

Briscola

Nombre de joueurs

On y joue à 2 joueurs, ou à 2 équipes de 2 joueurs, mais on peut aussi y jouer à 3, 4 ou 5 joueurs indépendants.

Âge à partir de 7 ans

La briscola est un jeu de cartes traditionnel italien. C'est un des jeux de cartes les plus connus en Italie au même titre que la scopa.

Pour y jouer, les Italiens utilisent le jeu de cartes italiennes traditionnel. On y trouve des cartes numérotées de 1 à 7, et trois autres cartes : le Valet, le Cavalier et le Roi.

carte trevisane				
carte napoletane				
	Spada	Coppa	Denaro	Bastone

Valeur des cartes à la briscola

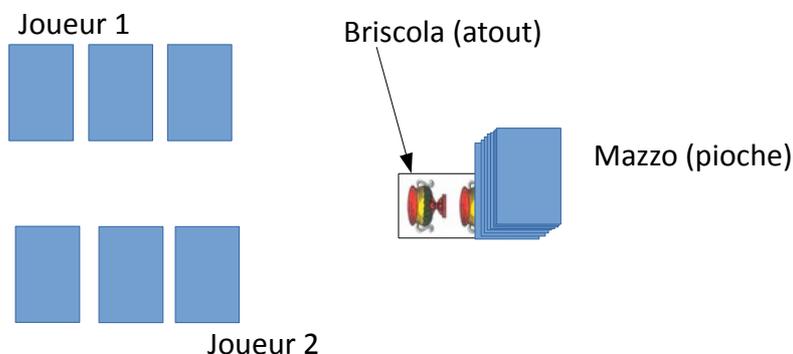
Dans chaque signe, Spada (épée), Bastone (bâton), Denaro (or) et Coppa (coupe), l'ordre des cartes allant de la plus forte à la plus faible : **As ; 3 ; Roi ; Cavalier ; Valet ; 7 ; 6 ; 5 ; 4 ; 2**

Dans chaque manche la carte la plus haute l'emporte (l'atout prend toutes les autres cartes sauf si quelqu'un met un atout plus haut que lui).

									
Asso	Tre	Re	Cavaliere	Fante	Sette	Sei	Cinque	Quattro	Due
11	10	4	3	2	0	0	0	0	0

Le jeu

Après désignation du donneur, 3 cartes par joueur sont distribuées une à une dans le sens anti-horaire. On retourne ensuite une carte sur la table, celle-ci étant appelée **briscola** et déterminant la **couleur de l'atout** pour la manche. Les autres cartes sont déposées en tas (il mazzo) à côté de la briscola, faces retournées ; elles serviront de pioche après chaque carte jouée.



Le joueur à droite du donneur commence.

Chaque joueur dépose une carte de son choix (il n'est pas obligatoire de suivre ou de couper)

Il est interdit de parler ou de se faire des signes pendant le premier tour

Pour remporter un tour, il faut :

- fournir une carte de même couleur et de plus grande valeur que la première déposée (si toutes les cartes du pli sont de même couleur)
- couper avec un atout (si aucune des autres cartes présentes dans le pli n'est de l'atout)
- fournir l'atout le plus grand dans le tour concerné

Après chaque tour, chaque joueur reprend une carte dans la pioche (en sens anti-horaire, commençant par celui qui a remporté le tour). **Chaque joueur doit toujours avoir 3 cartes** dans son jeu avant de jouer.

La carte retournée, **briscola**, sera au **dernier joueur à piocher à la fin de la partie** (ce qui constitue un élément tactique important car il devra jouer cet atout - connu de tous - dans le dernier tour)

Points de jeu

À la fin d'une manche, on compte les points (**120 à répartir par manche**) selon l'ordre suivant :

As	11 points;
3	10 points;
Roi	4 points ;
Cavalier	3 points ;
Valet	2 points ;
autre	0 points.

Le joueur (ou l'équipe) totalisant **plus de 60 points** gagne la manche et a 1 point.

Gagnant du jeu

Les joueurs fixent arbitrairement avant la partie un nombre de manches à remporter pour gagner la partie. (habituellement 2 manches gagnantes)