

Briscola kortspel

Mål

- Ta hem stick med så många kortpoäng som möjligt
- Nå minst 61 av leken 120 poäng

Förberedelser

- Två spelare och 40 kort, eller vanlig lek utan åttor, nior, tior och jokrar
- Dela tre kort var, ett i taget moturs
- Vänd det sjunde kortet upp. Dess färg är trumf. Resten blir talong

Så spelar ni

1 1. Spela ut

- Icke-givaren spelar ut fritt. Färg behöver inte följas.

2 2. Avgör sticket

- Samma färg, högre vinner. Annan färg utan trumf ger utspelaren sticket. Trumf slår annan färg.

3 3. Dra efter sticket

- Stickvinnaren drar först, motståndaren sedan. Vinnaren spelar ut nästa.

4 4. Räkna poängen

- När korten är slut räknas ess 11, trea 10, kung 4, häst 3 och knekt 2. Minst 61 vinner.

Poäng

- Ess 11, trea 10, kung 4, häst eller dam 3, knekt 2, övriga 0
- En färg ger 30, fyra färger ger 120
- Båda essen och båda treorna ger 42 och räcker inte till 61
- 61 mot 59 vinner, 60 mot 60 är oavgjort

När är given slut?

- När alla kort är spelade och poängen räknats
- Minst 61 vinner. 60 var är oavgjort. Matchen spelas vanligen i bäst av tre eller fem

Varianter

Fler spelare: Tre tar bort ett två. Fyra spelar i par mittemot. Sex tar bort tvåorna Chiamata ger fem spelare åtta kort var och en kallad partner

Scoperta och briscolone: Scoperta spelas med öppna händer och synlig talongtopp Briscolone ger fem kort utan trumf, ofta med färgkrav, till 121 eller 151

Briscola kortspel

Briscolas poäng i tre fall. Fyll i spelarnas namn före start och använd en rad per giv eller omgång.

Utfall	Vad det ger
En färg ess trea kung häst knekt	30 poäng
Fyra färger	120 poäng
Båda essen och båda treorna	42 poäng, under 61
61 mot 59	vinst
60 mot 60	oavgjort
Matchformat	bäst av tre eller fem