



## Regole della BRISCOLA

Il mazziniere distribuisce 3 carte ciascuno e lascia una carta scoperta sul tavolo, coprendola per metà con il mazzo: questa carta segnerà il seme di briscola e sarà l'ultima carta ad essere pescata.

Non esiste alcun obbligo di giocare un particolare tipo di seme. Il giocatore di mano determina il seme calando la sua carta.

La mano è vinta dal giocatore che ha calato la carta di briscola col valore di presa maggiore o, in mancanza di questa, dal giocatore che ha calato la carta del seme di mano con il valore di presa maggiore.

Nell'ultima mano è possibile scambiare le carte tra i giocatori della stessa squadra per prenderne visione e guardare le carte finora accumulate con le prese, diversamente dal resto della partita

Non è ammesso per nessuno parlare, mentre sono consentiti i segni

### Gradi delle carte

Scala ordinata dal grado più alto a quello più basso: Asso-Tre-Re-Cavallo-Fante-Sette-Sei-Cinque-Quattro-Due

### Calcolo del punteggio

L'asso vale 11 punti

Il Tre vale 10 punti

Il Re vale 4 punti

Il Cavallo vale 3 punti

Il Fante vale 2 punti

Il resto delle carte non danno punti.

Una partita è vinta se la coppia ottiene almeno 61 punti: se si ottiene 60 da entrambe le parti la partita è pareggiata.