Regole della briscola in breve

Briscola in due, con le carte napoletane da 40. Qui sotto trovi anche la scheda per segnare le partite.



Un seme dalla carta più forte alla più debole, con i punti che vale ogni carta. Asso e tre sono i carichi; da 0 punti sono le lisce.

Le regole in 7 punti

- **Il mazzo:** 40 carte napoletane: denari, coppe, spade e bastoni.
- **Le carte in mano:** tre a testa. La carta scoperta sotto il mazzo indica la briscola, il seme che batte tutti gli altri.
- **La presa:** a turno si gioca una carta, senza obbligo di rispondere al seme né di prendere.
- **Chi prende:** la briscola più alta; senza briscole, la carta più alta del seme di chi ha aperto.
- **Dopo la presa:** chi ha vinto pesca per primo e apre la mano dopo. Finito il mazzo si giocano le carte in mano.
- **I punti:** asso 11, tre 10, re 4, cavallo 3, fante 2, le altre 0: in tutto 120.
- **La vittoria:** vince chi ha più di 60 punti, cioè almeno 61. Con 60 a 60 è pareggio.

Chi vince la presa

- **Stesso seme:** la carta più alta.
- **Semi diversi, niente briscola:** vince chi ha aperto.
- **C'è una briscola:** vince la briscola, anche se è un due; fra due briscole, la più alta.

Se siete in 4

Due coppie, con i compagni di fronte. Si sommano i punti della coppia e non si può parlare delle carte in mano.

Scheda delle mie partite

N°	Data	Chi dà le carte	Punti miei	Punti dell'avversario	Vince (io / lui / pari)
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					