

Biriba

2-6 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Longue

Former des biribas (combinaisons de sept cartes) et être la première équipe à vider sa main.

MISE EN PLACE

- 2 à 6 joueurs en partenariats.
- Utilisez deux jeux plus des jokers (108 cartes).
- Distribuez 11 cartes par joueur, mettez de côté un pot par équipe.

SCORE

- Biriba pur = 300 points, biriba mixte = 150 points.
- Valeurs des cartes : jokers 50, As et 2 20, figures 10, autres 5.

Conseil: Construisez des biribas purs pour maximiser vos points et ramassez le talon de défausse au bon moment.

Biriba est un jeu de rami en partenariat populaire en Grèce, joué avec deux jeux de cartes standards plus des jokers. Les joueurs forment des combinaisons et visent à créer des « biribas » (des suites de sept cartes ou plus à la Canasta) pour marquer gros et vider leur main.

Objectif

Former des combinaisons d'au moins trois cartes du même rang ou des suites de la même couleur. Créer des biribas (ensembles de sept cartes ou plus) et être la première équipe à vider sa main.

Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 6 joueurs, généralement en partenariats de deux ou trois par équipe.
2. **Jeu de cartes** : Deux jeux standards de 52 cartes plus 4 jokers (108 cartes au total). Les 2 et les jokers sont des cartes sauvages.
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 11 cartes. Un tas séparé de 6 cartes (le « pot ») est mis de côté pour chaque équipe, à récupérer après avoir complété son premier biriba.

À VOTRE TOUR

- Piochez dans la pioche ou ramassez le talon de défausse.
- Posez ou prolongez des combinaisons sur la table.
- Défaussez une carte pour terminer votre tour.

Déroulement du jeu

1. **Étape 1** : À votre tour, piochez une carte dans la pioche ou ramassez l'intégralité du talon de défausse (sous certaines conditions).
2. **Étape 2** : Posez de nouvelles combinaisons ou ajoutez des cartes aux combinaisons déjà sur la table. Les combinaisons peuvent être des brelans de même rang ou des suites de la même couleur.
3. **Étape 3** : Les cartes sauvages (2 et jokers) peuvent remplacer n'importe quelle carte dans une combinaison, mais une combinaison ne peut pas contenir plus de cartes sauvages que de cartes naturelles.
4. **Étape 4** : Défaussez une carte pour terminer votre tour. Lorsque votre équipe complète un biriba de sept cartes, vous pouvez récupérer votre pot.

Décompte des points

- Un biriba pur (sans cartes sauvages) vaut 300 points. Un biriba mixte (avec des cartes sauvages) vaut 150 points.
- Les valeurs individuelles des cartes sont également comptabilisées : jokers 50 points, 2 et As 20 points, figures 10 points, cartes numériques 5 points.

Variantes

- **Biriba à deux joueurs** : Chaque joueur joue individuellement sans partenaire, avec des mains de taille ajustée.
- **Biriba à six joueurs** : Trois équipes de deux s'affrontent, ajoutant de la complexité à la coordination entre partenaires.

Conseils et stratégies

- Privilégiez la construction de biribas purs, qui valent le double des biribas mixtes.
- Ramassez le talon de défausse lorsqu'il contient plusieurs cartes utiles pour accélérer la pose de vos combinaisons.
- Communiquez avec votre partenaire à travers vos combinaisons, en montrant les couleurs ou rangs que vous collectez.

Conseils et stratégie

Concentrez-vous sur la construction de biribas purs dans la mesure du possible, car ils valent le double. Bien choisir le moment de ramasser le talon de défausse peut donner à votre équipe un avantage décisif.

L'équilibre entre l'offensive (poser des combinaisons) et la défensive (bien choisir ses défausses) est la clé. Évitez de vous défausser de cartes qui aident vos adversaires à compléter leurs biribas.