

Briscola-Regeln:

(„offizielle“ Regeln)

- in Spanien ist es unter dem Namen **La Brisca** bekannt

- es wird mit einem italienischen oder spanischen Kartenspiel a 40 Blatt gespielt

I	Spade	Bastoni	Coppe	Danari	Spade	Danari
E	Espadas	Bastos	Copas	Oros	Espadas	Oros
D	Schwerter	Keulen	Becher	Geld / Gold	Schwerter	Geld / Gold

I	Asso	Tre	Re	Cavallo	Fante	Asso
E	As	Tres	Rey	Caballo	Sota	As
D	Ass	3	König	Reiter	Soldat	As



Vorbereitung

- jeder Mitspieler erhält 3 Karten
- die oberste Karte der nicht ausgeteilten Karten wird offen quer unter den Stapel gelegt, diese bestimmt die Trumpffarbe
- sofern es sich bei der offen ausgelegten Karte um ein Ass/Asso/Ass oder eine Tre/Tres/3 handelt, wird diese wieder in den Stapel gemischt und die nächste Karte aufgedeckt
- bei 3 Spielern wird **eine** beliebige **2** aus dem Spiel entfernt und somit mit 39 Karten gespielt
- bei 6 Spielern werden **alle 2en** aus dem Spiel entfernt und somit mit 36 Karten gespielt
- bei 3 Spielern spielt jeder gegen jeden, bei 4 Mitspielern spielen 2 gegen 2 und bei 6 Teilnehmern 3 gegen 3

Spielverlauf

- der Spieler links vom Geber spielt eine seiner Handkarten aus
- beim Ausspielen gleicher Farbkarten gewinnt der Spieler mit dem höheren Kartenwert den Stich
- werden unterschiedliche Farbkarten gespielt, gewinnt der Ausspieler
- bei gleichen Farbkarten gewinnt die höchste
- wenn Trumpf gespielt wird, gewinnt der Trumpfspieler, bei mehreren Trumpfkarten die höchste
- es gibt **keine Bedien- oder Trumpfpflicht** (wie z. B. bei Doppelkopf oder Skat), d. h. die weiteren Spieler sind weder zum Bedienen noch zum Trumpfen verpflichtet, obwohl entsprechende Karten noch auf der Hand vorhanden sind, es kann jede Karte gespielt werden
- nach jeden Stich ziehen alle reihum eine neue Karte, bis der Talon aufgebraucht ist
- der Spieler bzw. das Team benötigen zum Gewinnen 61 Punkte

Kartenreihenfolge und -werte

Asso / Ass	11
Tre / 3	10
Re / König	4
Cavallo / Reiter (Dame)	3
Fante / Soldat (Bube)	2
7	0
6	0
5	0
4	0
2	0

Punktevergabe

- bei 2/4/6 Mitspielern:

Gewinner: (je) 1 Punkt, Gegner (je) 1 Minuspunkt

- bei 3 Mitspielern:

Gewinner: 2 Punkte, Gegner je 1 Minuspunkt

5er-Variante = Chiamata-Briscola

(nur vom „normalen“ Spiel abweichende Regeln)

- es werden alle Karten verteilt, d. h. jeder Mitspieler erhält 8 Karten
- beginnend rechts vom Geber reizt jeder Spieler, d. h. er sagt an, wie viele Punkte er wahrscheinlich machen wird
- es muss immer höher gereizt oder gepasst werden
- der Höchstbietende bestimmt die Trumpfkarte, d. h. er spielt mit dem Mitspieler zusammen, der diese Karte hat
- man kann auch eine Karte aus seinem eigenen Besitz nennen = in diesem Fall ist es Solospiel

Punktevergabe für Chimata-Briscola

- erreichte Punkte höher als gereizt:

Bieter 2 Punkte, Mitspieler 1 Punkt, alle anderen je 1 Minuspunkt

- gereizte Punkte nicht erreicht:

Bieter 2 Minuspunkte, Mitspieler 1 Minuspunkt, alle anderen je 1 Punkt

- Solospiel gewonnen:

Bieter 4 Punkte, alle andere je 1 Minuspunkt

- Solospiel verloren:

Bieter 4 Minuspunkte, alle anderen je 1 Punkt