

LA BRISCA - *instrucciones del juego según Ludoteka.com*

Descripción

Se trata de un juego de baraja española de 40 cartas.

La Brisca pertenece a la gran familia de juegos de cartas del Tute, juegos en los que se trata de ir consiguiendo bazas, con un palo dominante o palo de triunfo.

En la Brisca se enfrenta un número variable de jugadores dispuestos en torno a la mesa de juego. La cantidad de jugadores recomendable es de 2, 3 ó 4 (en este último caso puede jugarse por parejas).

La versión que aquí se ofrece permite la opción de jugar entre 2, 3 o 4 jugadores.

Es un juego de duración muy variable, ya que los jugadores pueden fijar al comienzo el número de manos que un jugador deba ganar para vencer la partida. Generalmente suele jugarse de forma que puede considerarse un juego de duración media (generalmente más corto que otros juegos de su familia).

En la versión del juego de Ludoteka.com se da la posibilidad de jugar partidas de diferente duración: a ganar 1, 3 ó 6 manos.

Cuando juegan 3 jugadores, no se emplea los doses. De este modo el número de cartas en juego es múltiplo de tres.

Objetivo del juego

El objetivo general del juego es conseguir ganar el número de puntos/manos pactadas inicialmente antes que los otros jugadores, y el objetivo concreto para ganar cada una de esas manos es sumar el mayor número de puntos posible con las cartas ganadas en cada baza. Habrá que intentar llevarse un gran número de bazas pero bazas con cartas de la puntuación más alta posible.

Desarrollo del juego

Comienzo de la partida y de cada una de las manos

Se echa a suertes para saber quién es el que reparte por primera vez y quién es mano (el que se sitúe a la derecha del que reparte).

En cada mano el que reparte dará a cortar la baraja al jugador situado a su izquierda, y seguidamente repartirá las cartas a cada jugador una a una y de izquierda a derecha. Cuando haya terminado de repartir las cartas que correspondan a cada jugador en esa mano concreta, levantará la siguiente dejándola visible sobre el mazo durante toda la mano: esa carta será la que pinte, la que marque el triunfo en esa mano.

Cada una de las manos consta de varias bazas, tantas como el número que resulta de dividir el nº de cartas de la baraja entre el de jugadores que intervienen. En definitiva, una baza es el conjunto de cartas (una por cada jugador) que lanzan sobre el tapete los jugadores en su turno respectivo. Cada vez que se completa una baza habrá un jugador que la gana, que se la lleva.

Jugar las cartas

El que va de mano echará al centro del tapete una de sus cartas (la que él quiera), y los demás, de izquierda a derecha, deberán echar una más cada uno, la que ellos quieran, sin limitaciones u obligaciones de ningún tipo respecto a cuál echar.

Recoger las bazas

La baza se la llevará el jugador que hubiera echado la carta más alta del palo de triunfo, y si no hay triunfos sobre el tapete, la carta más alta del palo de salida.

La jerarquía entre cartas de un mismo palo es la que sigue, de mayor a menor: As, tres, rey, caballo, sota, siete, seis, cinco, cuatro, dos.

En las bazas sucesivas, dentro de una misma mano, el jugador que se ha llevado la última baza es el que empezará lanzando la 1ª carta de la baza siguiente.

Antes de lanzar nuevamente las cartas para jugar una nueva baza, todos los jugadores tomarán una carta de encima del mazo, empezando por el que ganó la baza anterior, de forma que siempre tengan tres cartas en la mano. Lógicamente, conforme avance el juego en una mano, las cartas del mazo se acabarán y llegará un momento en que no habrá cartas para robar: en las tres últimas bazas se jugará sólo con las cartas que tuvieran en la mano (dos en la penúltima y una en la última). Cuando las cartas del mazo se acaban, el último jugador toma la carta que señala el palo de triunfo.

Puntuación por las bazas

Una vez que se han completado todas las bazas de una mano, se procederá al recuento de los puntos obtenidos por cada jugador en esa mano.

A estos efectos el valor de cada carta es el que sigue: As (11 puntos), Tres (10 puntos), Rey (4 puntos), Caballo (3 puntos) y Sota (2 puntos). El resto de cartas no tienen valor puntuable. El número total de puntos que suman las cartas de la baraja es 120.

El jugador que obtenga mayor cantidad de puntos en una mano, será el que la gane. En caso de empate a puntos entre dos o más jugadores, se asignará como ganada la mano a cada uno de ellos.

Cambio de cartas

Cuando un jugador tuviera en su mano durante el juego el siete del palo de triunfo, podrá cambiarlo por la carta que pinte si ésta fuera una carta de valor (As, Tres, Rey, Caballo o Sota). Este cambio podrá hacerse justo tras haber ganado una baza y antes de proceder a robar la carta correspondiente del mazo. Este mismo cambio, y con las mismas reglas y limitaciones, podrán hacerlo los jugadores si tuvieran en su poder un dos y quisieran cambiarlo por la carta que marque el triunfo si ésta fuera una carta sin valor (Cuatro, Cinco, Seis o Siete). Para obtener el cambio de carta debe pulsarse en cualquier momento la carta que marca el triunfo, de modo que el programa realiza el cambio en cuanto éste es posible.

Final de la partida

La partida finaliza cuando uno de los jugadores alcanza el número de manos ganadoras pactado previamente, y si lo alcanzaran más de uno simultáneamente, la partida termina cuando tal empate se rompa en sucesivas manos jugadas a tal fin.

Fuente: <https://www.ludoteka.com/clasika/brisca.html>

EL PRESIDENTE - *instrucciones del juego según Ludoteca.com*

Descripción

Se trata de un juego de baraja española de 40 cartas, aunque dependiendo del número de jugadores se pueden llegar a usar hasta dos barajas.

Pueden jugar desde 2 hasta 10 personas.

En Ludoteca.com se da la opción de jugar entre 4, 5 y 6 jugadores. En el caso de 6 jugadores se jugará con una baraja de 48 cartas.

En el **juego presidente** el valor de las cartas, de mayor a menor, es el siguiente:

- 2 de oros
- Resto de doses
- Ases
- Reyes
- Caballos
- Sotas
- Sietes
- Seises
- Cincos
- Cuatros
- Treses

Objetivo del juego

En el juego de presidente existen **4 cargos** que serán asignados a los jugadores según los puestos que obtengan al final de cada mano: **presidente, vicepresidente, vicecomemierda y comemierda**.

El objetivo de este juego es **ostentar y mantener el mayor cargo posible**. Para conseguirlo, cada jugador intentará descartarse antes que el resto de los jugadores. El primero que se quede sin ninguna carta será **el presidente**, el siguiente será **el vicepresidente**, el penúltimo **el vicecomemierda**, y el que quede en último puesto será **el comemierda**.

En Ludoteca.com el objetivo de la partida consiste en conseguir el mayor número de puntos, en base al sistema de puntuación que más adelante se explica.

Desarrollo del juego

Comienzo de la partida y de cada una de las manos

Se echa a suertes para saber quién es el que reparte por primera vez, y será mano y dará comienzo a la mano quien tenga entre sus cartas el tres de oros. En las demás manos repartirá y abrirá la mano el jugador que fuera comemierda (quien hubiera quedado último en la mano anterior).

En cada mano el que reparte dará a cortar la baraja al jugador situado a su izquierda, y seguidamente repartirá todas las cartas de la baraja entre los jugadores una a una y de izquierda a derecha.

Una vez repartidas las cartas, **el comemierda dará sus dos mejores cartas al presidente** y este le devolverá las dos que él quiera, y **el vicepresidente recibirá la mejor del vicecomemierda** y le devolverá una. En la primera mano de la partida no se realizará este intercambio de cartas, ya que todavía no se han adjudicado los cargos que se otorgan según el orden de descarte de cada mano.

Cada una de las manos consta de varias bazas. El comemierda dará comienzo a la primera baza; a continuación como regla general en cada baza comienza el jugador que hubiera tirado la última carta en la baza anterior, salvo que dicho jugador se haya descartado, en cuyo caso será el que estuviera a su derecha quien abriera la baza.

Jugar las cartas

En cada baza, quien va a realizar el primer lance decidirá echar **una, dos, tres o cuatro cartas descubiertas del mismo valor** al centro del tapete.

A continuación los demás, de izquierda a derecha, tienen dos opciones: **pasar**, anunciándolo a sus contrincantes diciendo *paso*, o **echar el mismo número de cartas de un valor superior**.

Como excepción, el **dos de oros** se puede jugar en cualquier momento, sin tener que cumplir la obligación de echar el número de cartas que se estuviera jugando en esa baza.

Fin de la mano

La baza se da por finalizada cuando todos los jugadores en juego pasan, y el turno vuelve al jugador que hubiera echado la(s) última(s) carta(s). En este caso este jugador dará comienzo a una nueva baza.

Se jugarán tantas bazas como sean necesarias hasta que únicamente quede un jugador sin descartarse, dando por finalizada la mano.

En Ludoteka.com con el objetivo de obtener una clasificación a nivel de partida completa, al finalizar cada mano cada jugador sumará o restará una cantidad de puntos:

- El presidente obtendrá **2 puntos** en caso de participar 4 jugadores, y **3 puntos** si son 5 o 6 jugadores.
- El vicepresidente obtendrá **1 punto** en caso de participar 4 jugadores, y **2 puntos** si son 5 o 6 jugadores.
- El vicecomemierda **no obtiene puntos**.
- El comemierda obtendrá **-1 punto**.
- En caso de jugar 5 o 6 jugadores, quienes ocupen las posiciones intermedias obtienen **1 punto**.

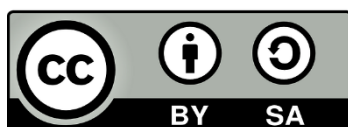
El valor de cada mano se multiplica por un factor que va incrementándose cada 3 manos: a partir de la cuarta mano se puntúa doble, a partir de la séptima se puntúa triple, y desde la décima cuádruple.

Final de la partida

Hay dos modalidades de partida: ésta puede finalizar cuando se hayan jugado tantas manos como se hubiera pactado al inicio, o bien cuando uno de los jugadores alcanza la puntuación objetivo.

En caso de empate en el primer puesto cuando se da la condición de final de partida, se jugará una nueva mano.

Fuente: <https://www.ludoteka.com/clasika/presidente.html>



This work is licensed under Attribution-ShareAlike 4.0 International.
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



**Co-funded by
the European Union**

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.