

NORMAS DE LA BRISCA

Para ganar hay que hacer 61 puntos, o más, en total son 120 puntos. El **valor de los Naipes** y su poder, sigue este orden:

| | |
|------------|-----------|
| 1 AS | 11 puntos |
| 3 TRES | 10 puntos |
| 12 REY | 4 puntos |
| 11 CABALLO | 3 puntos |
| 10 SOTA | 2 puntos |
| 7,6,5,4,2 | 0 puntos |



COMO SE JUEGA:

Se reparten las cartas de una en una y hasta tres a cada jugador, empezando por la derecha. La carta siguiente se descubrirá y será la muestra, poniendo sobre ella en el centro de la mesa, la maceta (cartas sobrantes ocultas).

Cada jugador jugará (cuando por orden le corresponda) la carta que prefiera de las tres que siempre tendrá.

1ª mano: juega el siguiente al repartidor de cartas por una carta descubierta. Si nadie la supera, la baza será suya.

Cómo se supera: pues jugando una carta de más valor y del mismo palo, o una carta de la muestra. Si el segundo jugador la ha superado, la baza será

suya (del segundo). El tercer jugador, para hacerse con la baza debe superar la carta del segundo jugador por el mismo procedimiento y así sucesivamente el resto de jugadores.

Y si el segundo jugador no supera la carta del primero, el tercer jugador, para ganar debe superar la carta del primero.

Para ganar **“hacer baza”**: hay que superar la carta que vaya en ese momento ganando. Las cartas jugadas, son para el equipo ganador.

2º mano: una vez recogidas y guardadas las cartas jugadas, el jugador que ha ganado coge una carta de la maceta y después y por orden el resto de jugadores. Ahora inicia el juego este jugador y los demás a continuación con las mismas condiciones anteriores.

**Aclaración: siempre sale el jugador que ha ganado la última baza.*

Una vez agotadas las bazas, se hace el recuento de puntos, ganando el juego el de 61 puntos o más. No cuenta *“el monte”* ni *“la mano”*. A igualdad de puntos, se repite La Brisca.

Al empezar el segundo juego, reparte las cartas el siguiente al que la repartió en el anterior juego.

Cuando los jugadores son 6, se retiran los DOSES.

Antes de jugar una carta, se puede mostrar, pero si se deposita en la mesa, ya NO se puede cambiar por otra.

LAS SEÑAS:

| | |
|------------|----------------------|
| 1 AS | Levantando LAS CEJAS |
| 3 TRES | Guiñando UN OJO |
| 12 REY | Sacando la LENGUA |
| 11 CABALLO | Torciendo los LABIOS |
| 10 SOTA | Levantando un HOMBRO |
| 7,6,5,4,2 | SOPLANDO |
| Briscas | Ladeando la CABEZA |

Argot:

Los ASES y los TRESES, son BRISCAS.

7,6,5,4,2, son TRIUNFOS o FULLES, si son de la muestra.

“**ir al robo**”: es coger una carta de la maceta.

“**matar**”: es superar la carta que va ganado (generalmente con muestra).

“**triunfar**”: es jugar un triunfo.

“**apelar**” o “**empelar**”: eso es superar la carta que va ganando (generalmente que va ganado con una brisca del mismo palo).

“**baza**”: es el conjunto de cartas de una mano.

“**una mano**”: es cada vez que todos juegan una carta.

“**ser mano**”: es el siguiente jugador al que reparte.

“**fea**”: carta sin valor (no triunfo).

“puntos”: son la SOTA, CABALLO y REY.

No se deben hacer señas falsas, ni tampoco pedir las. La seña la hará solo el poseedor de la carta.

En cada equipo habrá un director al que le harán todos las señas y otros le ayudarán llevando la cuenta de los puntos que llevan los contrarios, las muestras y briscas que hayan salido.

Si alguna cosa no se entiende, preguntar en ventanilla donde estará RUBEN.

Villar de Cañas, a 30 de enero de 2026
Ruben Ramírez Velázquez

