

Biriba

2-6 giocatori

52 carte

Difficoltà: Media

Durata: Lunga

Formare biribe (combinazioni da sette carte) ed essere la prima squadra a uscire.

PREPARAZIONE

- Da 2 a 6 giocatori in coppie.
- Usare due mazzi più jolly (108 carte).
- Distribuire 11 carte ciascuno, mettere da parte un pozzo per squadra.

PUNTEGGIO

- Biriba pulita = 300 punti, biriba sporca = 150 punti.
- Valori carte: Jolly 50, Assi/2 20, figure 10, altre 5.

Consiglio: Costruisci biribe pulite per il massimo dei punti e raccogli la pila degli scarti in modo strategico.

Biriba è un popolare gioco di ramino in coppia greco giocato con due mazzi standard più jolly. I giocatori formano combinazioni e puntano a creare 'biribe' (set simili alla canasta da sette o più carte) per segnare molto e uscire.

Obiettivo

Formare combinazioni di tre o più carte dello stesso valore o sequenze dello stesso seme. Creare biribe (set da sette o più) ed essere il primo team a uscire svuotando la propria mano.

Preparazione

1. **Giocatori:** Da 2 a 6 giocatori, tipicamente giocato in coppie di due o tre per squadra.
2. **Mazzo:** Due mazzi standard da 52 carte più 4 jolly (108 carte in totale). I due e i jolly sono jolly.
3. **Distribuzione:** Ogni giocatore riceve 11 carte. Una pila separata di 6 carte (il 'pozzo') viene messa da parte per ogni squadra da raccogliere dopo aver completato la prima biriba.

AL TUO TURNO

- Pesca dallo stock o raccoglie la pila degli scarti.
- Posa o estende le combinazioni sul tavolo.
- Scarta una carta per terminare il tuo turno.

Svolgimento del gioco

1. **Fase 1:** Al tuo turno, pesca una carta dalla pila dello stock o raccoglie l'intera pila degli scarti (in determinate condizioni).
2. **Fase 2:** Posa nuove combinazioni o aggiungi carte alle combinazioni esistenti sul tavolo. Le combinazioni possono essere set dello stesso valore o scale dello stesso seme.
3. **Fase 3:** Le carte jolly (due e jolly) possono sostituire qualsiasi carta in una combinazione, ma una combinazione non può avere più carte jolly che carte naturali.
4. **Fase 4:** Scarta una carta per terminare il tuo turno. Quando la tua squadra completa una biriba da sette carte, puoi raccogliere il tuo pozzo.

Punteggio

- Una biriba pulita (senza jolly) vale 300 punti. Una biriba sporca (contenente jolly) vale 150 punti.
- Si contano anche i valori individuali delle carte. I jolly valgono 50, i due e gli assi 20, le figure 10 e le carte numeriche 5 punti ciascuna.

Varianti

- **Biriba per Due:** Ogni giocatore gioca individualmente senza compagno, con dimensioni della mano adattate.
- **Biriba per Sei:** Tre squadre di due competono, aumentando la complessità del coordinamento in coppia.

Consigli e strategie

- Dai priorità alla costruzione di biribe pulite per il doppio dei punti rispetto a quelle sporche.
- Raccogli la pila degli scarti quando contiene più carte utili per accelerare le tue combinazioni.
- Comunica con il tuo compagno attraverso le tue combinazioni, mostrando quali semi o valori stai raccogliendo.

Consigli e strategia

Concentrati sulla costruzione di biribe pulite quando possibile, poiché valgono il doppio dei punti. Il momento giusto per raccogliere la pila degli scarti può dare alla tua squadra un enorme vantaggio.

Bilanciare la formazione di combinazioni offensive con gli scarti difensivi è fondamentale. Evita di scartare carte che aiutano gli avversari a completare le loro biribe.