

Regole della Briscola

Il mazzo di carte

Si gioca con un mazzo di 40 carte italiane tradizionali.

I giocatori possono selezionare il tipo di carte (napoletane, piacentine...).

E' anche possibile selezionare le carte francesi senza i Jolly, gli 8, i nove e i dieci.

La corrispondenza dei semi tra carte italiani e francesi è la seguente:

denari	=	quadri	♦
coppe	=	cuori	♥
bastoni	=	fiori	♣
spade	=	picche	♠

Il valore delle carte e la briscola

Ai fini delle prese, Il valore delle carte nella briscola è il seguente:

- dall'alto al basso: Asso, tre, re, cavallo, fante, 7, 6, 5, 4, 2;
- viene stabilito un seme dominante detto "**briscola**": le carte del seme di briscola hanno valore maggiore di quelle di tutti gli altri semi.

Svolgimento del gioco

Vengono dette:

giocata: la carta mostrata scoperta sul tavolo da un giocatore;

mano: la fase di una *smazzata* in cui tutti i giocatori al tavolo effettuano una *giocata*;

smazzata: la fase di gioco che inizia con la distribuzione delle carte e si conclude con il conteggio dei punti;

partita: la fase di gioco composta da una o più *smazzate*.

Designazione del mazziere

Il mazziere è il giocatore da cui il sistema fa partire la distribuzione delle carte.

Quando il gioco ha inizio, il mazziere viene stabilito casualmente dal sistema.

Ad ogni fine *smazzata*, anche nel caso di gioco composto da più partite tra stessi giocatori, il mazziere gira in senso antiorario e cioè il prossimo mazziere sarà quello seduto alla destra del mazziere precedente.

Distribuzione delle carte e determinazione della briscola

Il sistema mescola le carte e ne da 3 ad ogni giocatore distribuendole una alla volta, in senso antiorario, partendo dal giocatore alla destra del mazziere.

Quindi lascia una carta scoperta sul tavolo, coprendola parzialmente con il mazzo, in modo che rimanga visibile a tutti per l'intero gioco: questa carta segnerà il seme di **briscola** e sarà l'ultima carta ad essere pescata.

Gioco della carta

Inizia a giocare il primo giocatore attivo alla destra del mazziere (“*giocatore di mano*”). Nelle mani successive alla prima, il *giocatore di mano* è quello che ha fatto la presa.

Ogni giocatore, partendo dal *giocatore di mano* e proseguendo in senso antiorario, pone sul tavolo una carta scoperta.

La carta giocata dal giocatore di mano determina il “seme di mano”.

Si aggiudica la mano chi gioca la briscola più alta o, se nessuno gioca una briscola, che gioca la carta più alta nel "seme di mano".

Si sottolinea che non vi è mai l'obbligo a giocare una carta ma, a differenza di altri giochi, il giocatore può liberamente scegliere quale carta giocare tra quelle in suo possesso

Il giocatore che si aggiudica la mano prende tutte le carte poste sul tavolo; in seguito sarà il primo a prendere la prima carta dal mazzo, seguito da tutti gli altri sempre in senso antiorario e sarà il primo ad aprire la mano successiva e quindi a decidere il nuovo seme di mano.

Conclusione della smazzata

La smazzata consiste in un avvicendamento di diverse *mani* che si concludono con l'esaurimento del mazzo, all'esaurimento del quale si ha l'*ultima mano* la quale è giocoforza costituita da tre prese che avvengono senza pescare altre carte, in quanto queste sono finite.

L'ultima mano è solitamente la mano più importante e spesso determinante per l'esito della partita, poiché in essa tendono a concentrarsi il maggior numero di punti.

Punteggi

Il punteggio delle carte è il seguente:

	Carichi		Figure			Lisci				
Carte	Asso (A)	3	Re (K)	Cavallo / Donna (Q)	Fante (J)	7	6	5	4	2
Punti	11	10	4	3	2	0	0	0	0	0

In questo modo i punti in totale sono:

$$4 \text{ Assi} + 4 \text{ Tre} + 4 \text{ K} + 4 \text{ Q} + 4 \text{ J} = 4 \cdot 11 + 4 \cdot 10 + 4 \cdot 4 + 4 \cdot 3 + 4 \cdot 2 = 120$$

Ne consegue che totalizzando 61 punti si ha la certezza di fare più punti dell'avversario e quindi di vincere la smazzata.

Se entrambi i giocatori totalizzano 60 punti la smazzata finisce in parità.

Conclusione della partita

Ai fini della loro conclusione, le partite possono essere di due tipi:

- **Partite a punti**

Nelle partite a punti vince il giocatore o la coppia che supera la soglia dei 60 punti. Nelle partite con il cosiddetto "**Vinco subito**" in qualsiasi momento della partita, il *giocatore di mano* (cioè quello che ha appena *fatto la presa*) **pone automaticamente fine alla partita, vincendola** non appena ha totalizzato un punteggio almeno pari a 61 punti.

- **Partite a smazzate**

Si stabilisce il numero di smazzate di cui è composta la partita: vince la singola smazzata il giocatore o la coppia che ha totalizzato un punteggio almeno pari a 61 punti. Nelle partite con il cosiddetto "**Vinco subito**" in qualsiasi momento della partita, il *giocatore di mano* (cioè quello che ha appena *fatto la presa*) **pone automaticamente fine alla partita, vincendola** non appena ha totalizzato un punteggio almeno pari a 61 punti.

Vince la partita chi si aggiudica la maggioranza delle smazzate (es. in una partita a tre smazzate vince la partita chi se ne aggiudica due). Per questo motivo il numero di smazzate deve sempre essere dispari.

Parità

Nei tornei a eliminazione diretta (KO), se la partita finisce in parità, verrà giocata un'altra smazzata ("1° spareggio") e si aggiudicherà l'incontro chi farà più punti.

In caso di ulteriore parità verrà giocata un'altra smazzata ("2° spareggio") e si aggiudicherà l'incontro chi farà più punti.

In caso di ulteriore parità verrà giocata un'altra smazzata ("3° spareggio") e si aggiudicherà l'incontro chi farà più punti.

Poiché non è ammissibile un gioco ad oltranza, viene stabilita la seguente regola:

se anche il 3° spareggio finisce in parità, perde il giocatore che ha fatto l'ultima presa nel 3° spareggio, anche senza fare punti.

Come si gioca: tasti e metodi per comunicare le proprie decisioni

Per giocare una carta si può:

- fare un "doppio clic" sulla carta, oppure
- selezionare una carta (cioè cliccarla) e poi cliccare sulla carta semitrasparente che appare sul tavolo

- Selezionare una carta e, tenendo premuto il tasto sinistro del mouse, trascinarla sulla carta semitrasparente che appare sul tavolo

Per deselezionare una carta è sufficiente cliccarla.

Penalità in caso di tempo scaduto o abbandono

Se giocatore fa scadere il tempo partita o il timeout o clicca sul tasto “abbandona” la partita ha termine e il giocatore **perde la partita** e la differenza punti è così stabilita:

- si assegnano tutti o punti ancora non aggiudicati all'avversario fino a un massimo di 20 punti,
- se il punteggio è ancora a favore di chi ha fatto scadere il tempo o il timeout, la differenza punti è uguale a zero (ma la partita è comunque persa da chi ha fatto scadere il tempo).

Calcolo dei VP e MP in caso di Timeout o abbandono

Al fine del calcolo dei MP e VP, la linea che fa scadere il timeout o abbandona farà 0 VP e la linea avversaria farà minimo 14 VP. I MP di entrambe le linee saranno calcolati dai VP in base ai corrispondenti minimi previsti dalla tabella dei VP.

Regole opzionali

Partite a “carte viste”

Saranno mostrate le carte viste nelle precedenti mani della smazzata.

Nelle partite testa a testa a carte viste, l'ultima mano della smazzata si gioca a carte scoperte.

Partite a coppie a “carte scoperte”

Saranno proposte partite a coppie nelle quali i compagni, senza essere visti dagli avversari, giocano a carte scoperte.

Tabella dei Victory Points (VP)

VP	1 smazzata da MP	a MP	2 smazzate da MP	a MP	3 smazzate da MP	a MP
10-10	0	0	0	0	0	0
11-9	2	2	2	4	2	4
12-8	4	6	6	10	6	12
13-7	8	12	12	18	14	22
14-6	14	18	20	26	24	32
15-5	20	24	28	34	34	42
16-4	26	30	36	42	44	52
17-3	32	36	44	50	34	62
18-2	38	42	52	58	64	72
19-1	44	48	60	68	74	84
20-0	50	+	70	+	86	+