

# Briscola

2-6 joueurs

40 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Moyenne

## Marquer plus de 60 points en remportant des levées.

### MISE EN PLACE

- 2 à 6 joueurs.
- Jeu de 40 cartes italiennes.
- Distribuez 3 cartes, retournez une carte pour l'atout.

### SCORE

- As = 11 pts, 3 = 10 pts, R = 4 pts, D = 3 pts, V = 2 pts.
- Total = 120 pts. Plus de 60 = victoire.
- Égalité à 60 = nul.

Conseil: Conservez vos atouts de haute valeur pour les levées décisives.

### À VOTRE TOUR

- Jouez une carte. Pas d'obligation de suivre la couleur.
- La carte d'atout ou le plus haut rang de la couleur entamée remporte la levée.
- Piochez jusqu'à épuisement de la pioche.

La Briscola est un jeu de levées italien classique connu pour ses règles simples et sa stratégie captivante. Utilisant un jeu italien de 40 cartes, les joueurs s'affrontent pour capturer les cartes les plus précieuses grâce à un jeu astucieux et à la lecture de leurs adversaires.

## Objectif

Marquez plus de points que vos adversaires en remportant des levées contenant des cartes de haute valeur. Le total de points de toutes les cartes est de 120, vous avez donc besoin d'au moins 61 pour gagner.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 6 joueurs (idéalement 2 ou 4 en partenariats).
2. **Jeu de cartes** : Jeu italien de 40 cartes ou un jeu standard dont on a retiré les 8, 9 et 10.
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 3 cartes. Placez la carte suivante face visible pour déterminer la couleur d'atout (briscola), puis posez le reste du jeu face cachée dessus, en laissant la carte d'atout partiellement visible.

## Valeurs et classement des cartes

1. **As** : 11 points (rang le plus élevé).
2. **Trois** : 10 points (deuxième rang).
3. **Roi** : 4 points.
4. **Dame (Cavalier)** : 3 points.
5. **Valet (Fantassin)** : 2 points.
6. **7 à 2** : Aucune valeur en points mais peuvent quand même remporter des levées.

## Déroulement du jeu

1. **Entamer** : Le joueur à la droite du donneur entame la première levée en jouant n'importe quelle carte.
2. **Suivre** : Contrairement à la plupart des jeux de levées, il n'y a aucune obligation de suivre la couleur. Les joueurs peuvent jouer n'importe quelle carte de leur main.
3. **Remporter les levées** : La carte d'atout la plus haute gagne. Si aucun atout n'est joué, la carte la plus haute de la couleur entamée gagne.
4. **Piocher** : Après chaque levée, tous les joueurs piochent une carte de la pioche pour compléter leur main à 3 cartes. Le gagnant de la levée pioche en premier.
5. **Fin de partie** : Quand la pioche est épuisée, les joueurs jouent leurs cartes restantes sans piocher.

## Conseils et stratégies

- Mémorisez les cartes d'atout qui ont été jouées pour évaluer quand il est prudent d'entamer avec des cartes non-atout de haute valeur.
- En jeu par équipes, signalez vos forces à votre partenaire par vos choix de cartes.
- Gardez vos cartes d'atout pour les moments où les adversaires jouent leurs As et leurs Trois.

## Conseils et stratégie

---

Mémo­ri­sez les cartes jouées pour savoir quelles cartes à haute valeur restent dans le jeu.

L'atout est ré­vé­lé au début ; adaptez votre stratégie en conséquence.