

BRISCA

LE JEU DE CARTES

La Brisca est un jeu de cartes traditionnel qui ressemble au Tute, mais en étant encore plus simple. Sa mécanique principale repose sur les plis, et il peut se jouer en équipes.

Nombre de joueurs : 2, 3 o 4

Âge recommandé : +8 ans.

Composants : La Baraja complète

BUT DU JEU

Obtenir, dans les plis gagnés, plus de points que les adversaires.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

1. On mélange toutes les cartes et l'on distribue trois cartes à chaque joueur.
2. Une carte est placée face visible : elle détermine l'atout pour toute la partie.
3. Le reste du paquet est placé face cachée, à moitié recouvrant la carte d'atout, de manière à ce que le symbole du coup reste visible.

*Dans les parties à 4 joueurs, vous pouvez jouer en équipes. Votre partenaire sera en face de vous, et à la fin de la partie, vous additionnerez tous les points obtenus par l'équipe.

COMMENT JOUER

Une fois le joueur initial déterminé, chacun joue une carte à son tour dans le sens des aiguilles del montre. Une fois que tous les joueurs ont posé une carte, cet ensemble constitue un pli, qui sera remporté par un joueur.



BRISCA

LE JEU DE CARTES

Important : après avoir remporté un pli (sauf après l'avant-dernière), n'importe quel joueur peut échanger l'atout visible contre un 7 du même signe. Il est également possible de remplacer l'atout par un 2 du même signe, à condition que la carte à échanger soit un 7 ou une carte de valeur inférieure.

GAGNER LE PLI

La première carte jouée détermine la couleur maîtresse du pli. Si un joueur joue ensuite une carte de la couleur d'atout, c'est cette couleur d'atout qui devient prioritaire pour remporter le pli.

S'il y a plusieurs cartes de la couleur gagnante, c'est la plus forte qui l'emporte. L'ordre de valeur des cartes est : as, trois, roi, cavalier, valet, 7, 6, 5, 4 et 2.

La personne ayant joué la carte la plus forte de la couleur gagnante remporte le pli, place les cartes face cachée devant elle pour l'indiquer, puis entame le pli suivante.

DÉCOMPTE DES POINTS

Une fois que toutes les cartes ont été piochées et toutes les levées jouées, comptez les points des cartes que vous avez remportées selon la valeur suivante :

- As : 11 points
- Trois : 10 points
- Roi : 4 points
- Cavalier : 3 points
- Valet : 2 points

En cas de jeu en équipe, les partenaires additionnent leurs points. L'équipe qui totalise le plus de points remporte la partie.



BRISCA

LE JEU DE CARTES

VARIANTE AVEC LANCER D'ATOUT

Optionnellement, vous pouvez jouer avec la règle du lancer d'atout. Une fois que toutes les cartes du paquet ont été piochées, mais qu'il reste encore trois cartes en main, chaque joueur devra suivre, s'il le peut, la couleur de la première carte jouée dans chaque pli.

