

Biriba

2-6 jugadores

52 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Larga

Forma biribas (fusiones de siete cartas) y sé el primer equipo en salirse.

PREPARACIÓN

- 2-6 jugadores en parejas.
- Usa dos barajas más comodines (108 cartas).
- Reparte 11 cartas cada una, aparta una pila de bote por equipo.

PUNTUACIÓN

- Biriba limpia = 300 puntos, biriba sucia = 150 puntos.
- Valores de cartas: Comodines 50, Ases/Doses 20, cartas faciales 10, otras 5.

Consejo: Construye biribas limpias para máximos puntos y recoge la pila de descarte estratégicamente.

EN TU TURNO

- Saca del robo o recoge la pila de descarte.
- Coloca o extiende fusiones en la mesa.
- Descarta una carta para terminar tu turno.

Biriba es un popular juego rummy griego jugado por parejas con dos barajas estándar más comodines. Los jugadores forman fusiones y apuntan a crear 'biribas' (conjuntos al estilo canasta de siete o más cartas) para marcar puntos grandes y salirse.

Objetivo

Forma fusiones de tres o más cartas del mismo rango o secuencias en palo. Crea biribas (conjuntos de siete o más) y sé el primer equipo en salirse vaciando tu mano.

Configuración

1. **Jugadores:** 2 a 6 jugadores, típicamente jugados en parejas de dos o tres por equipo.
2. **Baraja:** Dos barajas estándar de 52 cartas más 4 comodines (108 cartas totales). Los doses y comodines son cartas comodín.
3. **Reparto:** Cada jugador recibe 11 cartas. Se aparta una pila separada de 6 cartas (el 'bote') para que cada equipo la recoja después de completar su primera biriba.

Juego

1. **Paso 1:** En tu turno, saca una carta de la pila de robo o recoge toda la pila de descarte (bajo ciertas condiciones).
2. **Paso 2:** Coloca nuevas fusiones o añade cartas a las fusiones existentes en la mesa. Las fusiones pueden ser conjuntos del mismo rango o secuencias del mismo palo.
3. **Paso 3:** Las cartas comodín (doses y comodines) pueden sustituir a cualquier carta en una fusión, pero una fusión no puede tener más cartas comodín que cartas naturales.
4. **Paso 4:** Descarta una carta para terminar tu turno. Cuando tu equipo completa una biriba de siete cartas, puedes recoger tu pila de bote.

Puntuación

- Una biriba limpia (sin cartas comodín) vale 300 puntos. Una biriba sucia (con cartas comodín) vale 150 puntos.
- Los valores individuales de las cartas también se cuentan. Los comodines valen 50, los doses y ases valen 20, las cartas faciales valen 10, y las cartas numéricas valen 5 puntos cada una.

Variaciones

- **Biriba de Dos Jugadores:** Cada jugador juega individualmente sin pareja, con tamaños de mano ajustados.
- **Biriba de Seis Jugadores:** Tres equipos de dos compiten, añadiendo complejidad a la coordinación de parejas.

Consejos y Estrategias

- Prioriza construir biribas limpias por el doble de puntos de las sucias.
- Recoge la pila de descarte cuando contenga múltiples cartas útiles para acelerar tu fusión.
- Comunica con tu pareja a través de tus fusiones, mostrando qué palos o rangos estás recolectando.

Consejos y estrategia

Enfócate en construir biribas limpias cuando sea posible, ya que valen el doble de los puntos. El timing para recoger la pila de descarte puede dar a tu equipo una ventaja enorme.

Equilibrar la fusión ofensiva con el descarte defensivo es clave. Evita descartar cartas que ayuden a los oponentes a completar sus biribas.