



REGOLAMENTO DELLA BRISCOLA



Giocatori:	2, 3 o 4.
Requisiti:	un mazzo di regionali da 40 carte.
Difficoltà:	elementare.
Scopo del gioco:	si gioca singolarmente od a coppia. Per vincere una mano, una coppia deve realizzare la maggioranza dei punti del mazzo cioè 61. Ogni partita si conclude con tre vittorie sull'avversario (cioè tre smazzate vinte).

Punteggi delle carte.

L'asso vale 11 punti; il tre: 10 punti; il re: 4 punti; la donna: 3 punti ed il fante: 2 punti. Le altre carte non hanno alcun punteggio: nella presa contano in base al loro valore facciale, ossia: sette, sei, cinque, ecc.

Distribuzione e gioco.

Il mazziere distribuisce tre carte ciascuno, cominciando dal giocatore alla sua destra, poi scopre una carta che designa il seme di «briscola» e la pone a fianco delle carte coperte restanti (il tallone). Il primo giocatore depone una carta, gli altri possono prendere la mano: - tagliando con una briscola. Tra due briscole, vince quella più alta; - se nessuno ha messo in tavola una briscola, fa la presa il giocatore che supera gli altri con la carta maggiore nel seme di uscita. Ad ogni giro i giocatori prendono un'altra carta dal mazzo, cominciando da quello che ha fatto la presa, fino al termine del tallone; chi fa la presa gioca per primo. Prima di giocare le ultime tre carte, nel caso di partita a quattro, le due coppie di giocatori si scambiano le carte per mostrarsi la distribuzione reciproca e, se lo desiderano, possono controllare gli onori già accumulati nel mucchietto delle prese precedenti (ciò per consentire un migliore utilizzo del giro conclusivo). A differenza del tressette, non c'è l'obbligo di rispondere al seme giocato dal primo di mano. Durante la prima mano non è consentito parlare al compagno, in seguito si può parlare o fare dei segni. Mettere in tavola un asso o un tre significa "caricare", prendere superando nel seme di uscita si dice "strozzare". In una mano vincente per gli avversari si scartano pezzi senza valore cioè "si va liscio". Le carte di briscola o atout si chiamano briscoline o briscolini, a seconda del valore di presa alto o basso, e briscole vestite se si tratta di figure. Ad ogni smazzata il mazziere ruota a turno. I punti del mazzo sono 120, se si verifica un punteggio di 60, la partita termina in parità.

VARIANTI

La briscola in due.

Il procedimento di gioco della briscola in due è medesimo a quello descritto precedentemente. Anche qui si usano 40 carte e la partita si conclude a tre punti.

La briscola in tre.

Anche qui si gioca come già descritto, solo che si esclude una carta del mazzo prima di giocare, generalmente un due.

Buon divertimento!

