

# Briscola

2-6 Spieler

40 Karten

Schwierigkeit: Einfach

Dauer: Mittel

Mehr als 60 von 120 möglichen Kartenpunkten durch Stiche gewinnen.

## AUFBAU

- 40-Karten-Deck mischen; je 3 Karten austeilen; Trumpfkarte aufdecken.

## WERTUNG

- Asse = 11 Punkte; Dreier = 10; König = 4; Dame = 3; Bube = 2.
- Wer 61+ Punkte erzielt, gewinnt.

*Tip: Trumpfkarten aufsparen, um Asse und Dreier der Gegner zu fangen.*

## AM ZUG

- Pro Stich eine Karte spielen; kein Farbzwang.
- Trumpf schlägt alle anderen.
- Höchste Karte der geführten Farbe gewinnt ohne Trumpf.

*Briscola: Jeder spielt eine Karte pro Stich ohne Farbzwang; höhere Trumpf- oder Farbkarte gewinnt.*

## Ziel

2-6 Spieler; Neapolitanisches oder regionales 40-Karten-Deck.

## Vorbereitung

1. Je 3 Karten austeilen; eine als Trumpf aufdecken.
2. Pro Stich eine Karte spielen; kein Farbzwang.
3. Trumpf schlägt andere Farben; höchste Karte der geführten Farbe gewinnt.
4. Asse = 11, Dreier = 10 zählen als Stichpunkte.
5. Wer 61+ Punkte von 120 hat, gewinnt.

## Kartenwerte und Rangfolge

1. Briscola Chiamata: 5-Spieler-Variante.
2. Briscola Scoperta: mit offenen Händen.

## Spielablauf

Wer 61+ Punkte von 120 gesamt erzielt, gewinnt.

1. **Leading:** The player to the dealer's right leads the first trick by playing any card.
2. **Following:** Unlike most trick-taking games, there is no obligation to follow suit. Players may play any card from their hand.
3. **Winning Tricks:** The highest trump card wins. If no trump is played, the highest card of the suit led wins.
4. **Drawing:** After each trick, all players draw one card from the stock to replenish their hand to 3 cards. The trick winner draws first.
5. **Endgame:** When the stock is exhausted, players play out their remaining cards without drawing.

## Tipps & Strategie

Trumpfkarten im richtigen Moment einsetzen für maximalen Wert.

Freiheit vom Farbzwang macht Briscola einzigartig; Trumpfkarten klug einsetzen.