

La Brisca

LA BARAJA

Se juega con una baraja española de 40 cartas.

OBJETIVO DEL JUEGO

Reunir en las bazas ganadas por un jugador o una pareja de jugadores más puntos que los adversarios.

ORDEN Y VALOR DE LAS CARTAS

El orden, de mayor a menor, es el siguiente: as, tres, rey, caballo, sota, siete, seis, cinco, cuatro y dos.

Su valor, en cualquiera de los cuatro palos, es :

AS	11 TANTOS
TRES	10 TANTOS
REY	4 TANTOS
CABALLO	3 TANTOS
SOTA	2 TANTOS

Las cartas restantes carecen de valor, sirviendo, no obstante, para la formación de las bazas.

DISTRIBUCIÓN DE LAS CARTAS

Cada jugador toma una carta y la enseña. Los dos jugadores que tengan las dos cartas mayores juegan contra los que tengan las cartas menores.

Reparte el jugador que sacó la carta más alta y elige sitio, sentándose frente a él su compañero, y a su derecha, el jugador contrario que sacó la carta mayor.

El jugador que da las cartas, las barajará ofreciéndoselas a cortar al de su izquierda, quien al hacerlo, no podrá tomar ni dejar menos de cuatro cartas. Después, distribuirá tres cartas a cada jugador, de una en una, en sentido contrario a las agujas del reloj, descubriendo la carta siguiente, que es la que señala el palo de triunfo, y que quedará a la vista junto al mazo en el centro de la mesa.

El turno de dar, en los juegos siguientes, continúa por orden riguroso de izquierda a derecha.

EL JUEGO

Inicia el juego el “mano”, jugando una carta que dejará descubierta sobre la mesa. Los demás jugadores, al llegarles su turno, pueden jugar una carta cualquiera, sin obligación de asistir al palo ni jugar triunfo. Gana la baza la mayor carta jugada del palo de triunfo y, en su defecto, la carta más alta del palo de salida.

Cada jugador robará una carta del mazo, comenzando por el que haya ganado la baza.

Inicia la baza siguiente el jugador que ganó la anterior, que jugará una carta cualquiera, continuando los demás por orden riguroso de izquierda a derecha en la forma ya explicada. El juego termina cuando ya no quedan cartas que robar en el mazo y se han jugado todas las de la mano.

Cualquier jugador, después de haber ganado una baza y antes de robar carta del mazo, puede recoger la carta que marca el triunfo y sustituirla por el siete del mismo palo; el siete de triunfo y cualquier carta menor que ésta, puede sustituirse por el dos de triunfo. Este cambio no podrá hacerse después de haber jugado la penúltima baza.

TANTEO DEL JUEGO.- Previamente y de común acuerdo, los jugadores determinarán el número de juegos que formarán la partida, depositando la cantidad acordada al inicio en un platillo, que se llevará el jugador o pareja que gane.

Una vez terminado un juego, cada jugador o pareja sumará el valor de las cartas que forman sus bazas, ganando el juego quien más tantos alcance. Si se juega por parejas, el tanteo es común a ambos jugadores.

Puede haber empate en el tanteo, cuando cada jugador o pareja hace 60 tantos, en cuyo caso se anula ese juego.

Gana la partida el jugador o pareja que antes logre ganar el número de juegos previamente estipulado.

SEÑAS ADMITIDAS.- No se permite decir ni enseñar al compañero las cartas que se tienen. No obstante, los compañeros podrán entenderse por medio de señas, ya que el interés está en ocultar a sus contrarios las cartas que tienen y ayudarse recíprocamente durante el juego.

Las señas más comúnmente admitidas son:

As de triunfo: alzar los ojos.

Tres de triunfo: guiñar un ojo.

Rey de triunfo: extender los labios hacia delante.

Caballo de triunfo: torcer los labios hacia la derecha.

Sota de triunfo: sacar un poco la lengua.

Briscas (ases y treses de palo distinto del de triunfo): torcer la cabeza hacia un lado.

No teniendo triunfo: cerrar un momento los ojos.

Para pedir al compañero que juegue carta de tantos que no sea brisca ni triunfo: se indica soplando un poco.

Para preguntar al compañero qué cartas tiene: se le mira fijamente.