BASES DEL CAMPEONATO DE BRISCA CAMINOS UPV

(MODALIDAD POR PAREJAS)

Baraja y jugadores

Se jugará por parejas con **baraja española de 40 cartas**.

Los miembros de cada pareja se situarán enfrentados.

Se repartirán **tres cartas a cada jugador**. A continuación se descubrirá una carta, cuyo palo determinará el **triunfo**. Esta carta permanecerá visible debajo del mazo y será la última en ser robada.

Orden y valor de las cartas

El orden de las cartas, de mayor a menor, será:

as, tres, rey, caballo, sota, siete, seis, cinco, cuatro y dos.

A efectos del tanteo:

- As: **11 tantos**.
- Tres: **10 tantos**.
- Rey: **4 tantos**.
- Caballo: **3 tantos**.
- Sota: **2 tantos**.
- Siete, seis, cinco, cuatro y dos: **0 tantos**.

Las cuarenta cartas suman en total **120 tantos**.

Desarrollo de las bazas

Comenzará la primera baza el jugador situado a la derecha de quien haya repartido.

Cada jugador jugará una carta por turno.

Ganará la baza:

- La carta de triunfo de mayor valor, si se ha jugado algún triunfo.
- Si no se ha jugado ningún triunfo, la carta de mayor valor del palo de salida.

El jugador que gane la baza recogerá las cuatro cartas y comenzará la baza siguiente.

Libertad de juego

En la brisca **no existe obligación de asistir al palo de salida, montar ni jugar triunfo**.

Cada jugador podrá jugar cualquiera de las cartas de su mano, tanto mientras queden cartas en el mazo como una vez agotado este.

Robo de cartas

Después de cada baza, mientras queden cartas en el mazo, los jugadores robarán una carta.

Robará primero el jugador que haya ganado la baza y, a continuación, los demás jugadores siguiendo el orden de juego.

Una vez agotado el mazo, se jugarán las cartas que queden en las manos sin efectuar nuevos robos.

Cambio de la carta de triunfo

La carta descubierta que marca el triunfo podrá cambiarse, mientras permanezca disponible para ser robada, en las siguientes condiciones:

- Si la carta de triunfo descubierta es **as, tres, rey, caballo o sota**, podrá cambiarse por el **siete del mismo palo**.
- Si la carta descubierta es **siete, seis, cinco, cuatro o dos**, podrá cambiarse por el **dos del mismo palo**.

El cambio únicamente podrá realizarlo un jugador de la pareja que haya ganado la baza inmediatamente anterior y deberá efectuarse **antes de robar la carta correspondiente**.

No podrá efectuarse el cambio una vez que la carta de triunfo vaya a ser robada.

Tanteo

Una vez jugadas las cuarenta cartas, cada pareja sumará el valor de las cartas obtenidas en sus bazas.

Ganará el juego la pareja que obtenga **más de 60 tantos**.

Si ambas parejas obtienen exactamente **60 tantos**, el juego se considerará empatado y deberá repetirse, sin adjudicarse a ninguna de las dos parejas.

Juegos y enfrentamientos

Cada enfrentamiento se disputará al **mejor de cinco juegos**.

Ganará el enfrentamiento la primera pareja que consiga **tres juegos**.

Los juegos que finalicen con empate a 60 tantos no se contabilizarán para ninguna de las parejas.

Comunicación entre compañeros

No estará permitido enseñar las cartas al compañero ni comunicar verbalmente información sobre las cartas propias.

Se permitirán únicamente las **señas tradicionales de la brisca**, realizadas de forma discreta entre los miembros de la pareja.

No se admitirán señas inventadas o previamente acordadas diferentes de las tradicionales.