese successive degli avversari. Se hai paura di farlo, quando entri in gioco ti conviene comunque uscire DIRETTAMENTE DI ASSO, dichiarando “IL DUE SECCO”: perché durante il lungo gioco di battuta degli avversari, non sapendo che tu hai il 28 (non hai buttato il 2!) il nostro socio potrebbe essersi seccato un tre originariamente terzo o quarto, per difendersi ad altro palo; ed in questo caso, se giochi prima il due, rischiate di perdere proprio l'asso.

19. Se hai UN **RE QUARTO DI FIGURE** (cioè con cavallo e fante) esci di scartina come per il busso.

20. SU UN **GIOCO DI BATTUTA DEGLI AVVERSARI**, il giocatore abile capisce sempre dove il socio chiama, e anziché conservarsi gelosamente un due secondo fino all'ultimo, se vede che il socio chiama proprio a quel palo, LO SCARTA sulle prese buone degli avversari. Spesso è tutta qui la differenza tra i giocatori normali, e i grandi giocatori.

Esempio classico: tu hai un TRE SECCO di mano (diciamo spade). Durante un tuo gioco di battuta (a coppe), sulle tue prese buone il socio scarta prima denari, poi bastoni; visto che ti sta chiamando proprio al palo del tuo tre secco di spade, tu interrompi le prese buone, giochi il TRE SECCO DI SPADE dicendo "VOLO", e riprendi le tue prese buone al primo palo. Poi esci a bastoni, il secondo scarto del tuo socio che, avvertito con buon anticipo dal piombo del tuo tre, potrebbe essersi conservato un eventuale rientro.

21. QUANDO BISOGNA **LISCIARE UN ASSO?**

21a. Se hai motivo di credere che il tuo compagno ha gioco ad un palo dove tu hai asso secondo, e lui non è ancora entrato in gioco, devi lisciare l'asso.

21b. Anche di prima mano, se agli altri tre pali hai (ad esempio) un due terzo di scartine, un altro due terzo di scartine, e un tre secondo di scartina, può rivelarsi molto utile per te e il tuo socio una tua uscita di asso, dichiarando il liscio.

21c. Se hai UN ASSO TERZO DI RE, e non si sono visti scarti a quel palo

dopo almeno quattro mani, e pensi che uno dei pezzi sia in mano al socio, gioca direttamente l'asso per liberargli un gioco che, nella peggiore delle ipotesi, potrai comunque bloccare con il tuo RE SECONDO.

22. QUANDO BISOGNA ANDARE AI GIOCHI DEGLI AVVERSARI?

La capacità di sapere come e quando andare al gioco degli avversari costituisce, in questo gioco, la prova inconfutabile dell'abilità di un giocatore. Infatti, in un gioco dove tutto diventa facile quando si hanno i 25 o le napoletane lunghe, e dove la cosa più importante è fare le ultime due o tre prese, la realtà è che durante una passata, almeno una volta, ci toccherà uscire dove sappiamo di essere soggetti alle carte degli avversari. Su questo punto ci sarebbe da elucubrare parecchio; per ora basterà dire che per andare correttamente al gioco degli avversari bisogna avere un'idea generica del NUMERO di carte che hanno a disposizione a quel palo; meno sono ovviamente e meglio è. Quindi:

22a. Posso sempre tornare ad un palo dove, precedentemente, ho fatto presa con un asso secondo: l'incertezza che mi ha permesso di realizzare l'asso è sintomo di equa distribuzione delle carte.

22b. Posso tornare ad un palo dove uno degli avversari aveva precedentemente dichiarato un terzo liscio, anche se so che il mio socio non ha, ed io ho solo due carte. Questo permetterà al mio socio di chiudersi in mano per le ultime prese.

22c. Posso piombare un due, dicendo che rubo la presa, o anche silenziosamente (se ho due vecchie carte buone ad altro palo, ma anche un rientro ad un terzo palo). E posso anche giocarmi il due di un 28 terzo, anche se so che il mio socio non ha carte di quel palo, per permettergli di scartare dove non ha e cambiare gioco.

22d. Posso tornare al busso o ribusso di un avversario che poi ha scartato almeno una carta di quel palo, se ho visto scartare anche altre figure dal mio socio.

23. Il più lampante segno di incapacità è dato da quei giocatori che, avendo capito cosa hanno in mano gli avversari, ma non quello che ha in mano il proprio socio, si ostinano a giocare da soli contro gli avversari.

23a. IL RE LISCIATO DI PRIMA MANO

Se avete forti giochi in mano, e vi rimane la presa, non continuate, cambiate palo... Creerete un vero scompiglio nei giochi degli avversari!

24. COME COMPORTARSI IN PRESENZA DI **PIOMBI DI MANO** (del socio o degli avversari)

Facciamo un esempio: l'avversario alla tua destra ribussa di prima mano a

SPADE. Il tuo socio non ha da rispondere (è piombo di mano) e scarta una figura di DENARA. L'avversario di sinistra risponde con una figura di spade. Tu, avendo a spade il 29 quarto di re, fai presa con il tuo ASSO.

A questo punto, la tua prossima mossa determinerà tutto l'andamento della passata. Se sei ancora inesperto, ti baserai solo sul primo scarto del tuo socio, cioè denara (dove hai un DUE SECONDO), e sceglierai, tra bastoni (dove hai un altro DUE SECONDO) e coppe (dove hai RE SECONDO) una abbottonatissima uscita a coppe: dopotutto, ti senti forte con il tuo TRE di spade, e con i DUE secondi pensi di poterti difendere... ma non c'è NIENTE DI PIÙ SBAGLIATO!

In presenza di piombi di mano, il giocatore esperto non lascia niente al caso. Se ha le carte per farlo, prende il gioco in pugno e ATTACCA. Quindi batte subito il TRE DI SPADE, per capire dal secondo scarto dove "chiama" il socio. Se gli vede scartare di nuovo denari, lo scarto consecutivo sullo stesso palo gli darà la CERTEZZA di poter uscire sia a coppe che a bastoni... Ma il socio mette ASSO DI COPPE. Rispettando il suo primo scarto al buio a denara, il giocatore esperto LISCIA IL DUE DI BASTONI: se il socio accetta il gioco con scartina, continuerà volando a lui; se invece metterà figura di bastoni, cambierà gioco lasciandolo anche il DUE DI DENARA.

Ma il socio sotto al due di bastoni mette il 4, quindi si vola a lui, che in mano aveva un busso quinto a bastoni, ed un busso quarto (diventato terzo) a denara. RISULTATO: 11-0 per noi.

Se avesse giocato coppe, il risultato sarebbe stato 6-5 per gli avversari, trovando un busso lunghissimo a coppe in mano all'avversario di sinistra, l'asso secco di coppe in mano al socio, e tutti gli altri assi in mano all'avversario di destra...

Non dimenticate che anche in caso di piombo di prima mano degli AVVERSARI, scattano le sirene, si alzano le barricate, e si ATTACCA IMMEDIATAMENTE.

FINEZZE E CAROGNATE NEI GIOCHI DI BATTUTA

28. LA NAPOLI SECCA DI PRIMA MANO

Giocando senza il buon gioco (cioè quando NON siamo costretti a dichiarare il buon gioco) una napoli secca può essere usata per una **simulazione** che ci permette di sfruttare appieno le sue potenzialità, soprattutto se giocate contro giocatori molto esperti.

Esci MUTO con il TRE della tua Napoli secca. Se entrambi gli avversari rispondono, cambia gioco. Questo comportamento simula la ricerca dell'asso quando si ha un 25 "corto", ed indurrà il tuo socio - nonché l'avversario alla tua sinistra - a tornare a quel palo: il socio, perché pensa di aiutarti a far cadere l'asso in mano avversa; l'avversario sopramano, se non ha l'asso, tenderà di mettersi in mezzo per far realizzare l'asso al compagno, pensando che lo abbia lui.

Appena qualcuno torna al palo della tua Napoli secca, tu PRENDI DI DUE. Ora viene il bello: guarda le carte sul tavolo prima di raccoglierle. Se

ENTRAMBI GLI AVVERSARI HANNO RISPOSTO, e il tuo socio invece ha scartato, tu DEVI cambiare gioco per la seconda volta... perché a questo punto, uno dei due avversari ha ancora una carta a quel palo, e farà di tutto (ma veramente di tutto) per giocarla, nella certezza di far realizzare l'asso al socio! Questo “giochetto”, oltre a permetterti di fare le tre prese che avresti fatto comunque, ti regala due possibilità in più di liberare i giochi del tuo compagno... E questo è un vero miracolo, come se tu avessi giocato con 12 carte anziché 10! Ovviamente, se uno degli avversari faglia, la simulazione diventa inutile; oppure, se tutti rispondono sul secondo giro, rimane solo una carta che potrebbe anche essere in mano al nostro socio, il quale non la giocherebbe mai, e anzi la butterebbe alla prima occasione; quindi in quei casi devi subito battere anche l'asso della tua Napoli secca.

Un minimo di esperienza e sangue freddo sono necessari per realizzare questa finezza, ma ricordo anche ai principianti che, anche a tressette, chi non risica non rosica, quindi fatevi coraggio e non guardate in faccia a nessuno (cosa sicuramente consigliabile durante questa simulazione!)

29. QUANDO HAI CARTE SOVRANE IN MANO DELLO STESSO PALO, TRA CUI UNA SCARTINA E UNA FIGURA, GIOCA SEMPRE PRIMA LA MINORE... ESITANDO, SILENZIOSAMENTE.

Spesso, se l'avversario sottomano è distratto, o inesperto, penserà che la figura sovrana ce l'ha il socio ultimo di mano, e potrebbe regalarti un asso, o qualche informazione molto importante con lo scarto.

Faccio un esempio con cui spesso, essendo questo un gioco basato sulla DEDUZIONE, ho tratto in inganno anche giocatori fortissimi.

Sei di prima mano ed hai una NAPOLI QUINTA, con una scartina e una figura. Batti il tre. Tutti rispondono. Batti il due. L'avversario sottomano non risponde. Il tuo socio sì, e anche L'AVVERSARIO ULTIMO DI MANO. Ora tu sai per certo che l'ultimo di mano aveva un semplice liscio - ma non lo sa nessun altro, e in particolar modo non lo sa L'AVVERSARIO SOTTOMANO: e se tu a questo punto prendi una lunga pausa di riflessione, e poi giochi LA SCARTINA, simuli la giocata di uno che sa di essere soggetto all'asso. Non costa niente questa piccola simulazione, ma... provare per credere, vi farete una bella risata quando vi vedrete servire un ASSO dall'avversario sottomano (e manderete in visibilio il vostro socio...)

Voi direte: ma così traggio in inganno anche il mio socio, che non mi darà un eventuale asso; certo, anche questo è vero, ma non dimentichiamo che le carte buone sono DUE, quindi potrà darmelo sulla prossima presa; E siccome di assi in giro ce ne sono solo altri tre, il socio non si lamenterà di certo se uno di quei tre ce lo regalano gli avversari!

Questa simulazione vale con tutte le carte sovrane, in ogni situazione: anche con un 25 che ha subito catturato l'asso... anche quando si rientra in gioco, ed abbiamo due vecchie carte buone da battere... Non costa niente esitare, tentennare, e uscire silenziosamente con la minore... e non si sa mai quello che può succedere. Ma ricordatevi che questa tecnica, di facile realizzazione quando si gioca sui siti multi-player tipo Ludonet.com, diventa una vera e

propria impresa quando si gioca attorno ad un tavolo dal vivo (ci vuole una vera e propria faccia di bronzo, da Oscar!)

30. Se sei di prima mano ed hai un **25 terzo**, conviene sempre battere il tre dichiarando il 25 terzo. Se il socio mette figura, cambia gioco. Ma se il socio mette un 4 o 5, e magari uno degli avversari faglia, conviene continuare battendo anche il due: se il socio dimostra di accettare il gioco, invitandoci con una scartina superiore, o figura (SCARTO CRESCENTE) allora voleremo anche la terza carta, sicuri dell'asso lungo in mano sua.

31. Spesso ci si trova ad avere **TRE giochi forti** in mano, senza che il socio abbia nulla per noi. Come si fa a capirlo? Se il socio, su un gioco di battuta tuo o degli avversari al primo palo, scarta una carta al secondo palo, di seguito una carta al terzo palo, e di seguito una al quarto palo, ha realizzato lo SCARTO DI RIFIUTO. Una volta finito il tuo gioco di battuta, esci muto al quarto palo, anche se hai solo un liscio; arroccati e difenditi.

USO DELL'ASSO NEL TRESSETTE

L'asso è una delle chiavi di questo gioco, che è quasi interamente costruito sulla cattura o la difesa di questa carta. Va difeso se possibile, altrimenti va usato per liberare il gioco del compagno. Spieghiamo le **uscite DI PRIMA MANO dove abbiamo un asso**:

1. Se hai un **asso TERZO**, si esce a quel palo SOLO se si hanno il DUE o il TRE A TUTTI GLI ALTRI PALI , e si DICHIARA SEMPRE l'asso terzo, anche se di solito si gioca muti. Questa uscita GARANTISCE al socio la forza della tua mano, e anche la distribuzione dei pezzi (due liscianti, tre terzi, ecc.) quindi non fatela in altri casi. Con asso terzo di re si esce di RE dichiarando il PUNTO. Se la presa resta a te, DEVI SEMPRE cambiare gioco.

2. Se l'asso lo hai **LUNGO (almeno 4°)** esci di scartina, o di re, ma solo se hai ALMENO UN RIENTRO IN MANO (un TRE) altrimenti confonderai il tuo socio sulle carte in tuo possesso: infatti non ha senso far cadere il 25 se non hai da riprendere per farti le carte buone che hai liberato.

3. Se l'asso è **quinto di re e cavallo**, con almeno un tre di altro palo, si può tentare una giocata molto furba e redditizia: USCITA MUTA DI ASSO. Quasi sempre provoca la calata di un DUE SECONDO SOTTOMANO, cosa che non avverrà MAI se chiedete il 25. Perché il giocatore sottomano, nell'incertezza che abbiate anche il tre, DEVE prendere e cambiare gioco...

3. Se l'asso è **LUNGHISSIMO (6° o più)** si DEVE uscire di asso, perché il nostro socio potrebbe avere il tre secco, e in questo caso se esci di scartina rischi di perdere proprio l'asso.

4. Se abbiamo tre pali forti, e un **asso SECCO O LISCIANTE** al quarto palo, BISOGNA volarlo o lisciarlo subito: è una giocata molto sensata. Se tu lo hai secco o secondo, è probabile che il tuo socio abbia diverse carte a quel palo; obbligando alla presa il tre in mano avversaria, sbloccherai comunque il gioco; se invece quel palo è tutto in mano avversaria, lo sfogheranno subito, mentre tu potrai comodamente chiuderti in mano, mandando informazioni sicure al socio con lo scarto; e se la presa rimane a voi, il cappotto potrà essere pianificato con agio, perché il socio intuirà subito di poter contare fortemente su di te ai rimanenti tre pali.

Ora spieghiamo alcuni aspetti fondamentali per la **difesa di un asso terzo in mano**. Leggete e rileggete questa paginetta fondamentale se volete diventare degli INSORMONTABILI difensori.

Se l'avversario a sinistra (OVEST) sta facendo un gioco di battuta, e tu dagli scarti capisci che il tuo compagno chiama proprio al palo del tuo asso terzo, puoi tranquillamente scartare a quel palo e tenerti l'asso SECCO IN MANO:

essendo tu secondo di mano a SUD, se OVEST esce a quel palo il tuo socio vedrà che metti asso e si regolerà per la presa. Se la stessa cosa (socio che chiama al palo del tuo asso terzo) invece avviene quando le prese le sta facendo l'avversario a destra (EST), l'asso non puoi seccartelo: infatti, se EST esce a quel palo e il tuo socio fa la passata, perderesti SICURAMENTE l'asso sotto un due.

Se il tuo socio sta facendo prese di battuta, e gli avversari scartano al palo del tuo asso terzo, dai subito quell'asso al socio, e anche le scartine. Se invece l'avversario a sinistra (OVEST) chiama al palo del tuo asso terzo, e EST lo scarta, chiama anche tu a quel palo. Inducendo il tuo socio ad uscire lì, potrai farti comodamente l'asso. Se invece è EST a chiamare al palo del tuo asso terzo, tu puoi chiamare lì solo se hai anche il RE. Quando il tuo socio uscirà a quel palo, tu dovrai mettere il Re, per indurre l'ultimo di mano alla presa con un pezzo. Se la presa rimane a te ovviamente cambi gioco (e di corsa!)

Se a destra escono di liscio, e tu ultimo di mano fai presa con l'asso, e se hai giochi medi (un tre lisciante, un paio di due terzi di scartine) conviene tornare a quel palo per farlo esaurire, sperando nella presa del socio, e comunque trovandosi in una situazione di vantaggio come secondo di mano o addirittura ultimo di mano.

Se durante la passata capisci che il socio potrebbe avere un pezzo al palo del tuo asso terzo di re, e a destra non scartano quel palo, devi LISCIARE L'ASSO dicendo "ALTRE DUE". Se il socio prende con il tre e cambia gioco, il due è a destra e tu dovrai tenere il re secondo per bloccare il gioco. Se la presa rimane a te, continui con il re.

Per quanto riguarda la cattura dell'asso, dovete leggere i capitoli sulle uscite, risposte e sull'uso del due. Concludo ricordandovi che è possibile, quando uno degli avversari DICHIARA UN PIOMBO DI MANO, catturare l'asso terzo o quarto a quel palo in mano avversa. Se il vostro socio esce bussando o ribussando a quel palo, dove voi avete un pezzo lisciante o terzo, e l'avversario a sinistra (OVEST) passa scartina, state pur certi che è QUELLO IL PIOMBO DI EST, e che ovest ha asso terzo o quarto. Quindi non mettete il vostro pezzo, ma prendete se possibile con figura, e cambiate gioco. Se la presa rimane al vostro socio, lui deve tornare di scartina per farvi prendere. Se voi avete un'altra carta, basta volarla per catturare l'asso, altrimenti cambierete gioco e ci penserà il socio.

RISPOSTE

come si risponde alle uscite del socio o degli avversari

32. Se hai un **DUE SECONDO** e l'avversario alla tua sinistra (OVEST) BUSSA a quel palo, DEVI PRENDERE DI DUE e cambiare gioco. Questa è una delle due regole FONDAMENTALI su cui è basato tutto il gioco del tressette (l'altra è quella relativa al primo scarto della nostra coppia) ma su questa non ci sono eccezioni. E' un dogma, un assioma, uno schema fisso.

Se, invece di essere sottomano a chi bussa, sei ultimo di mano con il due secondo, puoi anche prendere di figura... oppure, se il tuo socio ha messo asso, puoi lasciare la presa a lui... oppure, se l'avversario a sinistra faglia, cioè non risponde al busso del suo socio, tu potrai prendere di due e "fare il sotto", tornando di scartina per permettere al tuo socio di farsi l'asso o di liberarlo...

Ma RIMANE IL FATTO che sul busso avversario, se sei in possesso di un due secondo, **LA TUA COPPIA DEVE PRENDERE. SEMPRE E COMUNQUE.** Chiaro il concetto? Se questo comportamento di gioco non vi piace, o se avete qualcosa da ridire su questa regola, mi dispiace dirvelo, ma non siete, né diventerete mai, buoni giocatori di tressette.

33. Sul **BUSSO DEL COMPAGNO**, l'ASSO SECONDO non devi metterlo mai, per via della sopracitata legge (gli avversari DEVONO fare la presa con il loro DUE).

34. Se a bussare DI PRIMA MANO è l'avversario alla tua sinistra (OVEST), l'asso secondo SI PASSA; ma se si tratta della seconda o terza uscita, e ci sono probabilità che gli avversari abbiano incontro a quel palo, l'asso secondo NON VA PASSATO. Se gli avversari, insieme, hanno sette carte a quel palo, sei spacciato, perché sul secondo giro il tuo socio non risponderà, e l'avversario sopramano capirà che l'asso è rimasto secco. Ma se gli avversari hanno solo CINQUE O SEI CARTE a quel palo, il tuo socio risponderà sulla seconda passata, creando UN FORTE DUBBIO nella testa dell'avversario che ha bussato: dove si trova l'asso, sopramano o sottomano? Le possibilità che questo si verifichi sono solo del 32%, quindi bassine, e siamo sempre soggetti alla decisione dell'avversario, che potrebbe azzeccarla giocando il pezzo; quindi le speranze si riducono ad un drammatico 16%. Ma essendo il tressette un gioco BASATO SULL'ERRORE, vale sempre la pena di mettere gli avversari in difficoltà.

Se invece l'avversario a sinistra RIBUSSA, L'ASSO SECONDO VA PASSATO SEMPRE. Infatti, se non lo passi ed IL TRE ce l'ha il tuo socio, da quel momento il suo tre non entrerà più in gioco. Lui, pensando che l'asso sia secondo in mano avversa, non batterà il tre; gli avversari non giocheranno né scarteranno a quel palo, e la situazione di stallo verrà sbloccata solo se tu, rientrato in gioco, volerai quel benedetto asso, facendo infuriare il tuo socio che sarà costretto a prendere di tre, liberando il DUE alla sua destra!

Oppure, ancora peggio, lo stallo si trascinerà fino alle ultime due prese, e costringerà il tuo socio a lasciare l'ultima presa agli avversari per colpa del tuo asso, se non di perderlo addirittura nonostante il tre... Un vero disastro! Ecco perchè sul ribusso del sopramano, avendo asso e scartina, DEVI SEMPRE CALARE L'ASSO.

Qui di seguito vediamo come, grazie a questo presupposto, si può facilmente catturare un ASSO TERZO alla sinistra di chi bussa (o ribussa).

35. COME CATTURARE UN ASSO TERZO QUANDO LA TUA COPPIA HA IL 3 E IL 2.

Cominciamo col dire che nel tressette classico, se TU bussi (o ribussi) e l'asso terzo sta SOTTOMANO A TE, cioè alla tua destra in mano a EST, È COMUNQUE PERSO. (Nel gioco moderno esiste un nuovo antidoto a questo grave problema, leggi il capitolo "il due"...)

Se invece l'asso è terzo SOPRAMANO a te, cioè a sinistra in mano a OVEST, e il tuo socio ha il pezzo mancante, lo DOVETE catturare, e la cosa è più semplice di quanto si creda. Basta contare le carte, e guardare il tipo di scarto degli avversari.

Quando bussi (o ribussi) hai almeno due carte oltre il pezzo. Giusto?

Se l'avversario sottomano risponde, il tuo socio risponde prendendo con il suo pezzo, e l'avversario sopramano risponde, sono uscite 4 CARTE.

Tu ne hai altre due in mano... e fanno 6...

Il socio torna dicendo "liscio" ($6+2 = 8$)...

L'avversario a sinistra risponde, ora la somma è 9... Sta a te giocare, e si pone il dilemma: l'asso dov'è, secco sopramano, o secco sottomano? Lo metto o non lo metto il mio pezzo?

Se tu RIBUSSAVI, il due NON LO DEVI METTERE, perché l'asso si trova alla tua sinistra, ed è rimasto secco. Infatti, se il sottomano aveva asso secondo, avrebbe applicato la regola che un ASSO SECONDO sul ribusso VA PASSATO SUBITO; quindi, non essendo apparso l'asso, e visto che il sopramano ha risposto, è LA MATEMATICA a rivelarti che l'avversario a destra ha volato: perchè se l'asso fosse stato terzo in mano sua, il suo socio a sinistra non avrebbe avuto da rispondere! Voilà. Tutto qui. Se non avete ancora capito, rileggete un paio di volte, e capirete.

Quindi, appena vedi che l'avversario a sinistra risponde sul secondo giro, prendi di figura superiore se puoi, o lascia la presa al socio, o lasciala all'avversario; MA NON METTERE IL TUO PEZZO, perché l'ultimo di mano faglierà!

Voi direte: la certezza matematica non c'è, perché il sottomano potrebbe infischiarne delle regole, o non conoscerle, e seccarsi l'asso secondo. Giusto anche questo. Quindi aggiungiamo un pizzico d'intuizione.

Tu BUSSI (o ribussi), il sottomano passa figura: vuol dire che non ha pezzi. È

un comportamento istintivo del giocatore che, non avendo nulla, cerca di regalare una figura sperando nella presa del socio ultimo di mano. Il tuo socio prende di DUE (o di tre); l'ultimo di mano passa una scartina, **NON UNA FIGURA**: ecco la "conferma" che l'asso è sopramano.

Voi direte: ma se la figura sottomano è secca? Se l'asso è secondo di figura? Vero, questo è possibile: ed è proprio questo il bello del gioco, c'è sempre l'incertezza... Il fascino irresistibile del tressette è proprio che, contrariamente al BRIDGE, non è riducibile solo a schemi fissi, per ogni mossa esiste una contromossa! Comunque sia, nel 99% dei casi, quello che vi ho appena detto vi permetterà di catturare l'asso terzo sopramano... Quindi divertitevi!

36. Quando l'avversario sottomano bussa (o ribussa) e l'avversario sopramano non risponde a quel palo dall'inizio, se tu hai il due (o il tre) terzo, **PRENDI** (di figura possibilmente) e torna proprio a quel palo: questo gioco mette in mezzo il bussante, che a questo punto **DEVE** prendere col suo pezzo e cambiare gioco, o lasciarvi fare un asso che comunque vi farete. Se invece l'avversario a destra bussava LUNGO, prendi e cambia gioco.

37. Se l'avversario sopramano a te **RIBUSSA** e tu hai il **TRE TERZO**, se loro si sono fatti l'asso al primo giro, non farti **MAI** mettere in mezzo dal ribussante sopramano. Esempio: l'avversario sopramano rientra in gioco ad altro palo, e gioca il suo vecchio due (dove tu hai ancora il tre secondo) **SPERANDO DI RUBARE UNA PRESA**. Tu invece **PRENDI DI TRE E CAMBI GIOCO**. Questo vale in tutti i casi in cui il sopramano vuole "**RUBARTI**" UNA PRESA.

38. Se l'avversario sopramano a te **INAUGURA** un palo dichiarando un liscio, e tu hai asso secondo senza rientri ad altri pali, metti subito l'asso: potrebbe essere la tua unica chance di liberare il gioco al tuo socio.

39. Sul **RIBUSSO** del compagno, metti subito l'asso secondo e anche terzo, perché se giochi figura, il tre non cade e la presa rimane a te, vuol dire che l'asso a quel palo è comunque perso e bisogna cambiare gioco. (Ecco perché **BISOGNA SAPERE** se il socio ha il due).

40. Se il tuo socio ribussa lungo, e l'avversario alla tua sinistra non risponde a quel palo, metti subito l'asso lisciante, o anche terzo, per liberare il gioco. Anche perché, se il giocatore alla tua destra è bravo, l'asso te lo lascerà fare pur di bloccare il gioco del ribusso lungo.

41. Quando il socio fa un gioco di battuta di prima mano, tipo Napoli o 25, dicendo che è piombo ad un palo, oppure quando prende e torna su un tuo busso dichiarando un piombo, quasi sempre il palo che non ha è quello delle **PRIME SCARTINE** (non figure) che vengono scartate da **ENTRAMBI** gli avversari sulle nostre prese buone; tranne rarissimi casi, questa legge funziona. Bisogna quindi mantenere una buona difesa a quel palo.

42. Se l'avversario SOPRAMANO inaugura un palo dicendo che è liscio (cioè senza pezzi), e tu hai il due secondo, passa SEMPRE scartina e tieniti il due secco: giocando il due rischi di favorire un 29 in mano dell'avversario sottomano, o comunque di facilitargli la presa del suo asso. Se invece hai ASSO SECONDO, e non hai rientri, passa l'asso (per liberare un eventuale gioco al socio); se invece i rientri li hai, non lo passare.

43. Sul busso dell'avversario sopramano a te, se hai il DUE TERZO DI RE, prendi di due e tieniti il re secondo. Come già detto nel punto 22, se l'asso ce l'ha l'avversario sottomano è perso comunque, mentre se ce l'ha il tuo socio lo metterà sul tuo due, dopodiché l'avversario sottomano farà di tutto per tornare al busso del compagno, e tu avrai la possibilità di bloccare il loro gioco con il RE SECONDO.

44. Se vedi che un avversario chiede un due (che non è caduto) e l'altro fa la presa e chiede un altro due (terzo in mano tua) e tu hai (ad esempio) tre scartine al terzo palo e una sola carta al quarto palo, appena entri in gioco vola al quarto palo: in mano al tuo socio troverai una NAPOLETANA lunga, o comunque un GIOCO FORTISSIMO.

45. Volendosi chiudere in mano si fa scarto decrescente, detto LEGGE DELLE GRANDI-PICCOLE cioè si scartano i pali deboli dall'alto in basso, alternati (molto importante) e mai le spade dove si ha, ad esempio, un 25 quarto o quinto. Il compagno ti vede scartare una figura di coppe, poi una figura di bastoni, poi una scartina di coppe, poi una scartina a bastoni; capisce che lo stai chiamando a spade, e quando ha finito il suo gioco viene a te a spade. Se non ha spade, DEVE DIRE "NON HO PER TE" IL PRIMA POSSIBILE, per permetterti di conservare un eventuale rientro ad altro palo.

46. Lo scarto crescente (la legge contraria, PICCOLE-GRANDI) si fa per invitare il compagno ad uscire a quel palo. Anche una sequenza di scarto come 4...5...7... Costituisce un invito ad uscire a quel palo.

47. Lo scarto crescente si fa anche quando il compagno, avendo capito che tu non hai scartato mai un palo dove hai asso terzo o più, gioca un 25 terzo: scartando dal basso verso l'alto sul tre e sul due, il compagno capisce che lo stai invitando, vola di scartina e tu prendi di asso.

48. Attenzione però, perché gli avversari spesso fanno lo SCARTO FUORILEGGE sulle nostre prese, per trarci in inganno e farci uscire al palo che hanno scartato. Quindi, sui nostri giochi di battuta, dare sempre più rilevanza allo scarto del compagno che a quello degli avversari.

49. Infatti, quando hai un gioco lungo in mano, altri due giochi medi o deboli e una sola scartina all'ultimo palo, se uno degli avversari comincia a fare un gioco di battuta E TU SEI ULTIMO DI MANO, non ti conviene scartare dove sei debole, ma dove sei forte. Ad esempio, se hai un 25 quarto, seccatelo. Se

hai un 28 o un 29, seccalo (essendo ultimo di mano, avrai comunque la possibilità di fare o di liberare l'asso, in caso di uscita degli avversari a quel palo). Se hai un busso, rimani solo col tre. Questo vale anche se vedi che il socio dell'avversario sembra "chiamare" proprio al palo dove tu hai una sola scartina. Questo tipo di scarto "fuorilegge" spesso confonde le idee dell'avversario, che potrebbe uscire proprio ad uno dei nostri giochi, salvandoci dal cappotto.

50. QUANDO NON CONVIENE FARE IL PRIMO SCARTO DOVE SIAMO DEBOLI?

Semplice: quando non sei stato il primo della vostra coppia a dover scartare. Oppure quando le prese buone le fa l'avversario sottomano a te, e tu sei ultimo di mano. Ecco alcuni esempi:

a) Quando si ha una sola carta ad un palo, e non sei stato tu ad effettuare il primo scarto della tua coppia; se dall'andamento del gioco hai capito che il socio potrebbe avere gioco a quel palo, ti tieni la carta sola per poter volare a lui. (Se sei tu a dover scartare per primo nella tua coppia, invece, DEVI toglierti proprio l'unica carta che hai ad un palo).

b) Quando il nostro socio è il primo a non rispondere su presa buona degli avversari, se vediamo che scarta spade, ad esempio, e noi abbiamo solo lisci a spade, scartando anche noi spade come primo scarto faciliteremmo il cappotto agli avversari; non bisogna MAI SCARTARE LO STESSO PALO DEL SOCIO QUANDO ANCHE NOI SIAMO DEBOLI A QUEL PALO, anche quando questo ci costringe a fare il primo scarto dove siamo forti.

c) Prendendo spunto dalla sopracitata legge di gioco, se il nostro socio è il primo a scartare, e scarta ad un palo dove tu hai il tre almeno terzo, o altro gioco forte con il tre, anche tu puoi (anzi, DEVI) scartare quel palo di seguito a lui (prima la figura, poi la scartina); non solo inganni gli avversari, ma mandi un LAMPANTE MESSAGGIO al socio che tu lì hai IL TRE, e che potrà conservarsi una carta di quel palo per uscire a te, oppure passare un asso non protetto quando vede gli avversari uscire a quel palo. Se saprete spiegare questa tecnica di scarto al vostro socio, le vostre chances di vittoria aumenteranno considerevolmente.

d) Quando vogliamo indurre il socio ad uscire ad un terzo o quarto palo dove abbiamo gioco. Per esempio: il nostro socio sa che abbiamo il tre di denari, dove sono già uscite quattro carte; ma non sa che quel tre è terzo di scartine, senza figure. Dice: "HO PER TE", e comincia a farsi le sue prese buone ad altro gioco. Noi, per tutta risposta, come primo scarto gli diamo le due scartine di denari. Lui capisce, e quando ha finito le sue NON TORNA a denari, ma apre il gioco dove lo stiamo chiamando.

e) Quando il tuo socio dichiara di essere piombo ad un palo, che tu hai lungo:

se è lui ad uscire di prima mano dove tu sei piombo, dopo avere scartato dove non hai, devi scartare proprio al tuo palo lungo, facendo SCARTO CRESCENTE: 4,5,6,7 ecc.

Faccio un tipo di esempio che rappresenta un'eccezione alla LEGGE DEL PRIMO SCARTO DELLA COPPIA: il socio batte una napoli o un 25 di prima mano, annunciando un piombo di mano. Tu intuisce che è piombo proprio al palo dove tu hai 25 quinto, ma al terzo palo hai un due secondo, e al quarto un asso terzo; anziché seccare l'asso, fai subito scarto crescente al tuo palo forte (questa è solo per giocatori fortissimi, molti non la capiranno).

51. QUANDO SI PUÒ NON METTERE UN PEZZO, ANCHE SE IL SOCIO TE LO CHIEDE?

Mai, diranno molti. Questo è un tema su cui molti giocatori s'irrigidiscono o si scandalizzano. Offro alcuni spunti di riflessione:

a) Faccio passare sul re del compagno che dichiara ASSO TERZO, ma solo se ho IL TRE TERZO, e se A SINISTRA VEDO CALARE UNA SCARTINA (non una figura). Se il due (come è probabile) non viene fuori, il mio socio rigiocherà di scartina a quel palo: se il due sopramano non cade e l'asso era terzo, faccio passare ancora.

b) Faccio anche passare se, di prima mano, il mio socio ESCE DI DUE CHIEDENDO IL TRE, che io ho TERZO, ma SOLO SE l'avversario sopramano ha risposto, ed io ho PEZZI AGLI ALTRI PALI, MA NESSUN ASSO. Perché mai, direte voi? Perché se tutti hanno risposto, è matematico che il socio insisterà per far cadere il tre; e se io non ho gli altri tre assi, probabilmente li hanno gli avversari; spesso, usando questa tecnica, se sul secondo giro l'avversario sopramano a me faglia, potrebbe essere indotto a metterci un asso secco o liscio di altro palo, convinto del TRE in mano al socio (da usare con cautela: con le carte sbagliate in mano, questa tecnica può provocare disastri, e far arrabbiare moltissimo il tuo socio; quando riesce, però, i soci rimangono a bocca aperta, te li sei conquistati a vita).

52. QUANDO GLI AVVERSARI CERCANO UN TRE CON L'ASSO... NON DARGLIELO

Faccio un esempio che mi è capitato: di prima mano, l'avversaria sottomano uscì muta di asso. Questa uscita prefigura la Napoletana, ma in questo caso io sapevo che non era così, perché in mano avevo il tre secondo. La logica direbbe: sei ultimo di mano, ti fai l'asso con il tre e cambi gioco. Invece, considerando l'uscita kamikaze di asso (un possibile 28 quinto o sesto di figure) e giocando sul fatto che l'avversaria non aveva dichiarato al socio quello che voleva, e cioè il mio TRE, io passai scartina e mi tenni il tre secco. A questo punto, avendo visto la presa con l'asso, l'avversario sopramano pensò che l'asso era il primo pezzo della Napoli, e quando la sua socia proseguì di due per far cadere il tre... ci mise un bell'asso! Io feci la presa

(provocando la lite immediata della coppia avversaria) e volai proprio al palo dell'asso regalato, dove il mio socio aveva un 25 lungo.

È un caso raro quello che vi ho descritto, ma anche se togliete il regalo dell'asso, e aggiungete la richiesta "dichiarata" del tre, questa tecnica di rinuncia all'asso permette di bloccare il gioco forte di un avversario, e di capire dagli scarti dove chiama il nostro socio. Spesso, così facendo, pur perdendo un asso si riducono notevolmente i danni.

53. QUANDO GLI AVVERSARI CHIEDONO IL 25

Se tu sei ultimo di mano, hai il tre almeno secondo, e vedi che il due non è caduto, DEVI SEMPRE PRENDERE DI TRE E CAMBIARE GIOCO. Questo perché se il due fosse stato in mano all'avversario sopramano a te, sarebbe certamente stato giocato subito: quindi è in mano al nostro socio.

Se invece SOPRAMANO NON RISPONDONO, e noi abbiamo il tre terzo, dobbiamo prendere di figura se possibile, o lasciare la presa al nostro socio, e più avanti quando siamo rientrati in gioco tornare silenziosamente di scartina al due del socio, mettendo in mezzo il possessore dell'asso con buone probabilità di rubarglielo.

54. CONTROMOSSA QUANDO TI TROVI SOPRAMANO A CHI BUSSA (O RIBUSSA) ED HAI UN ASSO TERZO

Come ho ampiamente spiegato, è praticamente impossibile, contro avversari che fanno il fatto loro, salvare un asso terzo che si trovi sopramano a chi bussa (o ribussa) per primo. Esiste però una valida contromossa, che se siamo in possesso della figura giusta, ci permette di BLOCCARE una presa agli avversari.

Riepiloghiamo la giocata: l'avversario sottomano a te bussa (o ribussa) al palo dove tu hai un ASSO TERZO; il tuo socio risponde; l'avversario sopramano a te PRENDE CON IL PEZZO MANCANTE; tu ovviamente metti la tua peggiore carta, diciamo una scartina.

A questo punto, l'avversario sopramano che ha fatto la presa torna a quel palo, dicendo LISCIO, o VOLO. Se tu fai passare, l'avversario sottomano non mette il pezzo e ti prende l'asso con l'ultima presa. MA SE TU SEI IN POSSESSO DELLA FIGURA GIUSTA, cioè quella che, DOPO ASSO E PEZZO, DIVENTEREBBE SOVRANA, ALLORA METTI SUBITO L'ASSO.

Così facendo costringi il sottomano a prendere l'asso con il suo pezzo; ma poi gli rimane una carta soggetta alla tua figura, quindi gli hai TOLTO UNA PRESA BUONA. Tutto qui. Ovviamente devi guardare bene le figure uscite al primo giro, per stabilire se hai la carta giusta (spesso è un sette, non necessariamente una figura). È l'unica contromossa esistente per alleviare i danni quando ti mettono in mezzo con asso terzo.

55. Quando il nostro socio bussa con 4 carte, e tu ha il 28 quarto, conviene prendere, lisciare l'asso, e cambiare gioco: visto che abbiamo lo stesso numero di carte a quel palo, giocandole non avremmo alcuna indicazione di dove il socio chiama; meglio cercarlo altrove, e così facendo c'è grande probabilità di chiudersi in mano e avere le due prese buone al primo palo.

56. IL DUE SECCO O RIMASTO SECCO

Non buttare MAI via un due rimasto secco se non quando ti stai "chiudendo in mano" durante prese di battuta del tuo socio, e sai che il compagno ha almeno una carta per venire a te.

57. Se la passata ha avuto un nostro gioco di battuta, nel quale gli avversari sono stati costretti a scartare sulle nostre prese, ed un precedente gioco di difesa, nel quale abbiamo liberato almeno una carta sovrana agli avversari; siamo alle ultime due carte ed abbiamo un TRE LISCIANTE di altro palo ancora mai uscito, la logica direbbe di passare scartina e tenersi il tre per fare l'ultima presa. Invece, può rivelarsi utile battere il tre: potremmo cogliere l'asso secco in mano avversa, o il due secco se l'asso è già uscito. Molti giocatori infatti si seccano l'asso o il due conservando una carta sovrana di altro palo, nella speranza che chi abbia il tre secondo alla fine esca di scartina per garantirsi l'ultima presa.

Per capire se questa situazione di gioco si sta effettivamente verificando, bisogna sempre tenere a mente le carte sovrane che sono ancora rimaste fuori, e in mano a chi. Se vediamo che un avversario in possesso di carta sovrana scarica diverse carte di altri pali sulle nostre prese, ma non vediamo cadere il "vecchio tre" (definizione di carta divenuta sovrana) vuol dire che sta tentando di rientrare in gioco con un asso o un due, e che se lo è seccato in mano.

Il giocatore veramente abile, però, non si secca mai un asso, a meno che non sia CERTO che il tre a quel palo lo ha il suo compagno. Su quest'ultimo paragrafo ne sentirete di tutti i colori, ma io rimango della mia idea, e ripeto a tutti i giocatori (anche grandissimi) in disaccordo: pizzicare chi si secca un pezzo è troppo facile. Un asso o un due te li puoi seccare in mano solo quando giochi contro giocatori scarsi o insicuri.

58. Per non sbagliare con un tre lisciante quando sei di mano, esiste una tecnica relativamente semplice, ma che va applicata dall'inizio della passata: **CONTA LE CARTE AI PALI DEI TUOI TRE.** Dall'inizio, fai attenzione alle carte uscite al palo dove hai un tre almeno lisciante, andando a scalare; se hai un tre terzo, ai primi scarti di quel palo sommi le tue e tieni a mente le carte rimanenti. Vedi due scartine: 5 fuori; poi una figura: 4 fuori, ecc. Se fai la terz'ultima presa, e ti rimane il tre lisciante, ora sai quante carte ci sono fuori al tuo palo. Se sono tre (di cui il 28) ovviamente lisci la scartina. Se sono due,

ma uno dei pezzi è già caduto dalle mani del tuo socio, lisci la scartina. Se sono due, ma uno dei pezzi è già caduto da un avversario, devi guardare cosa ha fatto l'altro avversario nella terz'ultima presa: se gli hai visto scartare carte buone ad altri pali, o assi, o vecchie carte sovrane, lisci la scartina e ti tieni il tre per fare la dietro. Se invece lui ha scartato proprio al palo del tuo tre, battiti il tre.

59. Detto questo, l'errore di gioco più grave è quando ci priviamo, nella penultima battuta, di una carta sovrana che ci avrebbe permesso di fare l'ultima presa, o di un asso che potevamo tenere per l'ultima presa del nostro socio. Per evitare questo bisogna saper interpretare gli scarti che avvengono nelle ULTIME BATTUTE:

SCARTI SU PRESE AVVERSE

Chi scarta UN ASSO su presa degli avversari ha ancora in mano IL TRE dello stesso palo; mentre chi scarta un tre o un due su presa degli avversari ha ancora il due o il tre dello stesso palo, o in certi casi l'asso, ma solo se ha capito che il suo socio ha il due o il tre.

SCARTI SU PRESE PROPRIE

Se invece UN DUE viene passato su presa del socio, in mano è rimasto secco o con scartina (scarto da evitare quando è possibile, perché in certi casi permette all'avversario di scartarsi il tre di quel palo e tenersi in mano l'asso sovrano, quando invece avrebbe dovuto sacrificare l'asso su quella stessa presa!). Chi passa UN TRE su presa del socio ha ancora in mano IL DUE.

QUINDI:

Visto che tutto questo è sempre vero, se il mio socio sacrifica un asso su presa avversaria, ed io ho il due di quel palo, lo posso tranquillamente scartare, tanto lui ha il tre; se gli vedo scartare il due su presa avversa, mi tengo a tutti i costi il tre, mentre se ho asso posso buttarlo, tanto è comunque perso; se gli vedo scartare un tre, ed io ho il due, me lo tengo stretto: lui ha capito che ce l'ho, e si è tenuto un altro asso.

I migliori giocatori sono proprio quelli che riescono a capire dove il socio ha il due, o il tre, e che nello scartare sulle prese avverse non conservano gelosamente un tre dove il socio ha il due, o viceversa.

IL RE LISCIANTE

Se, alla penultima mano, sei di mano con un re lisciante, non lisciare mai il re, gioca sempre silenziosamente la scartina... questa non ve la spiego

nemmeno, datemi retta e vedrete che 50 volte su 100 farete voi l'ultima presa con il re!

DICHIARAZIONI

I giocatori di tressette si dividono in tre livelli:

- 1) quelli che dichiarano sempre
- 2) quelli che dichiarano solo i lisci
- 3) quelli che giocano muti, e parlano solo a certezze acquisite.

Questi livelli corrispondono anche a tre diverse categorie di giocatori: la prima categoria è quella dei giocatori TRADIZIONALI, la seconda quella dei giocatori ESPERTI ma EGOISTI, la terza quella dei SOCI IDEALI, che sanno adattarsi alle carte in possesso del socio, e sanno leggere ed interpretare meglio di chiunque altro le uscite e gli scarti.

Per le dichiarazioni classiche del primo livello, vi rimando alla "TABELLA DI GIOCO" in fondo al manuale. Se volete provare la tecnica usata dai giocatori del secondo livello, ve la riassumo qui sotto:

- uscite **muti** giocando scartina quando **ribussate**
- uscite **muti** giocando scartina quando **bussate**
- uscite **muti** quando avete asso, giocando il re se l'asso è terzo, o scartina se l'asso è quarto o più
- uscite **muti** giocando scartina quando avete il 29 terzo o quarto
- uscite **muti** col due quando avete il 28 almeno terzo
- **parlate** negli altri casi (volo, due carte, tre carte, re terzo o più)

Giocando in questo modo, sei tipologie di dichiarazione vengono ridotte ad una sola (il silenzio) tenendo nell'incertezza l'avversario sottomano; sia che egli abbia un asso secondo (come spiegato più avanti nel punto 26) sia provocando la calata immediata di un suo due lisciente, anche quando hai asso quarto - cosa che non sarebbe avvenuta se tu avessi "chiesto" il 25.

Alcuni escono muti quando hanno l'asso, o il due, o un liscio lungo, ma il TRE LO DICHIARANO SEMPRE. I motivi di questa differenziazione sono nell'uso RADICALMENTE DIVERSO che il socio deve fare di un asso secondo in caso di ribusso (metterlo subito) e in caso di busso (tenerlo per dartelo). E anche perché il socio, se sa che a quel palo hai il tre, può conservarsi una carta per volare a te, mentre se sa che hai il due, quella carta la deve buttare.

IL SOCIO IDEALE, invece, di prima mano ti avverte con la dichiarazione solo quando è costretto ad uscire di scartina bassa avendo UN RIBUSSO... Non dichiara neanche il liscio, sapendo che questa dichiarazione, fatta ALLA CIECA di prima mano, comporta solo svantaggi... Perché? Lo state per scoprire... Preparatevi a leggere il capitolo più importante di questo libro, quello che cambierà PER SEMPRE il vostro modo di giocare, e vi aiuterà a diventare autentici fuoriclasse di questo gioco.

IL TRESSETTE MUTO

Giocare muti, cioè senza DICHIARARE LE USCITE, è la forma più evoluta del tressette incrociato. Più il giocatore diventa esperto, meno ha bisogno della dichiarazione del socio: basandosi sul valore della carta giocata di prima mano ad un palo, e sulle prime due risposte degli avversari, il bravo giocatore capisce subito la disposizione delle carte a quel palo, rendendo la dichiarazione un'informazione superflua, anzi dannosa, in quanto utile solo agli avversari.

I più forti giocano muti soprattutto DI PRIMA MANO, o all'apertura dei primi pali; ma non appena hanno capito dove chiama il socio, per andare a lui dichiarano tutto; questo perché si gioca muti DOVE C'È INCERTEZZA, ma a certezza acquisita, devi dare al compagno tutte le informazioni utili a smontare un asso, fare la passata o meno, ecc.

Il tressette viene chiamato il "gioco dei muti", con tanti variopinti aneddoti sulla sua invenzione da parte di muti, sordi, ecc., ma in realtà il motivo di questo nome è un altro, ed è semplicissimo: nel tressette, sono le **carte calate sul tavolo** a parlare, più forte di qualsiasi dichiarazione, prefigurando quello che **tutti** hanno in mano.

Per cominciare ad afferrare LE BASI del gioco muto, immagina che io sia il tuo socio. Sono di prima mano. Guarda la carta che uso per uscire: il valore di questa carta è già una "dichiarazione" di cosa ho a quel palo, prima ancora che si completino le risposte degli avversari. Infatti:

- Se esco di MEDIA (7, 8 o 9) vuol dire che sono DEBOLE
(ho un semplice liscio, un terzo liscio, o un quarto liscio ma senza il Re)
- Se esco di SCARTINA BASSA (4,5,6) sono FORTE
(2 o 3 almeno terzo, asso quarto, 29 quarto o quinto, liscio lungo di Re)
- Se esco di ASSO lo sto volando, o lisciando, o posseggo ancora il RE secondo in mano
(nel gioco muto, non esiste giocare una Napoletana cominciando dall'asso; i giocatori esperti sanno che gli avversari vanno tenuti nel dubbio che io stia cercandolo, l'asso, per costringerli a fare scarti veritieri. Chi dichiara una Napoletana cominciando di asso si espone alle tattiche di scarto falso degli avversari.)
- Se esco di DUE ho il 28, e cerco IL TRE
- Se esco di TRE, esigo la meglio, che devi mettere subito sotto al mio tre
- Se esco di RE ho asso terzo, oppure sto "rubando" una mano

(Re volato, Re secondo, 25 terzo di Re, 29 quarto o quinto di re, ecc.)

L'interpretazione della carta che ho giocato è automaticamente completata dalle carte che TU hai in mano, e dalle prime due risposte degli avversari. Infatti, se io esco di SCARTINA BASSA, ma tu hai un 25 QUINTO in mano, è improbabile che io abbia un asso lungo; se poi entrambi gli avversari rispondono a quel palo, puoi dedurre che avevo un semplice liscio.

Ricordatevi che anche chi gioca muto, deve sempre dichiarare eventuali PIOMBI DI MANO al socio. Tacerli è infatti un vantaggio solo per gli avversari. Più praticherete il gioco muto, più capirete che il suo scopo è solo quello di aggiungere VANTAGGI per la nostra coppia; e che quindi è perfettamente inutile fare uscite mute quando questo comporta un evidente SVANTAGGIO per il tuo socio.

L'unica uscita SCONSIGLIATA nel gioco muto è quella di VOLARE DI PRIMA MANO. Premesso che i giocatori esperti volano di prima mano solo in rari casi, ad esempio quando hanno DUE TERZI agli altri tre pali, e vogliono comunicare al socio l'unica debolezza al palo in cui volano; oppure quando hanno un ASSO SECCO e tre pezzi terzi agli altri pali, e quindi volano di asso per lo stesso motivo, si tratta comunque di un'uscita il cui unico vantaggio è dato dalla dichiarazione del volo. Ovvio quindi che volando MUTO di prima mano, otterresti l'effetto inverso, cioè quello di confondere le idee al socio, senza neanche fargli capire che può contare su di te agli altri tre pali.

VANTAGGI DEL GIOCO MUTO TOTALE

Il gioco muto "totale" è quello in cui una coppia non parla in nessun caso quando esce per prima ad un palo (riservandosi però di parlare, come abbiamo spiegato, quando deve "andare" dove il socio chiama con lo scarto, o "tornare" a giochi già aperti, se gli conviene).

Facciamo un esempio, uno dei tanti casi in cui questa tecnica si rivela formidabile. Di prima mano, il tuo socio vuole uscire ad un palo dove ha solo un TERZO LISCIO. Apre la passata con un FANTE, senza dire nulla. L'avversario sottomano a lui mette ASSO. Tu, essendo ancora più liscio del tuo socio, con due sole scartine in mano, sei costretto inerme a far passare. L'avversario alla tua destra lascia la presa di asso al socio, che... CAMBIA GIOCO!

Infatti, l'uscita muta del tuo socio ha creato un dubbio negli avversari, che se hanno un pezzo per uno, non lo fanno; spesso, anche se uno di loro ha il 25 in mano, magari teme un RE QUARTO e non lo batte. Insomma, a meno che non troviate la napoletana in mano ad uno degli avversari, l'uscita muta ad un liscio, di prima mano, proprio nel caso peggiore in cui la vostra coppia non ha nessun pezzo, si rivela molto redditizia, quasi una polizza assicurativa contro il cappotto, anche perché è quasi certo che gli avversari moriranno alla fine della passata con i due pezzi del primo palo in mano, subendo la beffa oltre al

danno... sentirete delle belle litigate alla fine della passata!

Se il tuo socio avesse dichiarato il liscio, avreste subito almeno 4 prese; ma giocando muto, il socio ha indotto gli avversari stessi a RINUNCIARE A QUEL PALO, cambiando gioco e favorendo la vostra coppia, che quasi sicuramente è meglio fornita agli altri tre pali.

Sottolineo questo perché molti giocatori ritengono importantissimo, e molto utile per il socio, dichiarare le proprie uscite lisce di prima mano; commettendo un errore madornale, da principianti, che serve solo agli avversari ed aggiunge debolezza alla vostra già dichiarata debolezza (il fatto che almeno uno di voi due non abbia pezzi ad un palo).

Gli “espertoni” di solito si ribellano all’idea che un socio possa uscire muto dove non ha nulla, asserendo che, nel caso loro abbiano uno o più pezzi a quel palo, li vogliono poter gestire più oculatamente contro gli avversari.

Chi fa questo ragionamento, innanzitutto denota una tendenza a voler giocare da solo, a scapito del gioco di coppia, e in secondo luogo non si rende conto che se in mano ha buone carte, carte che gli diano diritto, a quel palo, di realizzare un asso, o di catturarlo, o di far cadere un due secondo, potrà farlo molto più comodamente grazie ad una uscita muta del socio, che non grazie ad una dichiarazione di liscio! Questo perché dichiarando il liscio, io informo gli avversari che uno dei pezzi non è in mano mia...

- 1) ...rendendo IMPROBABILE la calata di un DUE SECONDO da parte dell’avversario sottomano (il quale invece lo avrebbe calato subito in caso di mia uscita muta)
- 2) ...facilitando il sottomano se ha un 28 (prende di DUE e torna, sicuro di far cadere il tre, mentre su una mia uscita muta avrebbe calato immediatamente L’ASSO, pensando che io avessi il tre)
- 3) ...mettendo l’avversario ULTIMO DI MANO nella comoda posizione di poter controllare il gioco, ad esempio bruciando con un suo TRE la presa di DUE del mio socio, oppure facendosi comodamente un asso quando il mio socio è costretto, dalla mia dichiarazione di liscio, a non prendere di tre, e favorendo comunque la realizzazione dell’asso da parte degli avversari.

Dopo aver letto questo, fateci caso: contate quante volte, dopo una uscita di liscio dichiarato della vostra coppia, riuscirete a realizzare l’asso di quel palo... (io so già la risposta, ci riuscirete nel 12% dei casi). Qualcuno potrebbe dire, ma se faccio uscita muta ed anche il mio socio non ha nulla, l’asso se lo fanno lo stesso... Sì, è vero, ma come abbiamo visto prima, gli avversari CAMBIERANNO SUBITO GIOCO, invece di farsi tutte le prese di quel palo, ed i relativi 2 o 3 punti in più.

Nel gioco muto totale, l’avversario SOTTOMANO in possesso di un ASSO SECONDO si trova costretto ad applicare SEMPRE il comportamento standard del ribusso, cioè che l’asso secondo VA PASSATO.

Oltre a questi esempi specifici, il gioco muto “totale” aggiunge quel tocco di incertezza in più proprio all'inizio; spesso lo svantaggio di avere brutte carte è mitigato, rendendo il gioco più equilibrato; gli avversari non capiscono se busso o se sei liscio, non passano più i due secondi, o li passano, vengono loro ai tuoi giochi, non tornano ai pali dove le carte le avevano solo loro, ecc.

SVANTAGGI DEL GIOCO MUTO TOTALE

Uno solo, ma purtroppo ENORME: non poter differenziare tra busso e ribusso. L'importanza fondamentale di differenziare tra busso e ribusso risiede nel comportamento RADICALMENTE OPPOSTO che il nostro socio deve avere: se è in possesso di ASSO, sul tuo busso lo deve tenere in mano, mentre sul tuo ribusso lo deve passare, anche se terzo; se ha solo lisci, sul tuo busso si deve tenere almeno una carta per tornare a te, mentre sul tuo ribusso le può BUTTARE TUTTE.

LA SOLUZIONE

Se volete praticare il gioco muto senza alcun svantaggio per la vostra coppia, c'è una sola dichiarazione che va sempre e comunque fatta al socio:

IL RIBUSSO

Con buona pace di chi ritiene utile dichiarare SOLO IL BUSO, o SOLO IL POSSESSO DELL'ASSO... Mi appresto a spiegare perché, per risolvere definitivamente una delicata questione che fra i tressettisti sembra essere considerata una scelta personale e insindacabile, paragonabile alla propria fede politica, mentre si tratta di una semplice deduzione logica, che non lascia ombra di dubbio su quale sia l'unico comportamento di gioco valido da adottare.

PERCHÈ SI GIOCA MUTI?

Lo abbiamo già detto, per creare vantaggi a noi, e svantaggi agli avversari. Questo in senso generale. Ma il gioco muto non è una “furbata” fine a se stessa, da volpone della domenica, ma una vera e propria architettura di gioco, il cui SCOPO più importante e fondamentale è quello di PROVOCARE LA CADUTA DI UN DUE IN MANO AGLI AVVERSARI.

La regola n.1, su cui si basa tutto il tressette incrociato, è che quando un avversario bussa, dichiarando il possesso del TRE, se tu hai un due secondo devi SUBITO PRENDERE DI DUE e cambiare gioco.

Il gioco muto cerca di indurre gli avversari a difendersi in questo modo anche quando abbiamo solo l'asso, o un 29 (asso+3), o un semplice liscio. In tutti questi casi usciamo come nel busso, di scartina o di figura, creando

una situazione di INCERTEZZA grazie alla quale speriamo di indurre gli avversari, ed in particolare il sottomano in possesso di un DUE SECONDO, a CALARLO SUBITO; cosa che non avrebbe mai fatto se avessimo chiesto il DUE, se avessimo chiesto il 25, o se avessimo dichiarato un semplice liscio.

Ora che abbiamo stabilito questi semplici fatti, rimane l'ancora più importante fatto che tu DEVI per forza differenziare il busso dal ribusso, come spiegato sopra, per dare al socio la possibilità di comportarsi in modo corretto, sia se in possesso di asso, che di lisci (tenerli in mano se tu dichiari il tre, passarli subito o buttarli se tu dichiari il due).

Devi quindi scegliere quale delle due dichiarazioni fare, il busso o il ribusso, limitando il gioco muto ai restanti tipi di uscita; il tuo scopo è quello di cercare di mantenere il dubbio nella testa degli avversari, se sia opportuno calare o meno il loro due secondo, o asso secondo (il tre secondo non lo metteranno mai, qualsiasi cosa tu dica!)

IL PARTITO DEL BUSSO:

Se gli avversari sanno che tu DICHIARI SOLO IL BUSSO, quando esci muto ad ognuno di loro basterà guardare le proprie carte per sapere cosa fare: se hanno ASSO, è ovvio che tu hai IL DUE; e se hanno il due, è ovvio che tu hai ASSO, quindi si tengono in mano il due e passano scartina... neutralizzando senza problemi il tuo (inutile) gioco muto.

L'UNICA DICHIARAZIONE LOGICA: IL RIBUSSO

Se invece gli avversari sanno che la vostra coppia DICHIARA SOLO IL RIBUSSO (ditelo forte e chiaro, a inizio partita), quando fate uscita muta non possono rischiare di tenersi un due secco in mano! Anche se sanno che potresti avere un asso, o un semplice liscio, nel dubbio che tu abbia il tre, o un 29, lo devono calare subito! Ecco spiegato perché conviene dichiarare solo il ribusso, e giocare muti su tutto il resto, soprattutto di prima mano quando hai solo lisci.

A chi non si fosse ancora convinto, faccio questa semplice domanda: se, come abbiamo dimostrato, è IL DUE la carta che più di ogni altra si cerca di far cadere nel gioco muto, che senso ha uscire muti quando il due in mano lo abbiamo NOI?

“...il tressette, gioco fondato essenzialmente sulla logica, sul calcolo, sulla memoria, vede anche nel lampo di genio una validissima attuazione... è un esercizio mentale in cui devono emergere le deduzioni e intuizioni di quanti vi si dedicano, ed è fondato essenzialmente sulle distrazioni e le dimenticanze.”

IL LISCIO

DICHIARARE IL LISCIO DI PRIMA MANO: UNA FOLLIA

In queste pagine spiegheremo i VANTAGGI ESAGERATI di cui godono gli avversari quando la nostra coppia esce di prima mano dichiarando il liscio.

Guardando le prime 4 carte sul tavolo, e quelle che hanno in mano, diventa troppo facile per gli avversari capire la situazione e sfruttarla. Ma se la stessa uscita fosse stata muta... Addio facili deduzioni! Anche avendo tutti i pezzi a quel palo, l'incertezza porterà gli avversari a cambiare gioco. Quindi è un GRAVE ERRORE, quando si esce di prima mano, o se si inaugura un palo ancora "incerto", dichiararsi liscio: BISOGNA FARE USCITA MUTA.

Con buona pace degli "espertoni" di Ludonet che di prima mano sono muti come statue se hanno almeno un pezzo, ma quando non hanno nulla lo GRIDANO AI 4 VENTI, specificando anche QUANTI lisci hanno e di che TIPO (re terzo, cavallo terzo, ecc.) e sostenendo che questo "aiuta" il socio! In realtà vi hanno buttato la patata bollente e se ne sono lavati le mani, come tanti Ponzio Pilato! Ecco perché ho ribattezzato questa categoria di giocatori, che giocano muti quando hanno e parlano quando non hanno, "GLI EGOISTI".

Facciamo un esempio: il mio socio è di prima mano, e gioca silenziosamente un fante (prefigurando il liscio: se avesse giocato scartina avrebbe avuto un busso, con un re poteva avere l'asso, ma una semplice figura già denota debolezza) l'avversario a sinistra, incerto, cala L'ASSO... se io ho un pezzo lo metto sull'asso, e nel 50% dei casi mi rimarrà la presa; ma la cosa veramente SUBLIME avviene quando NON HO NULLA, e inerme assisto alla calata dell'asso... se il mio socio avesse PARLATO, ora loro avrebbero la certezza che anche io non ho pezzi, e staremmo a guardare mentre si fanno tutte le prese di quel palo. Ma il mio socio ha creato INCERTEZZA, ed ora sono proprio gli avversari a VENIRCI IN AIUTO, CAMBIANDO GIOCO! Abbiamo ribaltato una SFORTUNATA debolezza della nostra coppia, trasformandola in un ECLATANTE vantaggio...

Per cominciare, vediamo cosa succede quando è il mio socio a dichiarare un liscio. Tralasciamo i casi in cui ho una napoletana, o 25 (e ovviamente prendo) o 28 e 29 (in cui cerco di prendere o meno a seconda delle mie carte), e consideriamo il restante 67% dei casi, in cui a sinistra non vengono calati pezzi:

A1. ANCH'IO HO SOLO LISCI: metto il Re se ce l'ho, e chiudo gli occhi

A2. HO IL TRE ALMENO SECONDO: lascio passare, e chiudo gli occhi (per non vedere l'asso che fa presa di ultima mano!)

A3. HO L'ASSO: metto il Re se ce l'ho, o scartina, e chiudo gli occhi sperando cambino gioco

A4. HO IL DUE SECONDO: lo metto e chiudo gli occhi sperando di fare la presa

Brutta situazione davvero. Ma visto che è stato il mio socio a voler uscire così, vediamo se ci sono vantaggi dal suo punto di vista:

B1. VEDE CHE CALO UN RE O SCARTINA

se stiamo giocando contro una coppia scarsa, e l'ultimo di mano non ha l'asso, c'è uno 0,1% di probabilità che il mio Re faccia la presa, ed io possa cambiare gioco; nel restante 99,9% dei casi assisteremo ad un minimo di 3 prese avverse (il massimo dipende dai piombi di mano) il mio socio però ha ottenuto quello che voleva, cioè far sfogare un incontro degli avversari, e ora cerca di capire dal mio scarto dove abbiamo incontro.

B2/B3. HO FATTO PASSARE, GLI AVVERSARI HANNO FATTO PRESA E CAMBIATO GIOCO

se hanno preso di asso, il mio socio dovrebbe capire il disastro che ha combinato e non tornare mai più a quel palo (invece molti asini si bruciano i rientri pur di tornarci!)

Se hanno preso di figura o di pezzo, e se davanti ho un asino, continuerà a pensare che mi ha liberato un gioco, confortato dalla certezza che l'asso non era a sinistra, e ci tornerà alla prima occasione... ma se non è asino non tornerà lui a quel palo, aspetterà che sia io a dettargli istruzioni con lo scarto, ben sapendo che l'asso potrei averlo proprio io, sguarnito.

B4. HO MESSO IL DUE

se ho fatto presa, il fatto che io cambi gioco dovrebbe convincere anche il più asino dei soci a dimenticare quel palo per il resto della passata; ma la cosa assurda è che se NON ho fatto presa, perché l'ultimo di mano ci ha messo IL TRE e poi ha cambiato gioco, spesso è proprio il mio socio a tornare a quel palo, convinto come un mulo che io abbia un asso lungo... Invece, la legge è chiara ed uguale per tutti: SOLO IO POSSO TORNARE A QUEL PALO! Nessun socio che si rispetti deve osare riaprire quella pratica, così abilmente chiusa dall'ultimo di mano con il tre (un tre che sapeva benissimo dove poteva essere l'asso, cioè in mano al suo socio, ma sapendo rispettare l'incertezza del gioco, non torna subito a quel palo, lascia che sia il socio a dimostrargli la correttezza della sua intuizione).

Da questo cosa si deduce? Tutto, cari amici.

Tutte le leggi o comportamenti di gioco spiegati nella prima parte sono conclamati (a parte rare eccezioni). Ora mettiamoci nei comodi panni di chi, il liscio, lo sente dichiarare DAGLI AVVERSARI. Comincio dal SECONDO DI

MANO, posizione solitamente difficile, ma in questo caso, proprio per via dei citati esempi, facilitata da SEMPLICI E LOGICHE LEGGI:

- C1. Se ho il due o il tre, con qualsiasi numero di altre scartine, lascio passare
- C2. Se ho asso secondo lo devo mettere subito, nella speranza di liberare un due in mano al mio socio, o di mettere in mezzo il due in mano all'avversario a destra
- C3. Se ho asso terzo, metto il RE se ce l'ho, altrimenti gioco scartina bassa
- C4. Se ho solo lisci, metto una figura, MAI IL RE
- C5. Se ho il 28 secco prendo di due e cambio gioco
- C6. Se il 28 è terzo o più prendo di due, o di Re, e torno a quel palo per far cadere il tre
- C7. Se ho il 29 secco, prendo di tre e cambio gioco
- C8. Se ho il 29 terzo lascio passare di scartina bassa, o tento di fare presa con il re
- C9. Se ho il 29 lungo con un tre ad altro palo, prendo di tre e poi cerco di far cadere il due
- C10. Se ho il 29 ma non ho rientri agli altri pali, metto asso
- C11. Se ho la napoletana o il 25, ovviamente, prendo (poi continuo o no a quel palo a seconda delle mie carte)

Alla luce di ciò, vediamo cosa succede quando io mi trovo ULTIMO DI MANO:

AVENDO IO IL TRE, SECONDO O TERZO:

Se il mio socio mette scartina bassa o il re, e l'avversario mette il due, io devo prendere sul due e cambiare gioco, in quanto l'asso con tutta probabilità ce l'ha il mio socio (la conferma di questo l'avrò se il mio socio, fatta la presa ad altro palo, si farà l'asso sovrano).

Se il mio socio mette il due e cambia gioco, l'asso potrebbe essere rimasto secco in mano sua, ma più probabilmente è rimasto SECONDO a sinistra.

Se il mio socio continua a quel palo dopo la presa di due, devo prendere di tre e tornare al suo asso. Se il mio socio invece mette figura (non il re) e sopramano mettono il due, non faccio la presa di tre sul due (tanto l'avversario a sinistra continuerà a quel palo, visto che l'asso è in mano sua)

Se l'avversario a sinistra invece mette asso, me lo faccio con il tre e torno a quel palo per farlo esaurire (il due è in mano al mio socio, o in casi più rari è a sinistra).

AVENDO IL DUE, SECONDO O TERZO

Se il mio socio ha messo IL RE, prendo di due e cambio gioco (il mio socio potrebbe avere il 29, ma se ha asso terzo lo metterei sotto schiaffo del TRE ultimo di mano)

Se non vedo uscire pezzi, cerco di prendere di figura e cambio gioco: l'asso ce lo può avere l'avversario a sinistra, ma anche il mio socio potrebbe averlo, ed ora non sarebbe più terzo.

Se il mio socio mette subito il tre e cambia gioco, l'asso potrebbe averlo lui secco in mano, o potrebbe essere terzo a sinistra; comunque io non tornerò

più a quel palo, aspettando che siano gli altri a tornarci. Se torna il sopramano, io so già che sottomano c'è il liscio, quindi avrò la conferma che l'asso è sopramano ed agirò di conseguenza; se torna di nuovo l'avversario a destra, commette un errore che mi permetterà di gestire comodamente la situazione per catturare l'asso.

Se il mio socio mette asso, e di seguito non cade il tre, prendo con il due perché il tre ce l'ha il mio socio, quindi posso tornare a lui, o farmi altro gioco di battuta per poi tornare a lui.

Se il mio socio mette l'asso, e il tre prende, metto scartina bassa per far capire al mio socio che mi ha liberato il due.

Se è l'avversario a mettere asso, io prendo con il due e torno a quel gioco per farlo esaurire.

Se è l'avversario a mettere il RE, prendo con il due secondo e cambio gioco; con il due almeno terzo invece lascio la presa al Re.

AVENDO IO L'ASSO TERZO

Lo metto sotto al pezzo sovrano del mio socio, se lo gioca;

Se non sono usciti pezzi, vuol dire che uno ce l'ha il mio socio e l'altro è in mano avversa. Se non ho giochi di battuta agli altri pali, faccio presa con l'asso e torno a quel palo.

IL DUE

evoluzioni e tecniche di uso di questa carta nel tressette moderno

Uno dei detti più veritieri è: "chi ribussa perde l'asso". Molti sono convinti che uscire muti quando si ha un ribusso riduca i rischi di perdere l'asso. Una convinzione comica, perché se IL TRE è almeno SECONDO in mano avversa NON PRENDERA' MAI (contrariamente al DUE secondo in mano avversa, che sul busso DEVE prendere subito) quindi l'asso, in mano avversa, prende nell'84% dei casi. Che conclusione dobbiamo trarre da una percentuale così sfavorevole? Che una delle cose più idiote che possiamo fare è COMINCIARE LA PASSATA RIBUSSANDO. Voi direte: strano, tutti lo fanno! È vero, lo fanno tutti - anche il fumo faceva male, però fumavano tutti... Come tante cose, anche il tressette si è evoluto, e la sua mutazione più recente riguarda L'USO PIÙ REDDITIZIO DEL DUE.

Un due terzo è un ostacolo gravoso per chi lo cerca avendo un busso o un 29; un due secondo è di aiuto fondamentale quando il socio richiede il 25, per non parlare del DUE SECCO, che piombato al momento giusto provoca quasi sempre disastri nel gioco degli avversari. Ecco perché, nella forma più evoluta e moderna del gioco:

NON SI ESCE PIÙ DI PRIMA MANO CON UN RIBUSSO TERZO O QUARTO.

Fate in modo che questo sia chiaro anche al vostro socio. A passata iniziata, se capite che c'è corrispondenza, potete tranquillamente ribussare. A chi storce il naso ricordo la PRIMA REGOLA del CHITARRELLA: DI PRIMA MANO, NON ANDARE MAI CONTRO UN TRE! L'unica eccezione, ovviamente, è un DUE QUINTO, con a lato dei rientri.

In situazione di incertezza, se di prima mano oltre al due avete anche il RE e un'altra carta, esiste un solo modo per evitare la rituale presa di ASSO degli avversari senza che debbano sacrificare il TRE: anziché uscire di scartina, come si fa nel BUSSO, usciamo SUBITO DI DUE, dichiarando il numero di carte rimanenti (altre due).

SE IL DUE è QUARTO o più, ed abbiamo un TRE di altro palo, possiamo anche uscire con il DUE muto, per simulare la ricerca (o il possesso) dell'asso; se ci rimane la presa torniamo di scartina, facendo cadere il 29.

COSA DEVE FARE IL SOCIO VEDENDOTI USCIRE DI DUE?

Se alla sua sinistra non vede calare il TRE, e se ha l'ASSO ANCHE LUNGO, lo deve mettere SUBITO SUL DUE. Se ha un 29 lungo, PRENDE DI TRE e ti chiede il RE giocando l'asso. se ha un 29 TERZO, mette la minore.

E GLI AVVERSARI CHE DEVONO FARE?

Grazie alla tua uscita di DUE, se hanno il 29 secco e vogliono farsi l'asso sono OBBLIGATI a mettere il tre. Se il 29 lo hanno lungo, possono PRENDERE (ma il tuo RE SECONDO reggerà quel gioco fino alla fine) o lasciarti la presa, e quindi la possibilità di cambiare gioco (cosa che non avresti avuto giocando di scartina) Sorpresa: in questo modo, la sopracitata percentuale sfavorevole sul ribusso è di fatto ribaltata, perché ora sarai tu a fare la presa nell'84% dei casi!

COSA DEVI FARE QUANDO TI RIMANE LA PRESA CON IL DUE?

Se il socio ti ha dato ASSO, e ve lo siete fatto (il 3 era a destra) ed hai il re SOLO secondo, CAMBI GIOCO e te lo tieni secondo PER BLOCCARE IL TRE alla tua destra. Se tutti hanno risposto, il tuo socio ha accettato il gioco con scartina, e almeno uno degli avversari ha messo figura, puoi lasciare tranquillamente il re. Se invece il socio mette figura, e gli avversari scartine, DEVI CAMBIARE GIOCO. Se l'avversario alla tua sinistra NON HA RISPOSTO, devi continuare lasciando il re, perché se il tuo socio aveva l'asso, come abbiamo visto sopra, lo avrebbe messo subito, quindi ora si tratta di SMONTARE l'asso che si trova a destra. Notate che, così facendo, siamo riusciti a realizzare il GRAAL del tressette, e cioè la CATTURA di un ASSO TERZO a destra di chi BUSSA O RIBUSSA!

COME SCARTARE:

Quando avrete provato a non ribussare MAI di prima mano, vi accorgete che, aspettando che siano gli altri ad uscire a quel palo, ci si trova spesso nel dubbio se dovere o no scartare vicino al nostro due. Cerchiamo di risolvere questi dubbi.

IL TUO SOCIO CHIAMA A QUEL PALO, E L'AVVERSARIO ALLA TUA SINISTRA LO SCARTA:

scarta tranquillamente anche il due, ma tieniti UNA SCARTINA.

L'AVVERSARIO ALLA TUA SINISTRA CHIAMA A QUEL PALO, E IL TUO SOCIO LO SCARTA:

scartalo anche tu, ma tieniti il DUE SECONDO.

L'AVVERSARIO ALLA TUA DESTRA CHIAMA A QUEL PALO, E IL TUO SOCIO LO SCARTA:

il tuo due devi tenerlo per forza TERZO. So che è dura, ma se l'avversario a sinistra esce a quel palo, con un due solo secondo saresti perduto. Devi tenerti una carta per volare al socio in caso di presa, e buttare cinicamente tutto il resto (tre, assi, ecc.). Se invece vedi che è l'avversario alla tua destra a fare la presa ad altro palo, trovandoti ultimo di mano puoi scartare vicino al due, lasciandolo almeno secondo.

L'AVVERSARIO ALLA TUA DESTRA CHIAMA A QUEL PALO, E PURE IL TUO SOCIO:

ecco arrivato il momento di giocare PRIMA IL DUE, dichiarando quante altre carte hai, e poi lisciare le minori, per catturare l'asso terzo sottomano!

LO SCARTO

leggi e comportamenti quando non abbiamo da rispondere al palo giocato

Saper "scartare bene" è la qualità più importante in un giocatore di tressette. Infatti, se tutti sanno fare presa con i due, i tre e gli assi, pochi sanno indurre gli avversari a sbagliare le uscite senza avere nulla in mano.

Molti pensano sia sufficiente scartare dove non si ha, e chiamare (non scartare) dove si ha; ma essendo questo un gioco di coppia, e soprattutto di STRATEGIA di coppia, è chiaro che se due soci, su prese buone degli avversari, si mettono a scartare carte dello stesso palo, il gioco diventa così ovvio e semplice da essere banale, addirittura STUPIDO.

Eccovi quindi la prima, fondamentale regola dello scarto: **NON SCARTARE ALLO STESSO PALO DOVE IL TUO SOCIO HA EFFETTUATO IL SUO PRIMO SCARTO.**

L'unico caso in cui è permesso, anzi **DOVUTO**, scartare su prese avverse allo stesso palo del primo scarto (di SCARTINA) del socio, è quando a quel palo **HAI IL TRE**, o comunque reggi il gioco. Se vedi che il tuo socio scarta, anche di seguito a te, allo stesso palo del tuo primo scarto (il primo della coppia) tu da quel momento sai che lui ha qualcosa a quel palo. Domanda: e se invece non aveva nulla neanche lui? Risposta: cambia socio.

Molti giocatori non sanno però che il famoso **PRIMO SCARTO** non ha lo stesso valore per entrambi i giocatori della coppia. Considerando le carte a nostra disposizione 20 e non 10, lo scarto che **IMPOSTA** tutte le nostre strategie nella passata è solo ed esclusivamente **IL PRIMO SCARTO DELLA NOSTRA COPPIA**, cioè il primo scarto effettuato da chi di noi due si trova ad essere **IL PRIMO A NON RISPONDERE** su una presa buona degli avversari. La regola vale quindi solo in rapporto a quello scarto, e non al primo scarto di chi non è il primo di noi due a dover scartare. **CHIARO?**

La tecnica di fondamentale importanza nello scarto è la legge **GRANDI-PICCOLE** al palo dove **HAI ALMENO IL TRE**, per farlo capire al socio **SULLE PRESE AVVERSARIE**. Al contrario, su prese del socio faremo **SCARTO ASCENDENTE**, ovvero **PICCOLA-GRANDE**, al palo dove vogliamo che lui esca. Questa tecnica di gioco, molto praticata dai Napoletani (grandissimi 37isti) permette totale libertà di praticare lo **SCARTO FALSO** facendosi capire dal socio, che vedendo compiersi una sequenza **GRANDE-PICCOLA** nel tuo scarto, saprà senza ombra di dubbio che tu **HAI IL TRE** a quel palo, e potrà regolarsi di conseguenza.

Facciamo un esempio classico: un avversario bussava a coppe di prima mano, il suo compare prende e torna, l'asso cade, tutti hanno risposto, ed ora l'avversario che bussava si batte la prima di due carte buone. Il tuo socio si

trova sottomano (dunque è lui IL PRIMO DI VOI DUE a dover scartare) e scarta un 4 di denari, dove tu hai solo due figure. L'avversario dopo di lui scarta una figura di spade, dove tu hai un due secondo. Oltre a questo, hai un 29 quarto a bastoni. Cosa devi fare? Se scarti anche tu denari (come molti credono sia giusto fare) difficilmente la tua coppia rientrerà in mano fino alle ultime due prese, perché 1+1 lo sanno fare anche i bambini, quindi gli avversari senza battere ciglio si faranno (come minimo) altre quattro prese buone a denari.

Cosa devi fare invece? Stabilito che il tuo socio è debole a denari, e che "forse" ha spade (visto lo scarto del sopramano a te) tu vai sul sicuro e scarti una FIGURA del tuo 29 quarto, e sulla seconda battuta, qualsiasi sia lo scarto del tuo socio (che ora si manterrà forte a bastoni) tu scarti nuovamente bastoni (scartina), completando la legge GRANDE-PICCOLA, e seccandoti un 29 che comunque COMANDERA' QUEL GIOCO, vista la tua posizione di ultimo di mano (se il sottomano esce a bastoni, tu fai comunque due prese). Ora hai messo un legittimo dubbio nella mente del giocatore di mano: se esce a denari, dove il socio lo sta chiamando, mette te, che sei ultimo di mano e che anche stai "chiamando" a denari, nella posizione migliore per bloccare il gioco; quindi (se sa giocare) per non rischiare di mettere il proprio compagno sotto schiaffo a quel palo, esce a bastoni, il palo che TU, ultimo di mano, hai scartato. Tu ti fai le tue due prese buone a bastoni, e poi ti lisci il due di spade per andare al tuo socio. Da un probabile 11-0 siete passati ad un sicuro 6-5, e se il tuo socio, come è probabile visto che tu avevi tre scartine a denari, volava il primo scarto a denari, si potrebbe addirittura profilare un 8-3 per voi! Ecco cosa vuol dire saper applicare la tecnica dello SCARTO INGANNATORE.

LEGGI DI SCARTO: COME SI ATTUANO

Saper scartare nel tressette è l'aspetto più importante, che marca la differenza tra i giocatori bravi e i fuoriclasse. Infatti, essendo questo un gioco squisitamente di coppia, più tu sarai chiaro nelle tue leggi di scarto, più permetterai al tuo socio di sfruttare al meglio non solo le sue carte, ma anche le sue caratteristiche di gioco. Se giochi con un difensore e fai leggi chiare, farete sempre le ultime due prese; se scarti male, lui non potrà difendersi a dovere. Se il socio è un battitore con la clava, i tuoi scarti saranno segnali di guerra per i suoi attacchi. Da secoli, il tressette mette a nostra disposizione tecniche di scarto adatte a fronteggiare qualsiasi situazione, soprattutto quelle in cui le carte, non equilibrate nella distribuzione, rischiano di creare malintesi tra le coppie.

SCARTO DI RIFIUTO SU PRESE DEL COMPAGNO

Di norma è il mio primo scarto. La carta che scarterò per prima quando non posso rispondere ad una carta sovrana del socio IMPOSTERA' tutte le strategie della passata. Se gli do subito un ASSO, giocheremo tutta la passata in attacco, cercando di evitare di andare in mano agli avversari a quel palo; se gli do una figura al secondo palo, una figura al terzo palo, e poi una

scartina sempre al terzo palo, il socio uscirà senza indugi al quarto palo, lasciandoci anche un tre secondo, o un asso.

SCARTO DI ABBANDONO

Questo scarto, l'unico che vale sia su prese del compagno che degli avversari, si attua quando scartiamo tutti e tre i pali, uno di seguito all'altro. Sta ad indicare al socio che non abbiamo pezzi in mano, e quindi deve giocare da solo. SU PRESE AVVERSE si attua con le scartine; SU PRESE DEL COMPAGNO, anche con figure.

SCARTO DEL DUE SU PRESE DEL COMPAGNO

Un due di un palo non ancora giocato, scartato su prese del compagno, può essere secco, oppure secondo; se lo scartate date un CHIARO messaggio al socio che vi state chiudendo in mano, e che può giocare ad occhi chiusi ai rimanenti pali. Altrimenti, NON BUTTATE MAI UN DUE, ANCHE SE SECCO.

SCARTO DEL DUE SU PRESE DEGLI AVVERSARI

Il due si può scartare su prese degli avversari solo quando siete sicuri che il vostro socio ha gli altri due pezzi, oppure il tre, o quando avete il 25 in mano nelle ultime prese.

SCARTO DI VENTOTTO

Questo è uno scarto che si fa esclusivamente su giochi di battuta degli avversari. Se scarto prima il due, poi una scartina, il mio socio da questo momento sa che ho il VENTOTTO DI RE, MINIMO QUARTO. Se ha il tre secco, lo può tranquillamente scartare per non bloccarmi il gioco, e ANCHE SE LO HA SECONDO, per dimostrare che ha capito il mio scarto.

SCARTO DI FAGLIO

Questo è lo scarto più importante. Richiede grande fiducia da parte del nostro compagno, e dimostra la GRANDE IMPORTANZA nella differenziazione tra scarto ascendente e discendente. Quando siamo piombi di mano ad un palo, forti in altri due pali, ma IL NOSTRO SOCIO di prima mano si sta battendo un 25 lungo o una napoli al quarto palo, c'è un solo modo per scongiurare il pericolo che, finite le prese buone, lui esca proprio al palo dove siamo piombi: SCARTANDO A SALIRE, ALTERNATI, I DUE PALI CHE ABBIAMO (NEL CASO DI PRESE AVVERSARIE SCARTEREMO A SCENDERE, GRANDE-PICCOLA). Questa sequenza di scarto, che si fa alternata proprio per scongiurare il pericolo che lui possa uscire al palo del nostro piombo, comincia con una scartina bassa del palo dove abbiamo un due, o un ventotto; continua con scartina bassa del palo dove abbiamo un tre, un 29 o una napoli; e come terzo scarto propone una scartina alta, o figura, sempre del palo dove abbiamo il tre. Se il socio batte addirittura una quarta carta buona, lo scarto di faglio si completa senza più dubbi proponendo una figura al palo del nostro primo scarto. Questa sequenza è una legge ferrea, che il nostro socio deve seguire uscendo, SECONDO LE SUE CARTE, ad uno dei due pali che abbiamo scartato.

VERO SCOPO DELLA LEGGE GRANDE-PICCOLA

Esempio: ho un DUE QUARTO a denari, un TRE TERZO a bastoni, e due scartine di coppe. Di prima mano sono uscite spade, e di seconda mano non posso rispondere. Che faccio? In questo caso, sia su prese avversarie che del mio socio, mi conviene scartare tutto tranne denari, dove ho il due. Su prese avverse, comincio con FIGURA DI BASTONI, scartina di coppe di rifiuto a quel palo, poi completo la sequenza GRANDE PICCOLA a bastoni con una scartina. Ti ho voluto far sapere dove ho il 3, ma voglio che mi esci vicino al due, cioè al palo che non ho scartato, denari. Se è il socio a farsi una napoli a spade quarta, scarto prima coppe, poi faccio legge grande-piccola a bastoni. Il socio deve lasciare subito il tre di denari se ce l'ha, poi finire le prese a spade, poi volare di scartina denari. Quindi non è detto che dove ti faccio legge mi devi giocare per forza. La legge vuol dire solo che sono forte a quel palo.

ALCUNI FONDAMENTALI

La foto offre una perfetta metafora per questo ragionamento su alcuni concetti tressettistici fondamentali. Infatti, il giocatore che scoprendo le proprie carte, all'inizio della passata, decide di giocare in un certo modo e poi fa di tutto per attuare la sua giocata, fa come chi ha urgenza di - ehm - evacuare, si siede sulla tazza e procede, dimenticandosi però di guardare se c'era la carta igienica. ;-)

Qualsiasi cosa tu abbia in mano, non ha nessun significato fino a che le prime quattro carte della passata non vengono posate sul tavolo. Puoi esultare dentro per una napoli settima, ma se non sei di prima mano, e gli avversari hanno incontro al primo palo, difficilmente riuscirai ad entrare in gioco (questo è solo uno dei mille esempi che si possono fare).

È UN GIOCO DI COPPIA: GIOCA ANCHE CON LE CARTE DEL SOCIO

Questa è la regola numero uno. Ho appena finito di giocare con un socio che, nel momento in cui prendeva le carte in mano, era come se si fosse arroccato su un castello, circondato da tre nemici (io incluso) che gli lanciavano palle infuocate con le catapulte. Ecco un esempio: gli avversari si erano trovati al primo palo (spade), dove avevano fatto 4 prese. Questo signore scarta prima denari (dove io ho un due secco) poi bastoni, chiamando quindi a coppe. La cosa mi sembra strana, visto che io ho la NAPOLI QUARTA proprio a coppe. Entrato in mano, e non avendo nulla agli altri pali, mi faccio la napoli a coppe. Il socio risponde con scartine a salire, e sul mio volo con cavallo di coppe prende di re. A questo punto ero pronto a dare le carte al mio socio, aspettavo solo che dicesse "NOSTRE"... invece esce liscio a bastoni, provocando un disastro, e alla fine della passata moriamo io col due secco di denara in mano, lui con il TRE DI DENARA. Alla mia sorpresa e rimostranza: ma come scarti? Scarta prima coppe no? E poi bastoni! "Eh no!" ribatte lui "Avevo il re quarto a coppe!" "E che ci fai?" "Come che ci faccio, me lo sono pure fatto!" Questo vi fa capire come questo giocatore avesse completamente frainteso che cosa vuol dire giocare in coppia, arrivando al punto di proteggere un re quarto dalla NAPOLI DEL SUO SOCIO! Voi riderete, ma questo caso limite racchiude in modo molto sottile proprio la SINDROME DELLA CARTA IGIENICA, e cioè: il mio socio aveva visto le sue carte, e senza curarsi di quello che succedeva sul tavolo, aveva deciso di tenersi il tre di denara come rientro per farsi il suo re di coppe quarto. Su questo era irremovibile!

Esiste una giocatrice su Ludonet.com, che ha la capacità innata di capire quando deve difendere i re terzi o i cavalli quarti. Da molti è conosciuta con i nick MAJADESNUDA e MRS.TOUCHY. Dopo 25 anni di esperienza di gioco, Maja intuisce nel giro di una passata e mezzo, massimo due (cioè otto carte uscite) se vale la pena o no difendere un palo dove ha solo figure. Lei è un perfetto esempio di giocatore che non dà nessun valore alle proprie carte fino alla seconda mano.

IL PRIMO SCARTO CHE AVVIENE SUL TAVOLO IMPOSTA TUTTO IL GIOCO

Potrebbe essere la nostra coppia la prima a non rispondere, oppure quella avversaria; ma il primo scarto è decisivo. Se sono io a scartare per primo, sarà decisivo per il mio socio, che deve giocare e fare punti anche con le MIE DIECI CARTE. Solo se siete esperti potete rischiare di andare contro questa fondamentale legge di scarto. Ad esempio: il mio socio esce di prima mano con scartina ad un palo dove sono faglio. Io, se sono SICURO che l'ultimo di mano farà la presa, e cambierà gioco, potrei ingannarlo con il primo scarto, per favorire una sua uscita ai miei pali. Ma lo faccio sapendo che ho la possibilità di prendere, per poi chiarire i miei veri giochi al compagno.

LA PEGGIOR COSA CHE UN SOCIO PUO' FARE È SCARTARE A CASACCIO

Così come quando hai una napoli sesta, e butti il tre per farlo capire al tuo socio, quando non hai nulla devi comunicarlo URGENTEMENTE con lo scarto al socio. È molto facile "chiamare" quando hai un gioco forte in mano, ma il bravo giocatore è quello che con tre scarti ti fa capire che devi difenderti da solo. Il bravo giocatore non fa scarti a salire su prese del socio quando non ha nulla ("tanto erano tutte scartine!") né scarta, su prese avverse, prima una figura e poi una scartina dello stesso palo ("tanto non avevo nulla!") realizzando il famoso scarto "GRANDE-PICCOLA", che sancisce il possesso del TRE A QUEL PALO...

SE NON HAI CONTATO LE CARTE E PUOI PRENDERE, PRENDI!

Alle ultime due prese, far passare per fare la dietro quando non hai contato le carte di quel palo, è un grave errore. Rischi di non fare nemmeno il punto di figure. Nell'incertezza, FAI SUBITO LA PRESA, o batti prima LA SOVRANA!

TEST DI BRAVURA

PASSATA O PRESA CON UN TRE SECONDO

Dando per scontato che, dopo avere letto questo manuale, siete diventati dei buoni giocatori di tressette, ho preparato un "QUIZ" di gioco per stabilire il vostro livello di bravura.

Siete di prima mano. Avete un busso quarto, un altro tre lisciante, e lisci ai restanti pali. Uscite di scartina al busso quarto; il sottomano prende di due, e cambia gioco... (1)

Quante volte avete vissuto questa situazione di prima mano? Centinaia? Eppure questa è solo una delle tante situazioni di gioco grazie alle quali vi troverete ULTIMO DI MANO. Molti dei comportamenti da seguire sono già stati ampiamente discussi nelle pagine precedenti. Ora vogliamo approfondire un aspetto meno conosciuto e scontato, per stabilire il vostro livello di esperienza nel gioco.

(1) ...il sottomano esce di FIGURA, dichiarandosi LISCIO, ad un palo dove voi avete IL TRE SECONDO DI SCARTINA. Il vostro socio passa SCARTINA, il sopramano METTE IL DUE... Siete ultimi di mano, e tocca a voi. Avete due sole possibilità:

A. RIMANETE SOTTO CON LA SCARTINA

B. PRENDETE DI TRE SUL DUE

Se avete risposto "A", non siete ancora giocatori esperti, e con tutta probabilità morirete alla fine della passata con quel tre in mano.

Se avete risposto "B", avete fatto benissimo. Ora, per capire il vostro livello di gioco, dovete scegliere IL MOTIVO per cui avete preso di tre:

1. Ho fatto il punto
2. L'asso, se è a sinistra, è comunque perso
3. È probabile che il mio socio abbia l'asso

Avete scelto? Bene. Ora voltate pagina, e scoprirete il vostro livello di esperienza nel tressette incrociato.

RISPOSTA 1

"Punto fatto, paura non avere!"

Questo antico detto si applica bene a questa situazione, e denota una filosofia di gioco d'attacco. Sei un buon giocatore, ma hai una preoccupante tendenza a "batterti i pezzi", senza tenere conto delle carte del tuo socio. Per questo motivo, raramente riesci a farti l'ultima presa.

RISPOSTA 2

Ottima previsione. È inutile illudersi: se l'asso è sopramano, è comunque perso. Invece di vederti cadere quel tre quando fa comodo agli avversari, lo usi per prendere subito e fare il tuo gioco. Sei un giocatore esperto e oculato, che tiene conto del gioco di coppia, anche se ancora non hai imparato a "mettere completamente a fuoco" le carte in mano al tuo socio.

RISPOSTA 3

Un giocatore veramente esperto, come tu chiaramente sei, sfrutta la posizione di ULTIMO DI MANO per leggere i messaggi racchiusi nella risposta del socio, e dell'avversario a sinistra. Passando scartina, o un re, il tuo socio ha prefigurato il possesso di un asso TERZO. Calando IL DUE, il sopramano probabilmente sta cercando di rubare la presa con un due lisciante, nella speranza di cambiare gioco. Dato che tu bussavi al primo palo, e che a questo secondo palo uno dei due avversari non ha nulla, hanno invece molte probabilità di avere incontro agli altri due pali... Dovranno però arrendersi alla tua logica e tempestiva azione, che prendendo di tre, e volando all'asso del tuo socio (oppure facendoti prima il tuo gioco di battuta) hai messo le basi del cappotto, o comunque di una passata vincente.

Sei un fortissimo tressettista, che sa giocare in perfetta simbiosi con le carte del socio; i tuoi compagni di gioco si esaltano per le tue giocate, o per il modo in cui gli permetti sempre di sfruttare al massimo i giochi che hanno in mano. Tutti vogliono giocare in coppia con te, e tu giochi volentieri con tutti, proprio perché non hai bisogno di un socio che "ti capisca", sei tu il primo a capire come giocano tutti.

DANNI E LIMITI DEL BUONGIOCO

Giocare il tressette incrociato nel modo classico, cioè a 41 con il buon gioco, vale a dire dichiarando gli "accusi" e i relativi punti, rappresenta la prima fase dell'evoluzione di un giocatore di tressette. Tutti abbiamo cominciato così, e quelli che non cominciano così esibiscono delle lacune notevoli. La geometria del gioco si impara proprio sapendo, dalla prima mano, quali pezzi sono in mano a chi; di modo che il giocatore inesperto possa piano piano imparare come sviluppare il gioco per favorire il socio, come aggirare gli ostacoli, come far passare, ecc.

Anche perché quando non viene dichiarato nessun buongiooco, il giocatore inesperto sa già che c'è un'equa distribuzione dei pezzi tra i giocatori, e guardando le sue carte può destreggiarsi più agevolmente, e imparare a capire il gioco dagli scarti.

Appena, però, il giocatore diventa più esperto, il buon gioco appare per quello che realmente è: una inutile armatura per incatenare la fantasia, l'estro dei giocatori, e le vere tattiche di gioco.

La fase successiva è quella di non usare il buon gioco, ma di giocare a chi arriva per primo a 31, potendosi chiamare fuori. Questa è una fase più lunga, quella in cui il giocatore diventa quello che poi sarà per il resto della sua vita dal punto di vista tressettistico (un attaccante, un difensore, un egoista, un seguace, un timido, un fantasista, uno schiavo degli assi, ecc.).

Ma il punto di arrivo per i fuoriclasse di questo gioco è la partita a 31 senza buon gioco e senza chiamata fuori, giocando muti (senza le dichiarazioni di mano). Solo i giocatori veramente esperti sanno che le dichiarazioni, specialmente ai primi due pali, quelli in cui c'è ancora incertezza, sono un vantaggio che si dà agli avversari.

I giocatori veramente forti parlano solo quando hanno capito che devono smontare un gioco agli avversari, o quando devono uscire al palo dove li sta chiamando il socio con lo scarto, o quando hanno capito dagli scarti degli avversari che il socio potrebbe avere forza a quel palo. Per tutto il resto si basano sul TIPO DI CARTA che il socio gioca (senza parlare) di prima mano, o quando inaugura un palo: se gioca una scartina bassa, vuol dire che è forte a quel palo; se gioca una figura, è debole; se gioca il RE, può avere un asso o forse sta rubando una presa; se gioca un pezzo, esige che sopra o sotto quel pezzo venga messa la migliore carta di cui il socio dispone. Punto e basta.

Il resto lo fa il tavolo, e le carte che noi abbiamo in mano. Ai massimi livelli, dopo quattro mani siamo quasi sempre in grado di sapere chi ha in mano che cosa, quindi la vera incertezza (e il destino della passata) si decidono nelle prime quattro/cinque carte che vengono giocate.

DICHIARAZIONE:	COSA SI HA:	COSA SI GIOCA:	COSA FA IL SOCIO:
Piombo un palo	Nessuna carta	Lo dichiara subito se di prima mano	Ora sa che non hai un palo di mano, e dovrà agire di conseguenza
Volo	1 carta sola	Quella	Ora sa che non hai più un palo
Liscio	2 carte dal 4 al RE	La superiore (obbligatorio)	Gioca secondo le sue carte
Terzo liscio	3 carte dal 4 al RE	Una media (7,8,9)	Gioca secondo le sue carte
Quarto liscio	4 carte dal 4 al RE	Una media (7,8,9)	Gioca secondo le sue carte
Fuori tutto	5 carte o più dal 4 al RE	Una scartina bassa	Prende con pezzo e torna
Liscio, Striscio, Piego	2 o 3 + altra carta	Il pezzo, e se rimane la presa a te, la minore	Avendo l'altro pezzo, passa scartina bassa (invito a proseguire). Se non ha nulla, mette figura (invito a cambiare gioco); mette asso se è secondo
Ribusso Ribusso lungo	2 + due o tre carte 2 + quattro carte	La minore	Prende con pezzo e torna; se ha l'asso secondo, LO PASSA; anche asso terzo.
Busso Busso lungo	3 + due o tre carte 3 + quattro carte	La minore	Prende con pezzo e torna; se ha l'asso secondo, NON LO PASSA
Busso lunghissimo Ribusso lunghissimo	3 + cinque o più carte 2 + cinque o più carte	Se hai altri rientri, il pezzo; se prendi e gli altri pezzi non sono caduti, giochi un'altra carta e liberi il gioco. Senza rientri in mano, la minore	Prende e torna; se non può tornare, farà di tutto per far "rientrare" il compagno ad altro palo
Liscio e piombo	1. 28 SECCO (2 + ASSO) 2. 29 SECCO (3 + ASSO) 3. 25 SECCO (3 + 2)	Prima la superiore, poi l'altra.	Se ha il busso di 3 o 2, prende sull'asso e si fa le sue; se ha l'asso, lo passerà o no a seconda dei RIENTRI che ha in mano
Ho l'asso Ho il punto	ASSO + due carte	Il Re, o una media	Prende con pezzo secondo; passa scartina se ha il TRE terzo
Fuori il venticinque	ASSO + tre o + carte	Il Re o una figura	Se ha il 25 lo gioca, e torna; in qualsiasi altro caso cerca di prendere e tornare
Piombo	3 o 2 secco	La carta piomba	Se ha asso terzo di scartine e qualche rientro ad altri giochi, non lo passa. Se l'asso è terzo o quarto di re, si passa.
Voglio il tre (voglio la migliore)	Il 28 (2 + ASSO + altre carte)	Il 2 o il Re	Prende di tre e torna; oppure passa la figura più alta.
Voglio il due (voglio la buona)	Il 29 (3 + ASSO + altre carte)	Il 3 solo se 5° o +, e con altri rientri; altrimenti il re, oppure la minore	Mette il due o la più alta e torna
Voglio l'asso	Il 25 almeno quarto (3 + 2 + due o più carte)	Il 3; se nessuno faglia, si continua con il 2.	Avendolo, mette l'asso. Altrimenti prima le figure.
25 terzo	Il 25 terzo (3 + 2 + scartina)	Il 3, poi il 2; se il compagno ha fatto scarto crescente, si gioca anche l'ultima.	Se ha l'asso terzo o più, fa scarto crescente; se non ce l'ha, fa scarto decrescente (prima figura poi scartina)
Uscita silenziosa	3 + 2 + Re	Il Re; se l'asso non prende sul Re, batte il 25	Se ha l'asso, lo da sul 3.
Buona, o Buone	4. UNA O + CARTE DIVENUTE SOVRANE		Regala punti se può, o fa capire al socio dove "chiama"
Si può dire quello che si vuole	5. LA NAPOLETANA (3 + 2 + asso)	L'asso, poi gli altri due pizzichi, poi il Re o le figure, ecc. Se non hai modo di entrare in gioco, scarta il 3 su una presa del socio.	Passa punti, o "chiama" al palo dove è forte. Se vede cadere un tre dal socio su una propria presa, ed ha almeno una carta a quel palo, dice "HO PER TE", si fa tutte le sue prese sovrane (piombando anche altri tre se ne ha) e poi va alla Napoli del compagno