

# Biritch

4 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

## Gewinne mit deinem Partner Stiche, um Punkte für Spiel und Rubber zu sammeln.

### AUFBAU

- Verwende ein Standard-52-Karten-Deck.
- Teile 13 Karten an jeden der 4 Spieler in zwei Partnerschaften aus.
- Der Geber oder Partner bestimmt die Trumpffarbe oder Ohne-Trumpf.

### WERTUNG

- Jeder Stich über sechs zählt für die Spielwertung.
- Das Halten hoher Trumpf-Honneurs kann Bonuspunkte bringen.
- Die erste Partnerschaft mit zwei Spielsiegen gewinnt den Rubber.

*Tipp: Plane, wie du die Karten des Dummy nutzt, bevor du den ersten Stich spielst.*

### AM ZUG

- Der Partner des Ansagers legt seine Hand offen als Dummy hin.
- Der Spieler links vom Ansager spielt aus; bediene Farbe wenn möglich.
- Der Ansager spielt sowohl seine eigene Hand als auch die Karten des Dummy.

*Biritch, auch bekannt als Russisches Whist, ist ein historisches Stichkartenspiel, das weithin als direkter Vorfahre des modernen Bridge gilt. Es führte das Konzept ein, dass der Partner des Ansagers seine Hand als Dummy offen hinlegt, eine revolutionäre Mechanik zu jener Zeit.*

## Ziel

Gewinne mit deinem Partner Stiche, um Punkte für das Spiel zu sammeln. Die ansagende Seite bestimmt eine Trumpffarbe und versucht, die Mehrheit der Stiche zu gewinnen, während das gegnerische Paar verteidigt.

## Vorbereitung

1. **Spieler:** 4 Spieler in zwei Partnerschaften.
2. **Deck:** Standard-52-Karten-Deck.
3. **Austeilen:** Jeder Spieler erhält 13 Karten.
4. **Trumpfansage:** Der Geber oder sein Partner bestimmt die Trumpffarbe oder wählt ein Spiel ohne Trumpf.

## Spielablauf

1. **Dummy-Hand:** Nach der Trumpfansage legt der Partner des Ansagers seine Hand offen auf den Tisch. Der Ansager spielt sowohl seine eigenen Karten als auch die des Dummy.
2. **Ausspiel:** Der Spieler links vom Ansager spielt den ersten Stich aus.
3. **Farbe bedienen:** Spieler müssen die ausgespielte Farbe bedienen. Wenn sie nicht können, dürfen sie trumpfen oder abwerfen.
4. **Stiche gewinnen:** Die höchste Karte der ausgespielten Farbe gewinnt, es sei denn, es wurde getrumpft; dann gewinnt der höchste Trumpf.

## Punktewertung

- **Stichpunkte:** Jeder über sechs hinaus gewonnene Stich zählt für die Spielwertung.
- **Spielschwelle:** Eine bestimmte Punktzahl über mehrere Runden gewinnt ein Spiel.
- **Honneurs:** Das Halten hoher Trumpfkarten in einer Hand kann Bonuspunkte bringen.
- **Rubber:** Die erste Partnerschaft, die zwei Spiele gewinnt, gewinnt den Rubber und erhält zusätzliche Bonuspunkte.

## Varianten

---

- **Auktions-Biritch:** Fügt eine kompetitive Bieterunde hinzu, bei der beide Partnerschaften um das Recht bieten, Trumpf zu bestimmen, was sich direkt zum Auktions-Bridge entwickelte.
- **Gerades Biritch:** Die einfachere Originalform, bei der nur die Geberseite ohne Auktion Trumpf bestimmt.

## Tipps und Strategien

---

- Wähle deine Trumpffarbe basierend auf der längsten gemeinsamen Farbe zwischen dir und deinem Partner.
- Plane als Ansager, wie du die Karten des Dummy nutzt, bevor du den ersten Stich spielst.
- Verteidiger sollten versuchen, ihre langen Farben aufzubauen und ihre Blätter durch ihr Spiel zu kommunizieren.

## Tipps & Strategie

---

Plane dein Spiel rund um die Dummy-Hand vom allerersten Stich an. Kommunikation zwischen Verteidigern durch Kartensignale ist genauso wichtig wie im modernen Bridge.

Die genaue Einschätzung des Stichpotenzials deines Blatts ist beim Trumpfwählen entscheidend. Zähle deine sicheren Gewinner und Verlierer, bevor du dich auf eine Farbe festlegst.