

# Briscola

2-6 jugadores

40 cartas

Dificultad: Fácil

Duración: Media

Puntúa más de 60 de los 120 puntos totales de cartas ganando bazas valiosas.

## PREPARACIÓN

- Usa un mazo de 40 cartas (elimina 8s, 9s, 10s de un mazo estándar).
- Reparte 3 cartas a cada jugador.
- Voltea una carta boca arriba para establecer el palo de triunfo (briscola).

## PUNTUACIÓN

- Ás: 11 puntos, Tres: 10 puntos.
- Rey: 4, Dama: 3, Sota: 2.
- Las cartas 2-7 no tienen valor de punto.
- Puntúa 61+ puntos para ganar.

*Consejo: Guarda tus cartas de triunfo para capturar los Ases y Treses de los oponentes por máximo valor.*

## EN TU TURNO

- Juega una carta; sin obligación de seguir palo.
- La baza más alta de triunfo gana, o la carta más alta del palo jugado.
- El ganador de la baza compra primero de la pila de compra, luego otros compran.
- Cuando la pila de compra se agota, juega tus cartas restantes.

Briscola es un juego clásico italiano de captura de bazas conocido por sus reglas directas y estrategia atractiva. Usando un mazo italiano de 40 cartas, los jugadores compiten por capturar las cartas más valiosas a través de juego inteligente y lectura de sus oponentes.

## Objetivo

Puntúa más puntos que tus oponentes capturando bazas que contengan cartas de alto valor. El total de puntos en todas las cartas es 120, así que necesitas al menos 61 para ganar.

## Preparación

1. **Jugadores:** 2 a 6 jugadores (mejor con 2 o 4 en asociaciones).
2. **Mazo:** Mazo italiano de 40 cartas o un mazo estándar con 8s, 9s y 10s removidos.
3. **Reparto:** Cada jugador recibe 3 cartas. Coloca la siguiente carta boca arriba para determinar el palo de triunfo (briscola), luego coloca el mazo restante boca abajo encima de ella, dejando la carta de triunfo parcialmente visible.

## Valores de Cartas y Clasificaciones

1. **Ás:** 11 puntos (rango más alto).
2. **Tres:** 10 puntos (segundo más alto).
3. **Rey:** 4 puntos.
4. **Dama (Caballo):** 3 puntos.
5. **Sota (Knafe):** 2 puntos.
6. **7 al 2:** Sin valor de punto pero aún pueden ganar bazas.

## Juego

1. **Salida:** El jugador a la derecha del repartidor abre la primera baza jugando cualquier carta.
2. **Seguimiento:** A diferencia de la mayoría de juegos de captura de bazas, no hay obligación de seguir palo. Los jugadores pueden jugar cualquier carta de su mano.
3. **Ganando Bazas:** La carta de triunfo más alta gana. Si no se juega triunfo, la carta más alta del palo jugado gana.
4. **Compra:** Después de cada baza, todos los jugadores compran una carta de la pila de compra para reponer su mano a 3 cartas. El ganador de la baza compra primero.
5. **Final:** Cuando la pila de compra se agota, los jugadores juegan sus cartas restantes sin comprar.

## Consejos y Estrategias

---

- Recuerda qué cartas de triunfo se han jugado para juzgar cuándo es seguro abrir cartas de alto valor que no sean triunfo.
- En juego de asociación, señala tus fortalezas a tu pareja a través de tus elecciones de cartas.
- Guarda cartas de triunfo para cuando los oponentes jueguen sus Ases y Treses.

## Consejos y estrategia

---

Realiza un seguimiento cuidadoso de las cartas de triunfo. Ya que no tienes que seguir palo, puedes elegir el momento perfecto para jugar tus cartas de triunfo por máximo valor.

La libertad de no seguir palo es lo que hace a Briscola único. Úsalo a tu favor reteniendo cartas de triunfo hasta que puedas capturar máximo valor de punto.