

Briscola

2-6 spelers

40 kaarten

Moeilijkheid: Makkelijk

Duur: Gemiddeld

Scor meer dan 60 van de 120 totale kaartenspunten door waardevolle slagen te winnen.

OPZET

- Gebruik een dek van 40 kaarten (verwijder 8, 9 en 10 uit een standaarddek).
- Deel 3 kaarten aan elke speler uit.
- Leg één kaart open om de troefkleur (briscola) vast te stellen.

SCORE

- Aas: 11 punten, Drie: 10 punten.
- Heer: 4, Vrouw: 3, Boer: 2.
- Kaarten 2-7 hebben geen puntwaarde.
- Scoor 61 of meer punten om te winnen.

Tip: Bewaar je troefkaarten om de Azen en Drieën van tegenstanders te vangen voor maximale puntopbrengst.

AAN DE BEURT

- Speel één kaart; je hoeft de aangespeelde kleur niet te volgen.
- Hoogste troef wint, anders hoogste kaart van de geleide kleur.
- Winnaar trekt als eerste uit het dek, dan de overige spelers.
- Als het dek leeg is, speel je de resterende kaarten uit.

Briscola is een klassiek Italiaans slagenspel dat bekend staat om zijn eenvoudige regels en boeiende strategie. Met een Italiaans dek van 40 kaarten strijden spelers om de meest waardevolle kaarten te veroveren door slim spelen en het doorgronden van hun tegenstanders.

Doel

Verdien meer punten dan je tegenstanders door slagen te winnen met waardevolle kaarten. De totale puntenpool over alle kaarten is 120, dus je hebt minstens 61 punten nodig om te winnen.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 2 tot 6 spelers (het best met 2 of 4 in koppels).
2. **Dek:** Italiaans dek van 40 kaarten, of een standaarddek waaruit de 8, 9 en 10 zijn verwijderd.
3. **Uitdelen:** Elke speler ontvangt 3 kaarten. Leg de volgende kaart open neer om de troefkleur (briscola) te bepalen, en leg het resterende dek gesloten daarbovenop zodat de troefkaart gedeeltelijk zichtbaar blijft.

Kaartwaarden en rangorde

1. **Aas:** 11 punten (hoogste rang).
2. **Drie:** 10 punten (op één na hoogste).
3. **Heer:** 4 punten.
4. **Vrouw (Paard):** 3 punten.
5. **Boer (Knecht):** 2 punten.
6. **7 tot en met 2:** Geen puntwaarde, maar kunnen wel slagen winnen.

Spelverloop

1. **Leiden:** De speler rechts van de deler opent de eerste slag door een willekeurige kaart te spelen.
2. **Volgen:** Anders dan bij de meeste slagenspellen hoeft je de aangespeelde kleur niet te volgen. Spelers mogen elke kaart uit hun hand spelen.
3. **Slagen winnen:** De hoogste troefkaart wint. Als er geen troef gespeeld is, wint de hoogste kaart van de geleide kleur.
4. **Trekken:** Na elke slag trekken alle spelers één kaart van het dek om hun hand weer op 3 kaarten te brengen. De winnaar van de slag trekt als eerste.
5. **Eindfase:** Wanneer het dek op is, spelen spelers hun resterende kaarten uit zonder bij te trekken.

Tips en strategieën

- Onthoud welke troefkaarten gespeeld zijn om te weten wanneer het veilig is om hoog-waardige niet-troefkaarten te leiden.
- Geef bij koppelspel signalen aan je partner via de keuze van je kaarten.
- Bewaar troefkaarten voor het moment dat tegenstanders hun Azen en Drieën spelen.

Tips & strategie

Houd troefkaarten nauwkeurig bij. Omdat je de kleur niet hoeft te volgen, kun je het perfecte moment kiezen om je troefkaarten in te zetten voor maximale winst.

De vrijheid om de kleur niet te hoeven volgen is wat Briscola uniek maakt. Gebruik dit in je voordeel door troefkaarten terug te houden tot je maximale puntwaarde kunt veroveren.