

Biriba

2-6 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Lang

Vorm biribas (zeven-kaart combinaties) en wees het eerste team dat uitgaat.

OPZET

- 2-6 spelers in koppels.
- Gebruik twee dekken plus jokers (108 kaarten).
- Deel 11 kaarten per speler, leg een potpijl apart per team.

SCORE

- Schone biriba = 300 punten, vuile biriba = 150 punten.
- Kaartwaarden: Jokers 50, Azen/2en 20, plaatkaarten 10, overige 5.

Tip: Bouw schone biribas voor maximale punten en pak de aflegstapel strategisch op.

AAN DE BEURT

- Trek van de stapel of pak de aflegstapel op.
- Leg nieuwe combinaties neer of breid bestaande uit op tafel.
- Leg één kaart af om je beurt te beëindigen.

Biriba is een populair Grieks rommyspel voor koppels gespeeld met twee standaard dekken plus jokers. Spelers vormen combinaties en streven ernaar 'biribas' te maken (Canasta-achtige sets van zeven of meer kaarten) voor grote scores en om uit te gaan.

Doel

Vorm combinaties van drie of meer kaarten van dezelfde rang of reeksen in kleur. Maak biribas (sets van zeven of meer) en wees het eerste team dat uit de hand gaat door alle kaarten te spelen.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 2 tot 6 spelers, doorgaans gespeeld in koppels van twee of drie per team.
2. **Dek:** Twee standaard dekken van 52 kaarten plus 4 jokers (108 kaarten totaal). Tweeën en jokers zijn jokers.
3. **Uitdelen:** Elke speler ontvangt 11 kaarten. Een aparte stapel van 6 kaarten (de 'pot') wordt apart gelegd voor elk team om op te pakken na het voltooien van hun eerste biriba.

Spelverloop

1. **Stap 1:** Trek op jouw beurt één kaart van de stapel of pak de hele aflegstapel op (onder bepaalde voorwaarden).
2. **Stap 2:** Leg nieuwe combinaties neer of voeg kaarten toe aan bestaande combinaties op tafel. Combinaties kunnen sets van dezelfde rang of reeksen in dezelfde kleur zijn.
3. **Stap 3:** Jokerkaarten (tweeën en jokers) kunnen elke kaart in een combinatie vervangen, maar een combinatie mag niet meer jokerkaarten hebben dan echte kaarten.
4. **Stap 4:** Leg één kaart af om je beurt te beëindigen. Wanneer je team een biriba van zeven kaarten voltooit, mag je je potpijl oppakken.

Scoren

- Een schone biriba (zonder jokerkaarten) is 300 punten waard. Een vuile biriba (met jokerkaarten) is 150 punten waard.
- Individuele kaartwaarden worden ook geteld. Jokers zijn 50, tweeën en azen zijn 20, plaatkaarten zijn 10 en nummerkaarten zijn elk 5 punten.

Varianten

- **Twee-speler Biriba:** Elke speler speelt individueel zonder partner, met aangepaste handgroottes.
- **Zes-speler Biriba:** Drie teams van twee strijden, wat de complexiteit van partnerschapscoördinatie vergroot.

Tips en strategieën

- Geef prioriteit aan het bouwen van schone biribas voor dubbele punten van vuile.
- Pak de aflegstapel op wanneer deze meerdere bruikbare kaarten bevat om je combinaties te versnellen.
- Communiceer met je partner via je combinaties, en laat zien welke kleuren of rangen je verzamelt.

Tips & strategie

Focus op het bouwen van schone biribas waar mogelijk, want zij zijn dubbel zo veel waard. Het moment kiezen om de aflegstapel op te pakken kan je team een enorm voordeel geven.

Het balanceren van offensief combineren met defensief afgooien is de sleutel. Vermijd het afgooien van kaarten die tegenstanders helpen hun biribas te voltooien.