

Welcome to MAN vs COMPUTER

Briscola playing application

Nick

Start

Pravila igre:

Okrenuta karta ispod maca, predstavlja "zog" (boju), u koji se igra. Taj zog je jači od svih ostalih, a za to dijeljenje predstavlja briškulu (odnosno adut).

Postoje 4 zoga: kupe (kope), bate (baštone), špade i dinare. Unutar svakog zoga postoje karte od broja 1-7 i od 11-13. Unutar jednog zoga, najjači je as (aš) (1), pa trica (3), pa kralj (13), konj (12), fanat (11) i dalje od sedmice (7) prema dvici (2). As i trica se još zovu i "karik" (korga, karig).

As se broji kao 11 punata (bodova), trica vrijedi 10 punata, a karte 2 i 4-7 zovu se "lišine" ili "škart" i ne donose punte (usporedi s izrazom lišo bez punta). Kod ostalih zbrajaju se znamenke pa kralj vrijedi 4 punta, konj 3, a fanat 2 punta. Prema originalnom pravilu, i karta 2 je nosila 10 punat. Ove zadnje 3 karte sa slikama, u igri se zbirno nazivaju – figure ili punti. Ima ukupno 120 punata, tako da partija može završiti i neriješeno, a za pobjedu je potrebno sakupiti 61 punat.

Igrači bacaju po jednu kartu naizmjenično, dok svi ne bace, a zatim najjača strana pokupi bačene karte. Time je završila jedna "ruka" te partije. Nakon toga svaki igrač, počevši od pobjednika te ruke, "peška" (uzima) po jednu kartu s maca i započinje nova ruka, i tako dok se ne odigraju sve karte. Izuzetno, u duploj bruškuli, ako se igra u dvoje, svaki igrač baca po dvije karte u svakoj odigranoj ruci, jednu po jednu, a isto tako i peškaje 2 karte s maca, jednu po jednu.

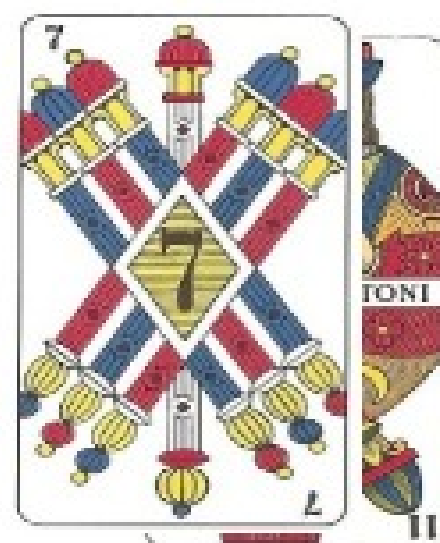
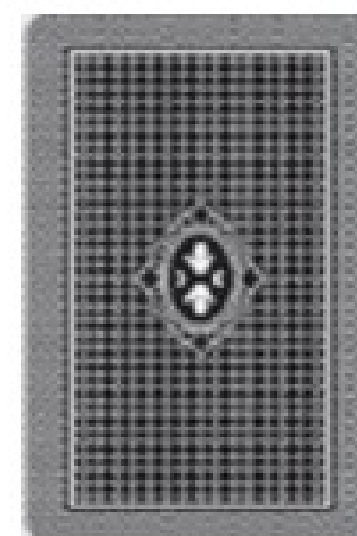
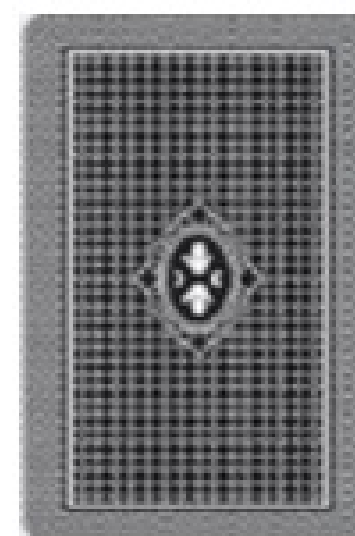
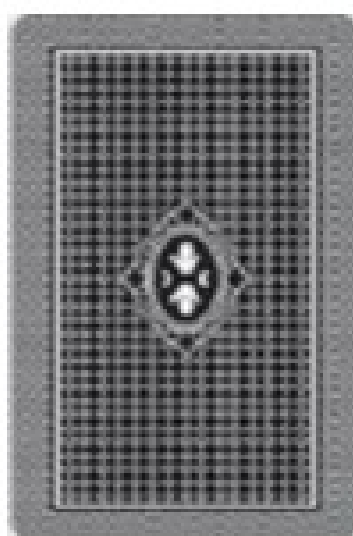
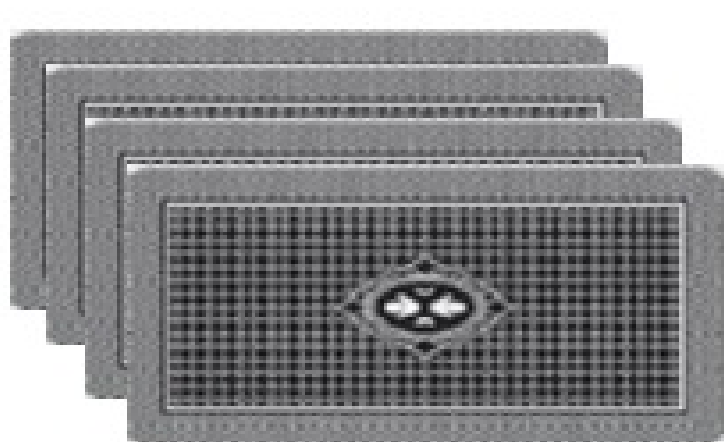
Igru započinje igrač kojemu su prvom podijeljene karte. Bačena karta predstavlja zog u kojemu se igra ta ruka. Igrač s najjačom kartom te ruke, kupi karte, prvi uzima novu kartu s maca i započinje novu ruku. Prva bačena karta može se "ubiti":

- 1. jačom kartom istog zoga
- 2. ili bilo kojom briškulom.

Igrači nisu dužni poštivati boju, niti "iberovati". Ako je ruka dobivena uz bacanje karika, to se zove "štrocatura". Npr. za igrača koji je na briškulu svog druga, u dobivenoj poziciji bacio karika, kaže se da je: "štroca' karika". Postoji još jedan aspekt sagledavanja odigranih karata u igri koji se podrazumjeva pod pojmom franko karta iliti frankuša a vezan je za najjače karte koje su u igri a nisu briškule. Često se pod tim izrazom sagledavaju kraljevi, konji i fanti pa i u datim trenutcima i ostale karte istog zoga kojima u igri nisu ostali asevi i trice te se zbog toga ukoliko su odigrane prve ne mogu ubiti ničim osim adutom. Pod odigravanjem ovih karata prvih po redu igranja, protivnika se prisiljava da ubija briškulama (troši briškule) karte koje ne nose značajne punte ili da propušta ubiti ili nema uopće briškula za ubiti takve karte, koje strana koja ih odigra koristi za sakupljanje što više punata uz minimalni rizik gubitka punata ukoliko je franko karta presječena briškulom.

Specifičnost igre u parovima jest da je dopuštena komunikacija drugova unutar para za cijelo vrijeme igre osim zadnje ruke. Kada igrači peškaju zadnje karte s maca, daljnja komunikacija mora prestati. Međutim tada drug drugu pruža svoje karte, koje se pregledaju i zatim vrate, pa se u tišini odigra zadnja ruka te partije, nakon čega se pristupi brojenju dobijenih punata i proglašavanju pobjednika te partije. Postoji varijanta da obje strane imaju po 60 punata, tada igrač koji je mješao tu ruku ponovno miješa i dijeli karte a partija se kaže da je ostala bez pobjednika ili po šezdeset.

Igra se na 4 dobijene partije. Evidencija o pobjedama se vodi tako da se na papiru nacрта jedna okomita crta i preko nje 4 vodoravne crte. Za svaku pobjedu označava se crna točka na strani pobjednika. Ako jedna strana završi partiju sa 4 pobjede, u 4 odigrane partije – to se zove "češalj".



Game over

XY won this round.

Play again

Exit