

TREŠETA: Pravila igre

Miješanje i dijeljenje karata

Svi igrači naizmjenično, po redu, miješaju i dijele karte. Pravilno je dijeliti karte u smjeru suprotnom od kretanja kazaljki na satu. Nakon miješanja karata, prethodni djelatelj prediže karte ili "tuče" (udara rukom po macu).

Ako su karte predignute, djelatelj dijeli po 5 karata svakom igraču naizmjenično, ukupno 10 karata svakome.

Ako su karte tučene (nisu predignute), djelatelj (ovisno o lokalnom običaju) bira hoće li dijeliti po 5 ili 10 karata svakom igraču. Ako slučajno netko dobije 3 sedmice i prvi je od ruke, tada ima pravo tražiti ponovno dijeljenje, budući da je po tom pravilu ova igra i dobila ime (trešeta = tri sedmice).

Pravila igre

Postoje 4 zoga (ili lokalno joga): *kupe*, *bate* (baštone), *špade* i *dinare*. Unutar svakog zoga postoje karte od broja 1-7 i od 11-13. Unutar jednog zoga, najjača je *trica* (3), pa *duja* (2), *as* (1), *kralj* (13), *konj* (12), *fanat* (11) i dalje od sedmice (7) prema četvorki (4).

Tri bele čine 1 punat. As se broji kao 1 *punat* (bod), trica i dvica vrijedi 1 belu, a karte 4-7 zovu se "*lišine*" ili "*škart*" i ne donose punte. Kralj, konj i fanat vrijedi 1 belu. Ima ukupno 11 punata, pri čemu zadnji punat dobije igrač koji nosi zadnju ruku (*ultimu*).

Igrači bacaju po jednu kartu naizmjenično, dok svi ne bace, a zatim najjača strana pokupi bačene karte. Time je završila jedna "*ruka*" te partije. Nakon toga svaki igrač, počevši od pobjednika te ruke, "*peška*" (uzima) po jednu kartu s maca i započinje nova ruka, i tako dok se ne odigraju sve karte. Ukoliko igraju samo 2 igrača pokaže se dobivena karta protivniku. Igru započinje igrač kojemu su prvom podijeljene karte. Bačena karta predstavlja zog u kojemu se igra ta ruka, te su igrači dužni odgovarati, odnosno baciti kartu iz istog zoga, ukoliko je imaju. Igrač s najjačom kartom u zogu u kojem se igra ta ruka, kupi karte, prvi uzima novu kartu s maca i započinje novu ruku. Prva bačena karta može se "*ubiti*" samo jačom kartom istog zoga.

Specifičnost igre u parovima je ta da komunikacija *nije* dopuštena za cijelo vrijeme igre, osim 2 unaprijed dogovorena znaka. To su *tučem* i *strišo*. Oba znaka smije pokazati (reći) samo onaj igrač koji prvi baca kartu tu ruku:

- *tučem* znači "ubij najjačom kartom (tog zoga, očito) i vrati u isti zog" - koristi se kada prvi igrač ima dva od tri aduta (as, duja, trica) te on s tim "pita" suigrača da li je u njega treći.



- *strišo* znači "koji zog očeš da ti vratim? tj. u kojem zogu si jak?" - koristi se kada prvi igrač baca kartu za koju zna da je najjača u tom trenutku (najčešće jer ostali igrači više ili nemaju taj zog uopće ili barem nemaju jače) te ovim putem pita suigrača "gdje" (u kojem zogu) on želi nastaviti igru.
- *batim* znači "vрати škart kartu u boji koju ti ne želiš da ti vratim" -koristi se kada igrač koji započinje odigravanje u višku aduta traži od svog suigrača boju (zog) koja mu ne odgovara u nijednom slučaju da mu može vratiti boju (zog) koja mu odgovara (ovo zvanje nije uobičajeno i rijetko je poznato kod amaterskih igrača trešete a zbog sličnosti sa zvanjem tučem zavarava se protivnika).

Igra se na do 31 punat (bez akužavanja) ili do 41 punat (sa akužanjem).

Osobitosti igre

Tajne dobre igre sastoje se u memoriranju prethodno odigranih karata, zbrajanju i memoriranju dobijenih punata i savršenoj koncentraciji na igru.

Akužavanje

As, trica i duja istog zoga predstavljaju napolitanu i nose 3 punata. Pored toga 3 ili 4 punata nose 3 ili 4 ista asa, dvice ili trice (npr.: 3 asa). Obično se akuža prije nego što igrač baci prvu kartu, kad je njega red igrati (u prvoj ruci), dok postoji i varijanta u kojoj je dozvoljeno akužanje tijekom cijele igre (u pravilu također kad je igrača red bacit kartu, prije nego je baci).

Varanje

Najčešća varanja u trešeti su lažna akuža, koja izađe na vidjelo kad drugi igrač dobije kartu koju je netko akužao i neodgovaranje, kada netko ne odigra kartu u zogu u kojem se igra ruka, a poslije odigra taj zog iako nije predigao kartu u tom zogu, te namještanje prilikom dijeljenja. Varanje se kažnjava tako da se drugi igrač (ili par) "nagradi" s 11 punata.

Trešeta u troje

Trešeta se može igrati i u troje. Tada se izbacuje jedna četvorka (4) (ili u nekim verzijama sve četiri četvorke, radi lakšeg praćenja igre) te se dijeli svakom po 13 (odnosno 12) karata. Sva pravila ostaju ista, osim kod brojenja punata. Kako se može dogoditi da u jedan punat bude "podijeljen" među igračima, često se koristi pravilo da svi bele "viška" daju onom tko je skupio zadnju ruku.

Trešeta u ko manje

Ovo je možda još teža varijanta trešete, uobičajeno nazivana *Chi fa meno* u Primorju, te u Istri. Igra nije pretjerano zanimljiva u dvoje, već se u pravilu igra s više igrača (iako je besmisleno ići iznad 6-7 igrača). Ne igra se u paru, već svatko za sebe. Ukoliko broj karata nije dijeljiv s brojem igrača, izbacuje se potreban broj četvorki (ako je potrebno i petica,

recimo kad je 7 igrača). Osnovna pravila su ista, dijeljenje, tko igra prvi, tko nosi, odgovaranje. Razlika je što akuža nosi negativne punte, a punti iz igre su pozitivni. Cilj je imati što manje punata, a igra završava kad netko izađe (sakupi 41 punat). Pobjednik je onaj s najmanje punata. Jedna dodatna zanimljivost je da ukoliko igrač i jednoj ruci pokupi svih 11 punata, ne piše se +11 nego negativni punti (- 11), pa je važno i spriječiti ostale igrače da ne skupe 11 punata.

Izvor: <http://hr.wikipedia.org/wiki/Trešeta>