Briscola

| Stampa |

Valutazione attuale: / 0

Scarso Ottimo Valutazione

Pubblicato Domenica, 18 Marzo 2012

Mazzo: **40 carte** - Giocatori: **da 2 a 4 -**

Come si gioca a Briscola?

Essendo questo uno dei giochi basilari a cui molti altri si ispirano, cercherò di esprimermi nel modo più chiaro e semplice possibile, anche se forse troppo prolisso, così che anche il neofita non abbia problemi a capire il gioco.
La Briscola è uno dei più diffusi giochi di carte in Italia, le sue origini risalgono al secolo XVII, fu importato dalla Francia, ma la sua invenzione viene attribuita ai Paesi Bassi. Il suo nome proviene forse dal francese "Brisque". La sua semplicità è stata probabilmente la dote che ne ha decretato il suo grande successo, infatti, pur non essendo un gioco basato interamente sulla fortuna come lo Stracciacamicia per esempio, non possiede regole molto complesse. E' un gioco molto aperto che ben si presta a numerose varianti e alla possibilità di essere giocato persino in 5 giocatori contemporaneamente, è il caso della Briscola a chiamata, o Due.

Le carte:

Per giocare alla Briscola è necessario un mazzo di 40 carte, qualsiasi di quelli regionali italiani è adatto, ma può andare bene anche un mazzo di 52 carte francesi da cui vengano preventivamente rimossi gli Otto, i Nove e i Dieci.

Scopo del gioco:

Lo scopo del giuoco della Briscola è quello di ottenere, mediante le prese, più punti dell'avversario per aggiudicarsi la singola smazzata. Tipicamente si gioca a partita-rivincita-bella, ovvero chi vince 2 smazzate su 3 vince la partita. Ma ci sono persone che giocano tenendo conto della somma dei punti di ogni smazzata o in maniera ancora più sofisticata, tenendo conto della differenza dei punti con gli avversari, accumulati durante la partita.

Distribuzione delle carte:

Il ruolo del cartaio viene determinato a caso, mediante la regola del "*bàs fà màs*" per esempio, e nel corso delle smazzate i giocatori si alternano, in questo ruolo seguendo l'ordine di gioco.

Il cartaio distribuisce le carte in senso antiorario (o orario, ogni regione ha le sue abitudini) tre carte a testa, dopodichè pone una carta scoperta, di traverso, sotto il mazzo rimanente, che costituisce il tallone. Il seme della carta rivoltata, è detto di briscola, ed è il seme più forte.
E.g: *In figura la briscola è di Bastoni.*

Secondo alcune varianti quando la briscola estratta durante la distribuzione è un Asso, un Tre o un Rè essa va rimessa a caso dentro il tallone, e ne va estratta un'altra, se anche la seconda è un Asso, un Tre o un Rè, il mazzo viene completamente rimestato.
Per questa regola esiste anche una specie di filastrocca, che recita: *Asso, Tre, Rè in tavola non c'è!*

Svolgimento del gioco:

Ora inizia il gioco vero e proprio, il primo giocatore, a destra del cartaio (se il gioco si svogle in senso antiorario, altrimenti quello alla sinistra), gioca una carta. I suoi avversari, seguendo l'ordine di gioco, devono, a loro volta, giocare una carta e cercare di superare (l'operazione si chiama *strozzare*) le carte giocate.

Valore di presa:

In questo paragrafo descriverò il concetto di valore di presa senza tener conto del seme delle carte.

Parlare di valore di presa significa indicare quanto una carta sia più forte di un'altra. E.g. *Il Sette ha un valore di presa più alto di un Quattro quindi è lui a vincere la giocata*. Detto questo quando viene giocata una carta, questa può avere un valore superiore (strozzare) o avere un valore inferiore (venire strozzata) di una altra.

L'ordine di presa, termine che spesso sentirete nominare quando vengono spiegate le norme di un gioco di carte, indica la

scala gerarchica delle carte, dalla più forte alla più debole. Quella più forte vince su quella più debole.

L'ordine di presa nella Briscola è il seguente (Dal più alto al più basso):
Asso, Tre, Re, Cavallo, Fante, Sette, Sei, Cinque, Quattro, Due.

In figura l'ordine di presa nella Briscola.

Questo significa che l'Asso vince su tutti, il Due perde contro tutti, il Fante vince sul Cinque ma perde contro il Re e via dicendo, si noti come non siano in ordine strettamente numerico, infatti l'Asso e il Tre sono le più forti.

Prese nella Briscola:

Nel gioco della briscola non è il solo valore della carta a far guadagnare una giocata. La prima carta giocata per ogni mano può essere strozzata solo da una carta con un maggior valore di presa purché sia dello stesso seme, ovvero non può essere strozzata da carte di seme diverso.

E.g. S*e il primo gioca un Sette di denari e il secondo un Cavallo di spade, nonostante il Cavallo abbia maggior valore non strozzerà il Sette in quanto è di seme diverso, sarebbe necessario una carta di denari dall'Otto in sù per strozzare un Sette di denari.*

Il bello della Briscola però è che c'è la *briscola*, scusate il gioco di parole. Le *briscole* sono tutte le carte dello stesso seme della carta scoperta sotto al tallone. Queste ultime strozzano tutti gli altri semi anche se hanno un valore più basso. Possono a loro volta essere battute solo da un'altra *briscola* di maggior valore.

Tornando al nostro esempio di prima, *il detto Sette di denari può essere strozzato da una carta di briscola come il Due di coppe (supponendo che coppe sia la briscola).*

Il giocatore che butta la carta più forte raccoglie tutte quelle giocate durante la mano e le pone in una pila vicino a sè stesso. Lo stesso giocatore deve ora pescare per primo dal tallone, gli altri lo fanno seguendo l'ordine di gioco, preparandosi in questo modo alla mano successiva nella quale è sempre detto giocatore a calare per primo.

Si continua così (giocata-presa-pescaggio, giocata-presa-pescaggio) fino all'esaurimento del tallone, all'ultimo giocatore che pesca spetta la carta rivoltata all'inizio.

Le ultime tre mani si effettuano dunque senza pescaggio e in questo modo termina la smazzata.

E.g.: *In figura un'altro esempio di situazione nella Briscola, il Quattro di Spade viene strozzato dal Tre di Spade, il terzo giocatore "taglia" con una briscola, un Due, il quarto giocatore fa la presa calando il Re di Briscola.*

Conteggio dei punti:

Al termine della smazzata ogni giocatore conta i punti che sono presenti nella propria pila di carte.

Sono assegnati:

Carichi:

- Asso: 11 punti;
- Tre: 10 punti;

Figure:

- Re: 4 punti;
- Cavallo: 3 punti;
- Fante: 2 punti;

Lisci o scartine:

- Sette, Sei, Cinque, Quattro, Due: 0 zero punti.

Per un totale di 120 punti. Chi ne ottiene di più vince la smazzata.

Briscola per due giocatori:

Per giocare in due valgono considerazioni appena fatte. Vince la smazzata il giocatore che ottiene almeno 61 punti.

Briscola per tre giocatori:

Per giocare in tre è necessario rimuovere una carta dal mazzo altrimenti ne avanzerebbe una. Tipicamente viene tolto il famoso Due di picche (o di spade).
Il giocatore che si aggiudica più punti di ciascuno dei due avversari vince la mano. Il pareggio si ha quando tutti i giocatori ottengono 40 punti.

Briscola per quattro giocatori:

La Briscola in quattro giocatori si gioca a coppie alternate, questo significa che i due giocatori agli estremi opposti del tavolo stanno in squadra assieme, gli altri due appartengo a loro volta alla seconda squadra. Questo modo di fare le squadre è detto a X, ed è comune a innumerevoli giochi.

Briscola parlata:

In base alle tradizioni locali la Briscola a squadre può essere parlata o a gesti o in silenzio.

Nella briscola parlata, di solito, durante la prima mano bisogna mantenere l'assoluto silenzio, ma dalla seconda mano in poi, ci si può mettere d'accordo su come giocare, per esempio ci si può accordare di fare una giocata *liscia* durante la quale entrambi i soci (chiamiamo così i giocatori appartenenti alla medesima squadra) giocano carte che non danno punti.
O ancora si può annunciare l'intenzione di giocare una briscola, o si può fare richiesta che il proprio compagno giochi un carico. Insomma ci si dà disposizioni a vicenda per una migliore strategia di gioco.
Una regola non scritta in questi casi è quella di non entrare troppo nello specifico, si può richiedere che venga buttato un carico o un liscio, ma non si può richiedere una determinata carta come l'Asso al posto del Rè.

Ci sono casi invece in cui è vietato parlare ma ci si può esprimere a gesti, creando così una specie di alfabeto muto, di modo che solo i soci possano capirlo, lasciando interdetti gli avversari.

O ancora c'è l'obbligo di rispettare il silenzio, decidendo da soli di volta in volta qual'è la migliore strategia di gioco.

Mostrare le carte al socio:

Ci sono varianti per cui, all'esaurimento del tallone i due componenti della stessa squadra possono mostrarsi a vicenda le carte impostando così una tattica da seguire durante le ultime tre mani.

Consigli per la Briscola:

I vari esperti del giuoco della Briscola potranno darvi quanti più consigli volete, ve ne dò comunque qualcuno anche io.

Tipicamente è meglio giocare per secondi se si gioca in due, per ultimi se si gioca in tanti, perchè in questo modo si conoscono le carte giocate dagli avversari, permettendovi di decidere con serenità la vostra strategia.

Quando si gioca per primi, spesso è sconsigliabile giocare un liscio, perchè una mossa del genere facilita la strozzata da parte dei vostri avversari che si aggiudicherebbero preziosi punti con minima fatica.
In questi casi la giocata migliore potrebbe essere un Fante, o un Cavallo non di briscola -in quanto le briscole è meglio tenersele per *strozzare*-. Una carta che fornisce pochi punti ma ha tuttavia un buon valore di presa. Una mossa del genere potrebbe spingere l'avversario a sprecare controvoglia una carta di briscola che altrimenti sarebbe pericolosa per i vostri carichi. Naturalmente c'è il rischio che l'avversario possa strozzare a sua volta con un carico.

Un'altro piccolo consiglio, è quello di non aggiudicarsi prese che non portano benefici, è inutile e contropoducente strozzare un "liscio" con un'altro "liscio", ricordate che non siete costretti a rispondere al seme, lasciate all'avversario le mani che non favoriscono il conteggio finale dei punti, così, la mano successiva, avrete il vantaggio di non giocare per primi.

Naturalmente dipende sempre dalle carte che avete in mano e dalla vostra esperienza.

Briscola scoperta:

Una variante molto divertente di questo gioco si ha con la cosiddetta Briscola Scoperta. Le tre carte sono distribuite inizialmente coperte come nella versione normale, anche la carta per la determinazione del seme di briscola viene estratta nella maniera consueta.

Il tallone va tuttavia posto a faccia in su, in modo che la prima carta sia sempre conosciuta, i giocatori sanno quindi cosa viene pescato da chi fa la presa, e influisce molto sulla condotta del gioco.

Dopo aver ricevuto le carte, tutti i partecipanti le pongono sul tavolo scoperte, è necessario che tutti sappiano in ogni momento quali carte sono in mano agli avversari. L'intera partita viene dunque giocata "al chiaro".

Si capisce che il giocatore di mano ha un enorme vantaggio sugli avversari, vantaggio che normalmente spetterebbe l'ultimo. Sembra un gioco banale ma non lo è affatto, è anzi molto interessante e tattico.

In figura un esempio di gioco alla briscola scoperta, in questo caso il giocatore in basso, di mano, sa di non poter giocare il Tre perchè sarebbe strozzato dal Fante di briscola. Conviene quindi calare il Sei, l'avversario può soltanto lasciare la presa o consumare la sua briscola. L'avversario probabilmente risponde col Cinque sapendo che il Cavallo di Coppe (che viene quindi pescato dal giocatore in basso) in questo momento non è una gran carta.

Briscola a non prendere:

Segnalo infine una variante di gioco in cui vince il giocatore o la squadra che totalizza il punteggio più basso.

- Download - Scarica la pagina in formato pdf.