



Associazione - Culturale - Ricreativa

"L'APPRODO"

Via Libertà n. 62 - 90010 Finale (PA) - C.F. 91013690820
E-mail: lapprodo@hotmail.it - Sito Web: www.lapprodo2011.it

REGOLE DELLA BRISCOLA

Per giocare a Briscola si utilizza un mazzo di 40 carte diviso in 4 semi, ciascuno di 10 carte. Nel mazzo vi sono un totale di 120 punti, pertanto vincerà il round chi ne realizza almeno 61; se i punti sono 60 il round è considerato pari. I mazzi tipicamente utilizzati per giocare a Briscola sono quello piacentino, napoletano, toscano, siciliano e bergamasco anche se in alcune regioni italiane viene utilizzato il classico mazzo di carte francesi opportunamente ridimensionato.

Svolgimento del Gioco della briscola

Le regole della Briscola classica sono piuttosto semplici:

Una volta mischiato il mazzo ogni giocatore riceve tre carte, distribuite insieme ed in senso antiorario, viene poi scoperta la prima carta del mazzo che designerà il seme di Briscola. Quest'ultima viene messa per metà sotto al restante mazzo coperto cosicché resterà sempre visibile ai giocatori durante lo svolgimento del round e sarà l'ultima carta ad essere pescata. Una volta distribuite le carte e designato il seme di Briscola ha inizio la partita.

La Partita nella Briscola

Le regole della Briscola non prevedono un numero prestabilito di round per partita, tale numero è solitamente concordato tra i giocatori prima di iniziare la stessa. Solitamente le partite di Briscola si giocano a 1, 3 o 5 round. Ovviamente vince la partita chi si aggiudica il maggior numero di round tra quelli previsti.

Le Mani

Inizia il giocatore seduto alla destra di colui che ha distribuito le carte e si procede poi in senso antiorario. Ogni giocatore cercherà di aggiudicarsi la mano giocando la carta che ritiene più opportuna al fine di totalizzare il maggior numero di punti. Nella Briscola a 4 giocatori i punti vengono sommati tra i giocatori della stessa squadra. Colui che si aggiudica la mano inizierà il gioco nella mano successiva. Le regole della Briscola prevedono i seguenti criteri per aggiudicarsi una mano: Il primo giocatore a giocare una carta (detto giocatore di mano) determina con la stessa il seme di mano. I giocatori successivi non hanno alcun obbligo di giocare un particolare seme come invece avviene per giochi come il tressette. La mano è temporaneamente aggiudicata da un altro giocatore se questi posa sul tavolo una carta del seme di mano con valore di presa maggiore, o una carta del seme di Briscola anche se con valore di presa inferiore. Alla fine, quando tutti i giocatori avranno posato una carta sul tavolo, si aggiudicherà la mano colui che ha posato la carta di Briscola con valore di presa maggiore, o, in mancanza, da colui che ha giocato la carta del seme di mano con valore di presa maggiore; in mancanza di carte del seme di Briscola o di carte del seme di mano vince il primo giocatore di mano in quanto l'unico ad aver posato una carta del seme di mano. Essendo il seme di mano determinato di volta in volta dalla prima carta giocata, può coincidere col seme di Briscola ed in questo caso la mano è aggiudicata da chi gioca il

seme di Briscola con valore di presa maggiore. Colui che si aggiudica la mano prende le carte giocate in quella mano e le pone coperte davanti a sé, prenderà poi una carta dal mazzo seguito dagli altri giocatori in senso antiorario.

Valore di Presa e Punteggio delle Carte

- ASSO Valore 11 Punti 11
- TRE Valore 10½ Punti 10
- RE Valore 10 Punti 4
- CAVALLO Valore 9 Punti 3
- FANTE Valore 8 Punti 2
- 7 Valore 7 Punti 0
- 6 Valore 6 Punti 0
- 5 Valore 5 Punti 0
- 4 Valore 4 Punti 0
- 2 Valore 2 Punti 0

Conclusione della Partita

Una partita di Briscola è caratterizzata da un predeterminato numero di round che sono composti da una serie di mani che terminano con l'esaurimento del mazzo. Le ultime tre mani avvengono senza pescare altre carte dal mazzo in quanto queste sono terminate. Questa particolare fase del gioco è spesso la più importante perché tendono a concentrarsi in essa il maggior numero di punti. Nelle partite a 4 giocatori, al termine del mazzo, i compagni si scambiano le carte per qualche istante al fine di poter stabilire la strategia migliore per il finale del round.

Chi Vince la Partita

Vince un round il giocatore o la coppia di giocatori che totalizzano il punteggio maggiore sommando i punti delle carte vinte nelle singole mani. Vince quindi la partita il giocatore o la coppia che si aggiudica il maggior numero di round tra quelli previsti. In caso di parità (60 punti) il round è considerato nullo e deve essere ripetuto.

Acquisisce un punto in classifica la squadra che vince due partite su tre giocate (per il torneo femminile si giocherà una partita secca). La squadra perdente non acquisisce nessun punteggio.

Gironi

Sono stati composti:

- Due gironi di nove coppie per il Torneo Maschile, in cui si qualificano le prime quattro coppie per ogni girone, che giocheranno come da tabellone finale.
- Un girone unico per il Torneo femminile, in cui si qualificano le prime quattro coppie che si giocheranno come da tabellone finale

In caso di parità fra due squadre passerà il turno la coppia che ha vinto lo scontro diretto.

In caso di parità fra tre o più squadre passerà il turno chi ha più punti nella classifica avulsa.

Le finali dei due Tornei saranno giocate n. 5 partite e vincerà chi ne avrà vinto 3/5.

Il Presidente