

Regolamento

Iscrizioni sabato 12 novembre presso il Patronato Careni dalle 14.30 alle 15.30 e dalle 18.00 alle 19.30, domenica dalle 14.00 alle 14.20

Quota di iscrizione € 4 a coppia.

Ogni coppia deve presentarsi con un mazzo di carte trevisane. Il mazzo sarà controllato, sigillato e dato a un'altra coppia (sarà poi restituito a fine torneo).

Regolamento di gioco

1- Per determinare chi sia il mazziere, i quattro giocatori pescano una carta dal mazzo. Chi possiede la carta col valore più alto, è il mazziere della prima mano. In caso di pari valore, i giocatori ripetono la scelta con carte diverse finché non viene individuato il mazziere.

2- Il mazziere mescola il mazzo; al termine dell'operazione, porge il mazzo coperto (carte rivolte col dorso all'insù) al giocatore alla sua sinistra, che provvederà a "tagliare il mazzo", ossia cambiare casualmente la disposizione delle carte, senza sbirciare le carte coperte.

3- Il mazziere distribuisce le carte ad ogni giocatore, partendo da destra e passando una carta alla volta, finché tutti i giocatori disporranno di 3 carte ciascuno. La carta seguente verrà posta scoperta sopra al tavolo, determinando il seme (bastoni, coppe, denari o spade) di briscola. Il mazzo rimanente verrà posto coperto sopra metà della carta scoperta; ad ogni mano, quando i giocatori avranno giocato la carta, preleveranno una carta dal mazzo, in base a chi avrà vinto la mano.

4- Il gioco prevede che il primo giocatore (definito il "primo di mano", inizialmente il giocatore cui viene consegnata la prima carta dal mazziere) scarti una delle tre carte in suo possesso, ponendola scoperta sul tavolo. I giocatori che seguono (in senso orario) possono quindi scartare una delle carte in loro possesso, finché sul tavolo ci saranno quattro carte. Il giocatore che avrà giocato la carta col valore più alto, o la carta di briscola col valore più alto, conquisterà la mano. Spetterà al vincitore della mano pescare per primo dal mazzo coperto. Seguirà il giocatore alla sua destra, finché tutti avranno reintegrato il numero di tre carte in mano. Da questo momento in poi, il "primo di mano" sarà sempre il vincitore della mano precedente e si proseguirà come dal punto 4.

5- Il valore delle carte è il seguente, in ordine crescente: 2, 4, 5, 6, 7, 8 (fante), 9 (cavallo), 10 (re), 3, 1 (asso). Nel caso uno o più giocatori giochino una carta da briscola (dello stesso seme della carta scoperta posta a inizio del gioco sotto al mazzo coperto), la mano viene vinta dal giocatore che ha giocato la carta di briscola col valore più alto. In assenza di carte da briscola, vince la mano il giocatore che ha giocato la carta col valore più alto, dello stesso seme del "primo di mano". Qualora nessun giocatore giochi una carta dello stesso seme del "primo di mano", questi avrà vinto la mano.

6- La raccolta delle carte vinte si effettua raggruppandole coperte una sopra l'altra, vicino ad uno dei due giocatori della coppia. È vietato consultare le carte vinte durante lo svolgimento della partita. È altresì proibito sottrarre le carte vinte dall'avversario.

7- L'ultima mano prevede che l'ultimo giocatore che dovrà reintegrare il proprio mazzo, preleverà la carta scoperta di briscola. Da questo momento, ogni carta giocata non verrà integrata, finchè tutti i giocatori non avranno più alcuna carta in mano. In questo momento, la partita termina.

8- Il punteggio per ogni coppia viene determinato dai punti delle carte definite "carichi". Questo il punteggio dei "carichi" indipendentemente dal seme: 1 (asso): 11 pt; 3: 10 pt; 10 (re): 4 pt; 9 (cavallo): 3 pt; 8 (fante): 2 pt; 2, 4, 5, 6, 7: 0 pt. In totale, il mazzo conta 120 punti. Vince la coppia che totalizza almeno 61 punti. In caso di parità, la coppia che avrà vinto l'ultima mano, avrà vinto la partita.

9- La coppia che vincerà 2 partite su 3, accede al turno successivo oppure sarà Campione del 1^o Torneo di Briscola.

10- Nel caso in cui l'arbitro di gara riscontri le seguenti irregolarità, la coppia perderà la partita:

- Il mazziere dispone le carte in modo da avvantaggiarsi sugli avversari.
- Il giocatore che "taglia" il mazzo dispone le carte in modo da avvantaggiarsi sugli avversari.
- Uno dei giocatori parla, sbircia le carte degli altri giocatori, gesticola platealmente, scambia sguardi di accordo col proprio compagno o mostra le proprie carte.
- Un giocatore non rispetta il proprio turno nel giocare la propria carta.
- Un giocatore scarta la propria carta, in un modo tale da far comprendere al compagno le proprie intenzioni.