

Briscola

Tutte le partite prevedono un numero minimo e massimo consentito di partecipanti. Per le partite Heads Up il numero dei giocatori è fissato a 2, mentre per le partite in coppia il numero dei giocatori è fissato a 4 (2 giocatori per squadra).

Il gioco ha inizio quando al tavolo sono stati occupati tutti i posti disponibili. Le partite a 4 Giocatori prevedono la formazione di due Squadre composte da 2 Giocatori ciascuna. La posizione delle sedie decreterà la formazione delle Squadre secondo un ordine alternato, in modo tale che i Giocatori della stessa Squadra abbiano i Giocatori avversari su ambo i lati. Ad esempio se denominiamo la sedia in basso a sinistra con la lettera A e poi in senso orario le altre B, C e D le Squadre saranno costituite dall'accoppiata di sedie A-C e B-D.

Meccanismo di gioco

Lo scopo del gioco è quello di accumulare il maggior punteggio sommando i punti delle singole carte vinte durante le prese. Si gioca con un mazzo di 40 carte italiane (napoletano o piacentino) divise in 4 semi (coppe, denari, bastoni e spade) di 10 carte ciascuno.

Come inizia una mano

Prima di iniziare, viene scelto casualmente il giocatore che per quel Round dovrà iniziare a giocare per primo. A partire da questo giocatore verranno distribuite, una alla volta in senso antiorario, 3 carte a ciascun giocatore.

Ogni giocatore si ritrova, quindi, 3 carte in mano, mentre la prima del mazzo viene scoperta e posta sul tavolo per designare il seme di briscola; per convenzione la carta che designa la briscola, viene messa per metà sotto il mazzo per tutta la durata della partita, cosicché sarà sempre visibile ai giocatori e sarà l'ultima carta ad essere pescata. L'ordine di gioco dopo la prima mano dipende da chi ha vinto la mano precedente; chi si è aggiudicato quest'ultima prende una carta dal mazzo e poi fa la propria giocata.

L'aggiudicazione della mano avviene secondo regole molto semplici. il primo giocatore di mano, così viene chiamato colui che posa la prima carta a ogni mano, determina il seme di mano o dominante. La mano può essere vinta dal secondo giocatore se egli posa una carta del seme di mano, ma con valore di presa maggiore, oppure gioca una qualsiasi carta del seme di briscola, anche con valore di presa inferiore.

Il seme di mano, essendo determinato di volta in volta dalla prima carta giocata nella mano, può anche incidentalmente coincidere col seme di briscola; in questo caso la mano se la aggiudica colui che ha giocato la briscola maggiore. Il giocatore che vince la mano sarà il primo a prendere la prima carta dal mazzo, seguito dall'avversario (o dagli altri giocatori, nelle partite in coppia), e sarà sempre il primo ad aprire la mano successiva, e quindi a decidere il nuovo seme di mano.



Chi si aggiudica la smazzata

Quando uno dei giocatori (o una squadra, se si gioca in squadre) raggiunge il punteggio di 61, il giocatore o squadra si aggiudica la smazzata, chiudendo in questo modo il Round. Ogni partita contiene 120 punti, per cui è possibile che si verifichi una condizione di parità tra i giocatori (o squadre) con punteggio di 60 a 60. Se questa eventualità si presenta, si procede ad una nuova smazzata fino a quando uno dei due giocatori (o squadra) non raggiunge un punteggio uguale o maggiore di 61.

Chi vince la partita

La partita viene vinta dal giocatore (o squadra) che per primo si aggiudica il numero di smazzate previsto per la vittoria (ad esempio 1, 2 o 3).

Punti nella briscola

Per contare i punti si fa riferimento a questo schema:

- l'Asso vale 11 punti;
- il Tre vale 10;
- il Re vale 4;
- il Cavallo vale 3;
- il Fante vale 2;
- tutte le altre carte valgono 0.

Tempi di gioco

Ogni giocatore ha un tempo di 20 secondi per fare la sua mossa. Il conto alla rovescia viene visualizzato chiaramente nella schermata e la scadenza viene segnalata con un suono d'avviso. Se il giocatore non fa nulla in quei 20 secondi, il sistema gioca al posto suo una carta in maniera completamente casuale.

Montepremi

Ogni torneo è caratterizzato da:

- costo del diritto di partecipazione, suddiviso in quota montepremi e fee;
- struttura dei pagamenti;
- numero di partecipanti predefinito
- numero di round da vincere per aggiudicarsi la partita.



Gli incontri possono svolgersi in una o più smazzate (round).

Una smazzata (o Round) finisce al raggiungimento di 61 punti da parte di uno dei due giocatori.

Al termine di ogni smazzata (o Round) verrà calcolato il punteggio di ciascun giocatore o squadra. Il giocatore o squadra che avrà totalizzato 61 punti o più si aggiudicherà la smazzata (o Round). Ogni smazzata (o Round) assegna 1 punto e vince la partita il giocatore che per primo riesce a vincere il numero prefissato di smazzate (o Round).

Nel caso in cui una smazzata finisca 60 punti pari, non viene assegnato nessun punto. In tal caso, sarà aggiunto un round al totale dei round di gioco, e si procederà a giocare una ulteriore smazzata di spareggio, ad oltranza finché uno dei due giocatori o squadra non vincerà con almeno 61 punti il numero di round previsti per il raggiungimento del premio.

L'acquisto del diritto di partecipazione o costo di iscrizione permette di partecipare al torneo. Il prezzo del diritto di partecipazione al torneo può variare per ciascun torneo a seconda dei limiti prestabiliti. I premi potranno essere attribuiti, a seconda della tipologia:

- ad un unico vincitore;
- a più vincitori

in funzione del piano premi definito e visualizzabile all'interno dei dettagli della partita.

Le vincite, sotto forma di quote del montepremi, saranno assegnate con uno schema di ripartizione percentuale, variabile in funzione del numero di partecipanti alla partita, chiaramente indicato all'inizio della partita stessa e disponibile al giocatore durante tutta la durata del torneo.