

BRIŠKULA: Pravila igre

Miješanje i dijeljenje karata:

Svi igrači naizmjenično, po redu, miješaju i dijele karte. Pravilno je dijeliti karte u smjeru suprotnom od kretanja kazaljki na satu. Nakon miješanja karata, prethodni djelatelj prediže karte ili "tuče" (udara rukom po macu).

Ako su karte predignute, djelatelj dijeli:

- u običnoj briškuli, po jednu kartu svakom igraču naizmjenično, ukupno tri karte svakome,
- u duploj briškuli, po dvije karte svakom igraču naizmjenično, ukupno po četiri karte.

Nakon pola podijeljenih karata okreće se jedna karta licem prema gore i na nju se stavlja preostali mac karata, nakon završetka dijeljenja preostalih karata.

Ako su karte tučene (nisu predignute), djelatelj dijeli:

- u običnoj briškuli po tri karte odjednom svakom igraču,
- u duploj briškuli po četiri karte odjednom svakom igraču.

Na kraju dijeljenja okreće se jedna karta licem prema gore i na nju se stavlja preostali mac karata.

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. Kralj vrijedi 4 punata, konj 3, a fanat 2 punata. Ove zadnje 3 karte sa slikama, se u igri 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 briškuli, 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":

- jačom kartom istog zoga,
- ili bilo kojom briškulom.

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".

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.

Igra se na 4 dobijene partije. Evidencija o pobjedama se vodi tako da se na papiru nacrtaju 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".

Osobitosti igre

Osobito je interesantna igra parova, jer je dopuštena komunikacija, ali i tajni znakovi tzv. "moti". Osobe koje čine jedan par su "kumpanji" ili "drugovi". Drug s drugom ima, ili prethodno dogovara tajne znakove kojima daju do znanja kakvim kartama raspolažu (davanje signala može biti i lažno). Uobičajeni moti su:

- široko otvaranje usana nakratko – označava karika,
- nakratko napućiti usne – označava asa od briškule,
- namignuti ili usne na stranu – označava tricicu od briškule
- podizanje obrva – označava kralja od briškule,
- podizanje jednog ramena – označava konja od briškule,
- pokazivanje vrha jezika - označava fanta od briškule,
- lagano udaranje prstom po svojim kartama - vlasnik ima malu briškulu

Dakle, moti mogu biti i namigivanje, znakovi ustima, obrvama i razne mimike lica i tijela, a svrha im je da protivnički par ne dozna koje su informacije motima razmijenjene, ili zavarati protivnike. Uobičajena komunikacija svodi se na kratke poruke: "karik" (korga, karig),

"lišo", "punti", "briškulu", "briškulicu", "malu"...i predstavljaju upute igraču u paru, koju kartu baciti u tom trenutku.

Tajne dobre igre sastoje se u memoriranju prethodno odigranih karata, zbrajanju i memoriranju dobijenih punata i savršenoj koncentraciji na igru. U igri često može biti presudno, tko će peškati donju kartu briškulu, pa se lukavstvom u odigravanju predzadnje ruke nastoji navesti protivnika dobiti tu ruku i prvi peška, odnosno navesti protivnike u situaciju da igraju prvu ili drugu ruku, ovisno kako je povoljnije u situaciji.

Izvor: <http://hr.wikipedia.org/wiki/Briškula>