



Briscola



Das Spiel:

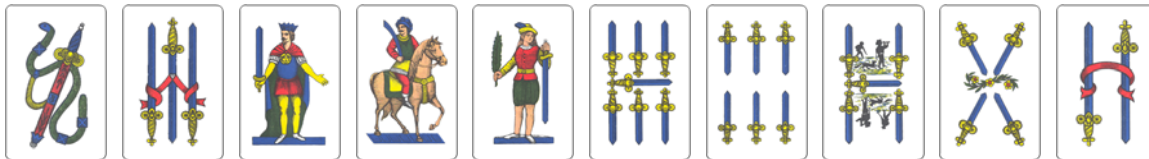
Briscola ist ein Stichspiel wobei die Spieler das Ziel verfolgen möglichst viele Karten zu bekommen um sich selbst bzw. seinem Team die höchste Punktzahl zu geben. Das Spiel stammt aus Italien, ist dort sehr beliebt und man verwendet natürlich das italienische Kartenspiel welches aus 40 Karten (Schwerter, Keulen, Becher und Münzen) besteht.

Briscola ist mit 2 - 6 Kartenbegeisterten spielbar, wobei je nach der Teilnehmeranzahl eine andere Variante zum tragen kommt. Die Spezialvariante "Briscola Bastarda" ist nur für genau fünf Spieler geeignet, besticht aber durch seine besonderen Regeln und ist besonders zu empfehlen.

Die Karten und Ihre Rangordnung:

Für das Spiel wird ein italienisches Kartenspiel mit 40 Karten benutzt. Hier sind die neapolitanischen Karten mit Bildern und der Briscola Rangordnung von Hoch zu Niedrig.

Schwerter (spade):



Keulen (bastoni):



Becher (coppe):




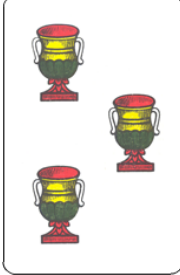


Münzen (danari):



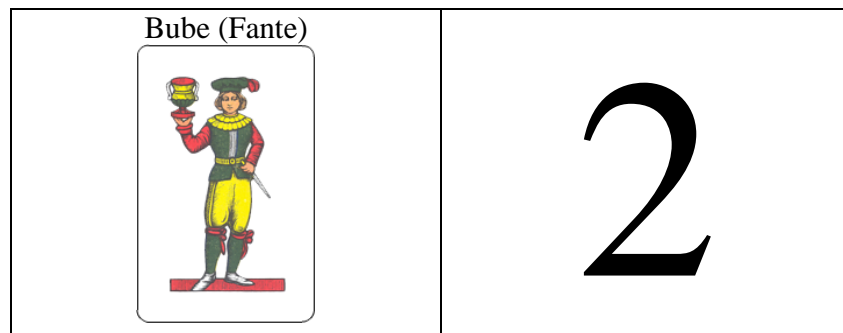
Kennt ihr bereits das Spiel Scopa oder Scopone müsst ihr euch, wie ihr sicherlich bereits festgestellt habt, etwas mit der Rangordnung umgewöhnen (falls ihr es nicht kennt, ich habe bereits eine Scopa & Scopone Bibel auf unserer Seite veröffentlicht in der alles Wichtige darüber steht).

Die Rangordnung von Hoch zu Niedrig ist bei Briscola also immer:
Ass, Drei, König, Reiter, Bube, 7, 6, 5, 4, 2.

Die Punktwertung der Karten ist folgende:

Name	Wert
<p data-bbox="520 680 659 714">Ass (Asso)</p> 	<p data-bbox="900 745 1126 943">11</p>
<p data-bbox="523 1010 655 1043">Drei (Tre)</p> 	<p data-bbox="900 1075 1150 1272">10</p>
<p data-bbox="517 1339 662 1373">König (Re)</p> 	<p data-bbox="943 1404 1078 1601">4</p>
<p data-bbox="488 1668 691 1702">Reiter (Cavallo)</p> 	<p data-bbox="951 1733 1066 1930">3</p>





Alle anderen Karten (7, 6, 5, 4, 3 und 2) haben keinen Punktwert.

Addiert man alle möglichen erreichbaren Punkte bekommt man die Summe von 120. Der Spieler oder das Team welcher/s mindestens 61 Punkte in einer Spielrunde bekommen hat gewinnt. Haben beide Seiten 60 Punkte geht die Runde unentschieden aus. Normalerweise spielt man Briscola bis eine Seite drei- oder fünfmal gewonnen hat.

Rangordnung mit internationalen Karten:

Im Fall einer nicht voraussehbaren Notlage kann man auch ein normales internationales 52er Kartenspiel verwenden. Hierfür werden dann die Joker, Achter, Neuner und Zehner entfernt. Wir sprechen hier aber wirklich von einem **Notfall**, ansonsten bitte ich euch aus tiefsten italienischen Gefühlen in mir "Besorgt euch ein italienisches Kartenspiel oder lasst es!".

Italienische Kartenspiele (ich persönlich bin die neapolitanischen gewohnt) bekommt ihr sicherlich an vielen Anlaufstellen im Internet, bei eurem italienischen Stammrestaurant (wenn ihr nett fragt, denn die haben sicherlich ihre Quellen), in italienischen Geschäften, in Italien oder von italienischen Freunden (z.B. bei mir).

Die meisten Bücher die das Spiel mit französischen Karten (Herz, Karo, Kreuz, Pik) beschreiben benutzen die Ordnung:

Ass (11 Punkte), Drei (10 Punkte), König (4 Punkte), Dame (3 Punkte), Bube (2 Punkte), Sieben, Sechs, Fünf, Vier, Zwei.

Trotzdem gibt es auch einige Spieler, speziell im Süden, die die Rolle der Dame mit dem Buben vertauschen und stattdessen mit folgender Rangordnung spielen:

Ass (11 Punkte), Drei (10 Punkte), König (4 Punkte), Bube (3 Punkte), Dame (2 Punkte), Sieben, Sechs, Fünf, Vier, Zwei.





Zwei Spieler Variante & Grundregeln



Hierbei handelt es sich um die einfachste Version von Briscola, die als Grundlage für die Mehrspielerversionen dient. Einer der zwei Spieler, nennen wir ihn A, mischt die Karten und teilt jedem drei Stück verdeckt aus. Dann nimmt der Geber die oberste Karte (also die Siebte) und legt sie offen neben den Stapel der verdeckten nicht ausgeteilten Karten. Die offene Karte bestimmt die Briscola Farbe (Trumpffarbe) für das Spiel. Spielt man nun einen Trumpf schlägt dieser alle anderen Farben. Ansonsten zählt immer die Rangordnung (Bei normalen Farben oder wenn beide eine Briscola Karte spielen).

Der Spieler rechts des Gebers beginnt das Spiel, was bei der Zweispielervariante bedeutet das B anfängt. B legt eine seiner drei Karten offen in die Tischmitte. A spielt darauf eine seiner Karten in die Mitte und gewinnt oder verliert den Stich.

Dies ist leicht nach folgenden Regeln zu ermitteln:

1. Höherer Wert

Haben beide die gleiche Farbe gespielt, gewinnt der Spieler den Stich dessen Karte den höheren Wert hat.

2. Falsche Farbe

Hat A eine andere Farbe als B gelegt, aber keine der beiden Farben ist die Briscola Farbe gewinnt B den Stich. Dies gilt auch wenn die zweite Karte einen höheren Rang hat.

3. Stechen

Sind beide Farbe unterschiedlich und einer hat eine Briscola gespielt, gewinnt der Spieler der den Trumpf gespielt hat den Stich.

Hat man einen Stich gewonnen, nimmt man die Karten an sich und bildet mit ihnen einen kleinen verdeckten Stapel neben sich.

Beispiel:

(Briscola ist Keule)

B spielt den Reiter der Münzen

A legt die Zwei der Münzen in die Mitte

--> Stich geht an B (Regel 1)

B spielt die vier der Becher

A legt Ass der Münzen

--> Die Runde geht an B (Regel 2)

B spielt König der Schwerter

A legt 2 der Keule (Briscola)

--> Karten gehen an A (Regel 3)



Beachtet hierbei, wenn beide Spieler Briscola legen gewinnt der höhere Kartenwert.

Wichtig:

Briscola hat keine Bekennpflicht wie es bei vielen Kartenspielen (z.B. Skat) der Fall ist. Der Spieler kann eine Karte der gleichen Farbe spielen, aber er kann auch eine andere Farbe ablegen. Somit kann er auch wenn er die angespielte Farbe auf der Hand hat trotzdem einen Trumpf legen.

Nach jedem Stich nimmt jeder Spieler eine neue Karte vom Stapel und das Spiel geht weiter. Dabei beginnt der Spieler, der den letzten Stich gewonnen hat die neue Runde.

Sobald der Ziehstapel nur noch aus einer verdeckten Karte besteht, nimmt der Spieler der die letzte Runde gewonnen hat diese auf während der andere die offene Briscola Karte erhält. Danach wird das Spiel solange weitergespielt bis beide Spieler keine Karten mehr haben - also noch 3 Runden.

Am Schluss nimmt jeder Spieler seine gewonnen Stiche auf und summiert die Gesamtpunktzahl. Der Spieler mit der höheren Punktzahl gewinnt (Ausnahme: jeder hat 60 Punkte = Unentschieden).

Variante:

Manche Spieler haben eine extra Regel, wenn es sich bei der umgedrehten Karte die die Briscolafarbe definiert um ein Ass oder eine drei handelt. Diese wird dann einfach wieder in die Mitte des Kartenspiels gesteckt und die nächste Karte wird umgedreht. Die Begründung für diese Variante ist, dass es sich bei diesen zwei Kartenrängen um die zwei höchsten handelt.



Drei Spieler



Wird bis auf die Anzahl der Karten genauso gespielt wie die Zweispielervariante. Eine Zwei wird aus dem Kartenspiel entfernt und es wird nur noch mit 39 Karten gespielt.





Vier Spieler



Das Spiel wird bis auf wenige Ausnahmen wie die Zweispielervariante gespielt. Der größte Unterschied ist, dass die Spieler sich jeweils gegenüber sitzen sollten (A Norden, B Osten, C Süden und D Westen). Die beiden gegenüberliegenden Spieler bilden dabei je ein Team (Team 1 ist also A und C während Team 2 aus B und D besteht). Gespielt wird wie auch vorher gegen den Uhrzeigersinn.

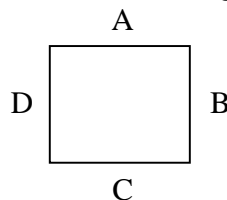
Wenn die Vier- oder Sechsspielervariante gespielt wird, ist es verboten über seine Karten zu reden. Trotzdem gibt es natürlich einige Spieler die sich ein Signalsystem angeeignet haben und durch Gesichtsmimik dem Partner ihre Karten mitteilen.

Der Spieler rechts vom Geber beginnt die erste Spielrunde. Die anderen Spieler legen gegen den Uhrzeigersinn irgendeine Ihre Karte (wie gesagt, keine Bekennpflicht). Spielt keiner einen Trumpf geht der Stich an den Spieler mit der höchsten Karte. Wird eine oder mehrere Briscola gelegt, gewinnt die höchste dieser Karten.

Nach jedem gewonnenen Stich, ziehen sich die Spieler reihum beginnend mit dem Gewinner eine Karte vom Stapel. Die nächste Runde wird nun vom Gewinner gestartet. Wenn der Ziehstapel aufgebraucht ist bekommt wie auch bei der Zweispielervariante der nächste Spieler die Karte die den Briscola festgelegt hat.

Beispiel:

A, B, C, D möchte eine Runde spielen und sitzen wie folgt am Tisch:



A (Geber) und C spielen also gegen B und D. Der Briscola (die dreizehnte Karte) stellt sich als die Münzsechs heraus.

- ❖ D sitzt rechts von A und beginnt somit das Spiel mit einer 5 Keule
- ❖ C spielt in der gleichen Farbe den Buben.
- ❖ B sticht mit der Münzzwei (niedrigster Trumpf).
- ❖ Spielt A nun keinen höheren Briscola gehen alle vier Karten an D & B.
- ❖ Das wird A aber nicht tun, da es sich nicht lohnt für nur Zwei Punkte einen hohen Trumpf zu legen. Eventuell hat A aber auch gar keinen Trumpf.
- ❖ A entscheidet sich schlussendlich für die fünf der Becher.
- ❖ Der Stich geht an B & D
- ❖ B hat die höchste Karte gelegt und beginnt die nächste Runde.



Signale:

Hier ein paar Beispiele um seinem Partner die hohen Briscola Karten mitzuteilen die sich in deiner Hand befinden:

Ass	Bewege deine Lippen über deine Zähne
Drei	Bewege den Mund zu einer Seite
König	Schaut kurz mit deinen Augen nach oben
Reiter	Zeige die Spitze deiner Zunge
Bube	Schulterzucken

Weitere Möglichkeiten:

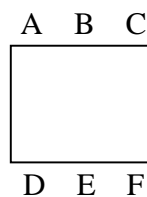
Dehnen des Kopfes in eine Richtung, bestimmte Bewegung der Finger, an bestimmten Stellen Kratzen (Ohr, Auge, Nase, etc.), reibe zwei Finger zusammen, usw. Falls euch die kreativen Ideen ausgehen, schaut euch selbst bei täglichen Bewegungen zu, lest einen Spionageroman oder schaut einen passenden Film über Pokern --> Ich sage nur Maverick ;-).



Sechs Spieler



Gespielt wird genauso wie in der Vierspielervariante, bis auf den Unterschied der Teamaufteilung. Jedes Team besteht nun aus drei Mitspielern:



Team 1 besteht aus A, C und E und spielt gegen Team 2 deren D, B und F angehören.

Damit die Karten aufgehen werden die Zweier entfernt und es wird nur noch mit 36 Karten gespielt. Dadurch ist die Niedrigste Farbkarte im Spiel die Vier.





Briscola Bastarda



Die Fünfspielervariante „Briscola Bastarda“ (Bastard Briscola), auch bekannt als Briscola Chiamata (Ruf Briscola) hat wahrscheinlich den höchsten Spaßfaktor dieses Spiels. Die Grundregeln bleiben wie bei den anderen Varianten vorhanden: Das Ziel ist es weiterhin die höchste Punktzahl zu erreichen, es existiert weiterhin eine Briscola Farbe, man muss nicht bekennen, usw.

Zusätzlich gibt es allerdings zwei Änderungen die dem Spiel eine neue Wendung geben.

Geben der Karten:

Alle 40 Karten werden auf die Spieler verteilt, das bedeutet dass jeder acht Karten erhält und keine auf dem Tisch bleiben. Jeder Spieler weiß also von Beginn an welche Karten er auf der Hand hat.

Reizen/Wetten:

Beginnend mit dem Spieler rechts vom Geber, sagt jeder Spieler an wie viel Punkte er in dem Spiel wahrscheinlich machen wird. Dies entscheidet er anhand der Karten in seiner Hand. Bei dem Reizen muss der jeweilige Spieler immer eine höhere Punktzahl angeben als der vorherige oder passen. Hat ein Spieler gepasst, darf er während der Wettphase nicht mehr eingreifen. Das Reizen geht solange weiter bis nur noch ein Spieler übrig bleibt und der Rest ausgestiegen ist.

Der höchste Bieter bestimmt nun den Briscola indem er eine Karte nennt die als Trumpf dient (z.B. Münzass). Die genannte Karte identifiziert die Trumpffarbe und dient dazu den Mitspieler zu bestimmen. Der Gewinner spielt nämlich als Team mit dem Spieler der die genannte Karte hat gegen die anderen drei.

Das Problem hierbei ist, dass außer dem Besitzer der gesagten Karte keiner weiß wer mit dem Bieter zusammen spielt.

Solospiel:

Der Bieter kann auch eine Karte nennen die in seinem eigenen Besitz ist. Voraussetzung hierfür ist allerdings ein extrem gutes Blatt, da er gegen vier Spieler bestehen muss.

Spiel:

Das Spiel an sich ist nun wie das traditionelle Briscola. Es wird solange gespielt bis keiner mehr Karten auf der Hand hat.

Der Mitspieler des Bieters sollte dabei seine Identität nicht so schnell preisgeben. Erst wenn es an der Zeit ist sollte er die genannte Karte spielen. Die anderen Spieler sollten möglichst versuchen herauszufinden wer Ihre Gegner sind und dann Ihre Strategie darauf anpassen.



Punktevergabe:

Am Ende des Spiels werden die Punkte des Bieters und seinem Mitspieler zusammengezählt.

Ist die Summe der Punkte genauso groß oder größer wie angesagt hat dieses Team gewonnen und der Bieter erhält zwei Punkte, sein Mitspieler einen Punkt während alle anderen einen Minuspunkt erhalten.

Ist die Summe jedoch niedriger als angesagt, bekommen die drei Spieler jeweils einen Punkt, während der Bieter zwei Minuspunkte und der Mitspieler einen Minuspunkt erhält.

Hat der Bieter alleine gespielt erhält oder verliert er vier Punkte während seine Gegner entweder jeweils einen Punkt gewinnen oder verlieren.

Bevor das Spiel startet sollten die Spieler sich auf einen Punktestand einigen bei dem ein Spieler gewonnen hat (normalerweise ist das zwischen 10 und 15 Punkten). Sobald ein Spieler diese Punktezahl erreicht hat gewinnt er das Spiel.

Variation:

Manche Spieler haben eine andere Bietmethode. Statt dem Reizen mit der Punktzahl nennen sie den Rang der Briscola mit der sie Ihren Partner bestimmen (Ass, Drei, König, Reiter, Bube, ...). Ziel ist es hierbei mindestens 61 Punkte am Ende zu erlangen. Jeder Spieler muss entweder einen Rang niedriger reizen als der vorherige Spieler oder passen. Es spielt also der Spieler, der den niedrigsten Wert nennt. Hat ein Spieler die zwei ausgerufen kann das Wetten trotzdem noch weiter gehen. Hierbei bietet man dann eine höhere Punktzahl als 61 Punkte an. Dies geht dann solange weiter bis schlussendlich der Spieler spielt der eine Zwei mit der höchsten Punktzahl geboten hat.

Strategie:

Das Spiel hat einen sehr großen Reiz und macht unglaublichen Spaß. Die Spieler versuchen während dem Spiel herauszufinden auf welcher Seite die anderen Spielen. Dies folgern sie aus den gespielten Karten. Bei dieser Variante ist es natürlich wie auch bei den anderen verboten über seine eigenen Karten zu reden. Der Mitspieler des Bieters geht auf einem schmalen Grad. Er versucht natürlich sich selbst und seinem Partner Punkte zu geben, aber er muss dabei vorsichtig sein und aufpassen nicht von den anderen entlarvt zu werden.

