

# Biritch

4 giocatori

52 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Vincere prese con il proprio partner per segnare punti verso il gioco e il rubber.

## PREPARAZIONE

- Usa un mazzo standard da 52 carte.
- Distribuisci 13 carte a ciascuno dei 4 giocatori in due coppie.
- Il mazziere o il partner dichiara il seme di briscola o senza briscola.

## PUNTEGGIO

- Ogni presa oltre sei conta verso il punteggio di gioco.
- Avere onori di briscola alti può fare guadagnare punti bonus.
- La prima coppia a vincere due giochi vince il rubber.

Consiglio: Pianifica come usare le carte del morto prima di giocare la prima presa.

## AL TUO TURNO

- Il partner del dichiarante espone la propria mano a faccia in su come morto.
- Il giocatore alla sinistra del dichiarante guida; seguire il seme se possibile.
- Il dichiarante gioca sia la propria mano sia le carte del morto.

Biritch, noto anche come Whist russo, è un gioco di carte a prese storico ampiamente considerato il diretto antenato del Bridge moderno. Introdusse il concetto per cui il partner del dichiarante espone la propria mano come morto, una meccanica rivoluzionaria per l'epoca.

## Obiettivo

Vincere prese con il proprio partner per segnare punti verso il gioco. La coppia dichiarante nomina un seme di briscola e cerca di vincere la maggioranza delle prese mentre la coppia avversaria difende.

## Preparazione

1. **Giocatori:** 4 giocatori in due coppie.
2. **Mazzo:** mazzo standard da 52 carte.
3. **Distribuzione:** ogni giocatore riceve 13 carte.
4. **Dichiarazione della briscola:** il mazziere o il suo partner dichiara il seme di briscola o sceglie di giocare senza briscola.

## Svolgimento del gioco

1. **Mano del morto:** dopo che la briscola è stata dichiarata, il partner del dichiarante espone la propria mano a faccia in su sul tavolo. Il dichiarante gioca sia le proprie carte sia le carte del morto.
2. **Guida:** il giocatore alla sinistra del dichiarante guida la prima presa.
3. **Seguire il seme:** i giocatori devono seguire il seme guidato. Se non possono, possono giocare briscola o scartare.
4. **Vincere prese:** la carta più alta del seme guidato vince, a meno che non venga giocata una briscola, nel qual caso vince la briscola più alta.

## Punteggio

- **Punti per presa:** ogni presa vinta oltre sei conta verso il punteggio di gioco.
- **Soglia di gioco:** un numero specifico di punti su più smazzate vince un gioco.
- **Onori:** avere carte di briscola alte in una sola mano può fare guadagnare punti bonus.
- **Rubber:** la prima coppia a vincere due giochi vince il rubber e guadagna ulteriori punti bonus.

## Varianti

---

- **Biritch all'asta:** aggiunge un turno di offerta competitivo in cui entrambe le coppie fanno offerte per il diritto di dichiarare la briscola, che evolve direttamente nell'Auction Bridge.
- **Biritch diretto:** la forma originale più semplice in cui solo la coppia del mazziere dichiara la briscola senza asta.

## Consigli e strategie

---

- Scegli il seme di briscola in base al seme combinato più lungo tra te e il tuo partner.
- Come dichiarante, pianifica come usare le carte del morto prima di giocare la prima presa.
- I difensori dovrebbero cercare di stabilire i propri semi lunghi e comunicare le carte attraverso il gioco.

## Consigli e strategia

---

Pianifica il tuo gioco attorno alla mano del morto fin dalla prima presa. La comunicazione tra i difensori tramite segnali con le carte è importante quanto nel Bridge moderno.

Valutare accuratamente il potenziale di prese della propria mano è fondamentale quando si sceglie la briscola. Conta le vincite certe e le perdite prima di impegnarti in un seme.