

TORNEO BRISCOLA A COPPIE REGOLAMENTO TORNEO INTERCOLLEGGIALE 2025

RESIDENZE E.D.I.S.U.

Briscola classica

Si gioca con un mazzo di 40 carte diviso in 4 semi di 10 carte ciascuno. I punti disponibili per ciascun gioco sono in totale 120, vince chi ne realizza almeno 61; se i punti sono 60 il gioco è pari.

Svolgimento della partita

Terminate le fasi preliminari del gioco: **disposizione dei giocatori, designazione del mazziere, distribuzione delle carte**, secondo gli usi locali, il gioco classico segue delle regole basilari sostanzialmente semplici: ogni giocatore si ritrova **3 carte in mano**, mentre la prima del mazzo, viene scoperta e posta sul tavolo per designare il **seme di briscola** (o atout); per convenzione la carta che designa la briscola, viene messa per metà sotto il mazzo per tutta la durata della partita, cosicché sarà sempre visibile ai giocatori e sarà l'ultima carta ad essere pescata, dopodiché iniziano una serie di mani.

Le mani

Partendo dal giocatore a destra del mazziere a seguire, ogni giocatore giocherà la sua carta che riterrà più opportuna, ovvero la poserà fisicamente sul tavolo, con lo scopo di aggiudicarsi la mano o di totalizzare il maggior numero di punti da solo o nel gioco di coppia. Da parte dei giocatori non **esiste alcun obbligo di giocare un particolare tipo di seme**, come invece avviene in altri giochi basati sull'atout. L'aggiudicazione della mano avviene secondo regole molto semplici:

- il primo giocatore di mano, così viene chiamato colui che posa la prima carta a ogni giro, determina il seme di mano o dominante e virtualmente è il vincitore temporaneo della mano.
- la mano può essere temporaneamente aggiudicata da un altro giocatore se posa una carta del seme di mano, ma con valore di presa maggiore, oppure giocando una qualsiasi carta del seme di briscola, anche con valore di presa inferiore.

Alla fine la mano viene aggiudicata dal giocatore che ha posato la carta di briscola col valore di presa maggiore, o, in mancanza, da colui che ha giocato la carta del seme di mano comunque col valore di presa maggiore; e infine, in mancanza di carte di briscola o altre carte del seme di mano, dal primo giocatore della mano, in quanto rimane l'unico ad aver giocato la carta del seme di mano.

Si badi che il seme di mano, essendo determinato di volta in volta dalla prima carta giocata nella mano, può anche incidentalmente coincidere col seme di briscola; in questo caso la mano se la aggiudica colui che ha giocato la briscola maggiore.

Il giocatore che vince la mano, prende poi tutte le carte poste sul tavolo e le ripone (coperte) davanti a sé; in seguito sarà il primo a prendere la prima carta del tallone, seguito da tutti gli altri sempre in senso antiorario, e sarà sempre il primo ad aprire la mano successiva, e quindi a decidere il nuovo seme di mano.

Fine della partita e l'ultima mano

La partita consiste quindi in un avvicendamento di diverse mani che si concludono con l'**esaurimento del tallone**, alla fine del quale si ha l'ultima mano la quale è gioco forza 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, in quanto in essa tendono a concentrarsi il maggior numero di punti; infatti, i giocatori tendenzialmente conservano in mano i carichi precedentemente pescati, se non si sentono in grado di aggiudicarseli con sufficiente certezza, correndo così anche il rischio di incartarsi.

Data la delicatezza di questa fase del gioco, solitamente vengono adottate delle regole diverse rispetto al resto della partita: è permesso scambiarsi le carte tra i giocatori della stessa squadra solo per prenderne visione e concordare le prossime mosse. **Il vincitore**

Nella briscola il vincitore della partita, è colui, o la coppia, che ha **totalizzato il maggior punteggio** sommando i punti delle singole carte vinte durante le prese; ciò non permette però di dare regole su come definire un vincitore assoluto del gioco, che in genere consiste di più partite. Il gioco è costituito da più partite consecutive, che costituiscono in questo caso una sorta di manche, e quindi il giocatore (o la coppia) che vince per primo 3 manche viene designato come vincitore della partita.

Il punteggio

I punti disponibili per ciascun gioco sono in totale **120**, vince il giocatore (o la coppia) che ne ha realizzato **almeno 61**; se i punti sono 60 il gioco è pari e la partita va rigiocata.

Carta	Punti
Asso (detto Carico, termine usato anche per il Tre)	11
Tre (detto Carico, termine usato anche per l'Asso)	10
Re o 10	4
Cavallo o 9	3
Fante o Donna o 8	3
7, 6, 5, 4 e 2 (dette scartine o scartini o lisci)	0