

Biritch

4 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

Remplir le contrat d'enchères en remportant les levées annoncées.

MISE EN PLACE

- 4 joueurs en 2 équipes.
- 52 cartes.
- Distribuez 13 cartes. Enchères pour l'atout.

SCORE

- Points pour levées au-delà de 6.
- Bonus pour les chelems.
- Pénalités pour les contrats ratés.

Conseil: Comme au Bridge, planifiez le jeu de la carte avec le mort.

À VOTRE TOUR

- Enchères pour désigner l'atout et le nombre de levées.
- Le mort est exposé après l'entame.
- Jouez les levées.

Biritch, également connu sous le nom de Whist russe, est un jeu de levées historique largement considéré comme l'ancêtre direct du Bridge moderne. Il a introduit le concept du partenaire du déclarant posant sa main comme un mort, une mécanique révolutionnaire pour l'époque.

Objectif

Remportez des levées avec votre partenaire pour marquer des points vers la partie. Le camp déclarant nomme une couleur d'atout et tente de remporter la majorité des levées tandis que la paire adverse défend.

Mise en place

1. **Joueurs** : 4 joueurs en deux partenariats.
2. **Jeu de cartes** : Jeu standard de 52 cartes.
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 13 cartes.
4. **Déclaration d'atout** : Le donneur ou son partenaire déclare la couleur d'atout ou choisit de jouer sans atout.

Déroulement du jeu

1. **Main du mort** : Après la déclaration d'atout, le partenaire du déclarant pose sa main face visible sur la table. Le déclarant joue à la fois ses propres cartes et celles du mort.
2. **Entame** : Le joueur à la gauche du déclarant entame la première levée.
3. **Suivre la couleur** : Les joueurs doivent suivre la couleur demandée. S'ils ne peuvent pas, ils peuvent couper ou défausser.
4. **Remporter les levées** : La carte la plus haute de la couleur demandée l'emporte, sauf si elle est coupée, auquel cas l'atout le plus haut gagne.

Décompte des points

- **Points de levées** : Chaque levée remportée au-delà de six compte pour le score de la partie.
- **Seuil de partie** : Un nombre spécifique de points sur plusieurs donnes remporte une partie.
- **Honneurs** : Détenir les cartes d'atout les plus hautes dans une seule main peut rapporter des points bonus.
- **Robre** : Le premier partenariat à remporter deux parties gagne le robre et reçoit des points bonus supplémentaires.

Variantes

- **Biritch aux enchères** : Ajoute un tour d'enchères compétitif où les deux partenariats enchérissent pour le droit de déclarer l'atout, ce qui a évolué directement vers le Bridge aux enchères.
- **Biritch simple** : La forme originale plus simple où seul le camp du donneur déclare l'atout sans enchères.

Conseils et stratégies

- Choisissez votre couleur d'atout en fonction de la couleur la plus longue combinée entre vous et votre partenaire.
- En tant que déclarant, planifiez comment utiliser les cartes du mort avant de jouer la première levée.
- Les défenseurs devraient essayer d'établir leurs longues couleurs et communiquer leurs cartes par leur jeu.

Conseils et stratégie

La gestion du mort est fondamentale dans ce jeu.

Exposez le mort après l'entame pour planifier la série de levées.