

Briscola

2-6 giocatori

40 carte

Difficoltà: Facile

Durata: Media

Raccogliere più punti catturando carte di alto valore nelle prese.

PREPARAZIONE

- Usa un mazzo da 40 carte (napoletano).
- Distribuisci 3 carte a ciascun giocatore.
- Scopri una carta per la briscola (atout).
- Metti il mazzo coperto con la carta di briscola visibile sotto.

PUNTEGGIO

- Asso = 11 pt; Tre = 10 pt; Regina = 4 pt; Cavallo = 3 pt; Re = 2 pt.
- Totale in gioco: 120 punti. Chi supera 60 vince.

Consiglio: Conta le briscole già giocate per sapere quando usare le tue briscole rimanenti.

AL TUO TURNO

- Attacca con qualsiasi carta.
- Gli altri giocatori possono rispondere con qualsiasi carta.
- La briscola batte qualsiasi carta degli altri semi.
- La carta più alta del seme d'attacco (o briscola) vince.
- Dopo la presa, pesca una carta dal mazzo.

La Briscola è un popolare gioco di carte italiano che si gioca con un mazzo napoletano (o da 40 carte). Il seme di briscola è l'atout e i giocatori cercano di accumulare più punti possibile catturando carte di valore.

Obiettivo

Raccogliere più punti catturando carte di alto valore (Assi, Tre, Regine, Cavalli e Re) nelle prese.

Preparazione

Si usa un mazzo napoletano da 40 carte. Distribuisci 3 carte a ciascun giocatore. Scopri una carta per determinare la briscola (atout). Le carte rimanenti formano il mazzo di pesca.

1. **Players:** 2 to 6 players (best with 2 or 4 in partnerships).
2. **Deck:** Italian 40-card deck or a standard deck with 8s, 9s, and 10s removed.
3. **Deal:** Each player receives 3 cards. Place the next card face-up to determine the trump suit (briscola), then place the remaining deck face-down on top of it, leaving the trump card partially visible.

Valori e gerarchie delle carte

L'ordine delle carte per valore (dall'alto): Asso (11 pt), Tre (10 pt), Regina (4 pt), Cavallo (3 pt), Re (2 pt), 7, 6, 5, 4, 2 (0 pt ciascuno). La carta di briscola batte qualsiasi carta degli altri semi.

1. **Ace:** 11 points (highest rank).
2. **Three:** 10 points (second highest).
3. **King:** 4 points.
4. **Queen (Horse):** 3 points.
5. **Jack (Knaive):** 2 points.
6. **7 through 2:** No point value but can still win tricks.

Svolgimento del gioco

Il giocatore a sinistra del mazziere attacca con una carta. Gli altri giocatori possono rispondere con qualsiasi carta. La carta di briscola batte qualsiasi carta degli altri semi. La carta più alta del seme d'attacco (o la briscola più alta) vince. Dopo ogni presa si pesca una carta dal mazzo.

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.

Consigli e strategie

Conserva le briscole per le prese importanti. Tieni traccia delle briscole già giocate. Cerca di catturare Assi e Tre degli avversari.

- Remember which trump cards have been played to gauge when it is safe to lead high-value non-trump cards.
- In partnership play, signal your strengths to your partner through your card choices.
- Save trump cards for when opponents play their Aces and Threes.

Consigli e strategia

Conta le briscole giocate. Usa l'Asso e il Tre per raccogliere più punti possibile.

La gestione delle briscole e il conteggio delle carte di valore già giocate sono fondamentali.