

# Biritch

4 jugadores

52 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Media

Gana bazas con tu compañero para anotar puntos hacia juego y rubber.

## PREPARACIÓN

- Usa una baraja estándar de 52 cartas.
- Reparte 13 cartas a cada uno de 4 jugadores en dos asociaciones.
- El repartidor o compañero declara el palo de triunfo o sin triunfos.

## PUNTUACIÓN

- Cada baza más allá de seis cuenta hacia la puntuación de juego.
- Tener honores de triunfo altos puede ganar puntos de bonificación.
- La primera asociación en ganar dos juegos gana el rubber.

Consejo: Planifica cómo usar las cartas de la ficticia antes de jugar la primera baza.

## EN TU TURNO

- El compañero del declarante coloca su mano boca arriba como ficticia.
- El jugador a la izquierda del declarante juega; sigue el palo si es posible.
- El declarante juega tanto su propia mano como la ficticia.

*Biritch, también conocido como Russian Whist, es un juego histórico de bazas ampliamente considerado el antepasado directo del Bridge moderno. Introdujo el concepto de la mano ficticia del compañero del declarante tendida en la mesa, una mecánica revolucionaria en su tiempo.*

## Objetivo

Gana bazas con tu compañero para anotar puntos hacia juego. El lado declarante nombra un palo de triunfo e intenta ganar la mayoría de las bazas mientras el par opuesto defiende.

## Preparación

1. **Jugadores:** 4 jugadores en dos asociaciones.
2. **Baraja:** Baraja estándar de 52 cartas.
3. **Reparto:** Cada jugador recibe 13 cartas.
4. **Declaración de triunfo:** El repartidor o su compañero declara el palo de triunfo o elige jugar sin triunfos.

## Jugabilidad

1. **Mano ficticia:** Después de que se declara el triunfo, el compañero del declarante coloca su mano boca arriba en la mesa. El declarante juega tanto sus propias cartas como las de la ficticia.
2. **Juega:** El jugador a la izquierda del declarante juega la primera baza.
3. **Sigue el palo:** Los jugadores deben seguir el palo jugado. Si no pueden, pueden triunfar o descartar.
4. **Ganar bazas:** La carta más alta del palo jugado gana a menos que sea triunfada, en cuyo caso el triunfo más alto gana.

## Puntuación

- **Puntos de baza:** Cada baza ganada más allá de seis cuenta hacia la puntuación de juego.
- **Umbral de juego:** Un número específico de puntos en múltiples rondas gana un juego.
- **Honores:** Tener cartas de triunfo altas en una sola mano puede ganar puntos de bonificación.
- **Rubber:** La primera asociación en ganar dos juegos gana el rubber y gana puntos de bonificación adicionales.

## Variantes

---

- **Biritch de Subasta:** Añade una ronda de pujas competitiva donde ambas asociaciones pujan por el derecho a declarar triunfo, que evolucionó directamente hacia el Bridge de Subasta.
- **Biritch Directo:** La forma original más simple donde solo el lado del repartidor declara triunfo sin una subasta.

## Consejos y Estrategias

---

- Elige tu palo de triunfo basándote en el palo más largo combinado entre tú y tu compañero.
- Como el declarante, planifica cómo usar las cartas de la ficticia antes de jugar la primera baza.
- Los defensores deben intentar establecer sus palos largos y comunicar su tenencia a través de su juego.

## Consejos y estrategia

---

Planifica tu juego alrededor de la mano ficticia desde la misma primera baza. La comunicación entre defensores a través de señales de cartas es tan importante como en Bridge moderno.

Evaluar con precisión el potencial de tu mano para ganar bazas es crítico al elegir triunfos. Cuenta tus ganadores y perdedores seguros antes de comprometerte con un palo.