

JOKER BRISCOLA – Regole ufficiali (3 giocatori)

1. Materiale di gioco

- **Mazzo:** Si utilizza un mazzo da briscola italiano da 40 carte, con 4 semi e 10 carte per seme.
- **Riduzione a 39 carte:** Prima di iniziare la partita, si rimuove **un 2 a caso** dal mazzo. Rimangono quindi **39 carte** in gioco.

2. Obiettivo del gioco

- Il gioco si svolge in **più partite singole**.
- Ogni partita singola assegna punti ai giocatori in base al ruolo (Joker o alleato).
- Lo scopo finale è essere il **primo giocatore a raggiungere 10 o più punti**.

3. Setup di una partita singola

1. Si mescola il mazzo (39 carte).
2. Si distribuiscono **3 carte a ciascun giocatore**.
3. Si gira la carta in cima al mazzo:
 - il suo seme determina la **briscola** della partita singola.
4. Le restanti carte formano il **mazzo di pesca**, coperto.

4. Svolgimento del turno e delle mani

- Il gioco procede in **senso orario**.
- Il giocatore di mano (chi inizia la presa) sceglie liberamente quale carta giocare.
- Gli altri giocatori, a turno, giocano una carta a testa:
 - **non è obbligatorio rispondere al seme** (come nella briscola classica).
- Una volta che i tre giocatori hanno giocato una carta:
 - si determina chi vince la **presa** secondo le regole della briscola:
 - se sono state giocate una o più briscole, vince la **briscola di valore più alto**;
 - se non sono state giocate briscole, vince la **carta di valore più alto del seme del primo giocatore**.
- Le tre carte giocate vengono raccolte dal vincitore della presa, che le tiene coperte nella propria pila di prese.

5. Pesca dopo ogni presa

- Dopo ogni presa, i giocatori pescano dal mazzo fino a tornare ad avere 3 carte in mano (se possibile).
- L'ordine di pesca è:
 1. **chi ha vinto la presa** pesca per primo,
 2. poi gli altri due, seguendo il senso orario.

- Quando il mazzo è esaurito, si continua a giocare fino a esaurire tutte le carte in mano.

6. Valore delle carte

Si usano i valori classici della briscola:

- Asso: 11 punti
- Tre: 10 punti
- Re: 4 punti
- Cavallo: 3 punti
- Fante: 2 punti
- Tutte le altre carte (7, 6, 5, 4, 2): 0 punti

A fine partita singola, la somma dei punti delle prese dei tre giocatori è sempre **120**.

7. Variante Joker – Assegnazione del ruolo

Durante la partita singola si applica la seguente regola speciale:

- Il **primo giocatore che gioca una carta di briscola** diventa il **Joker**.
- Questo avviene **nel momento in cui la briscola viene giocata**, anche se il giocatore non vince la presa.
- Da quell'istante:
 - gli altri due giocatori diventano **alleati contro il Joker**;
 - il ruolo di Joker **rimane fisso** fino alla fine della partita singola;
 - altri giocatori che giochino briscole successivamente **non** possono diventare Joker.

Il ruolo di Joker viene **azzerato** alla fine di ogni partita singola. Nella partita successiva, il Joker verrà nuovamente determinato secondo la stessa regola.

8. Fine della partita singola e calcolo dei punti

Alla fine di una partita singola:

1. Ogni giocatore somma i punti delle carte raccolte nelle proprie prese.
 2. Si ottengono tre punteggi individuali, la cui somma è sempre 120.
 3. Si applicano le condizioni di vittoria della partita singola:
- **Vittoria del Joker:**
 - il Joker vince la partita singola se totalizza **almeno 51 punti**.
 - **Vittoria degli alleati:**
 - i due alleati vincono la partita singola se la somma dei loro punti è **almeno 71**.
 - **Partita singola nulla:**
 - se il Joker non raggiunge 51 punti

- e gli alleati non raggiungono insieme 71 punti, allora la partita singola è **nulla** e non assegna punti a lungo termine.

9. Punteggio a lungo termine (partita generale)

In base al risultato di ogni partita singola:

- Se **vince il Joker**:
 - il Joker guadagna **2 punti**.
- Se **vincono gli alleati**:
 - ciascuno dei due alleati guadagna **1 punto**.
- Se la partita singola è **nulla**:
 - nessuno guadagna punti.

La **partita generale** continua disputando nuove partite singole finché:

- Il primo giocatore che raggiunge **10 punti o più** vince la partita totale, se due giocatori arrivano a 10 insieme si procede con altre partite finché un giocatore ha 1 punto in più degli altri.

10. Ordine di gioco e dealer

- All'inizio della partita generale, il **dealer iniziale** (chi distribuisce e dà le carte) viene scelto in modo **casuale**.
- A ogni nuova partita singola:
 - il dealer passa al **giocatore successivo in senso orario**.
- L'ordine di gioco durante le mani segue sempre il senso orario a partire dal giocatore di mano.

11. Aspetto strategico

- Decidere **quando giocare una briscola** è cruciale:
 - rende il giocatore **Joker**
 - cambia le alleanze in modo immediato.
- Il Joker punta a superare la soglia di **51 punti**.
- Gli alleati devono coordinarsi (anche solo indirettamente) per superare insieme **71 punti**.
- Il gioco combina:
 - meccaniche classiche della briscola,
 - ruolo variabile del Joker,
 - alleanze temporanee che cambiano a ogni partita singola.