

Biritch

4 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Gemiddeld

Win slagen met je partner om punten te scoren richting game en rubber.

OPZET

- Gebruik een standaard dek van 52 kaarten.
- Deel 13 kaarten uit aan elk van de 4 spelers in twee koppels.
- De deler of partner declareert de troefkleur of sans-atout.

SCORE

- Elke slag boven zes telt mee voor de gamescore.
- Hoge troefkaarten in de hand houden kan bonuspunten opleveren.
- Het eerste koppel dat twee games wint, wint de rubber.

Tip: Plan hoe je de kaarten van de dummy gaat gebruiken voor je de eerste slag speelt.

AAN DE BEURT

- De partner van de declarant legt zijn hand open als dummy.
- De speler links van de declarant leidt; kleur bekennen als dat mogelijk is.
- De declarant speelt zowel zijn eigen hand als de kaarten van de dummy.

Biritch, ook bekend als Russisch Whist, is een historisch slagenspel dat breed wordt beschouwd als de directe voorouder van modern Bridge. Het introduceerde het concept van de partner van de declarant die zijn hand open legt als dummy, een revolutionaire mechanic op dat moment.

Doel

Win slagen met je partner om punten te scoren richting game. De declarerende partij noemt een troefkleur en probeert de meerderheid van de slagen te winnen terwijl het tegenstelde paar verdedigt.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 4 spelers in twee koppels.
2. **Dek:** Standaard dek van 52 kaarten.
3. **Uitdelen:** Elke speler ontvangt 13 kaarten.
4. **Troef declareren:** De deler of zijn partner declareert de troefkleur of kiest om zonder troeven te spelen.

Spelverloop

1. **Dummyhand:** Nadat de troef is gedeclareerd, legt de partner van de declarant zijn hand open op tafel. De declarant speelt zowel zijn eigen kaarten als de kaarten van de dummy.
2. **Leiden:** De speler links van de declarant leidt de eerste slag.
3. **Kleur bekennen:** Spelers moeten de geleide kleur bekennen. Als ze dat niet kunnen, mogen ze troeven of weggoeien.
4. **Slagen winnen:** De hoogste kaart van de geleide kleur wint, tenzij er getroeft is; in dat geval wint de hoogste troef.

Scoren

- **Slagpunten:** Elke slag boven zes telt mee voor de gamescore.
- **Gamedrempel:** Een specifiek aantal punten over meerdere rondes wint een game.
- **Eer:** Hoge troefkaarten in een hand houden kan bonuspunten opleveren.
- **Rubber:** Het eerste koppel dat twee games wint, wint de rubber en verdient extra bonuspunten.

Varianten

- **Veiling Biritch:** Voegt een competitieve biedingsronde toe waarbij beide koppels bieden voor het recht om troef te declareren, wat direct evolueerde naar Auction Bridge.
- **Rechtstreeks Biritch:** De eenvoudigere oorspronkelijke vorm waarbij alleen de kant van de deler troef declareert zonder veiling.

Tips en strategieën

- Kies je troefkleur op basis van de langste gecombineerde kleur tussen jou en je partner.
- Plan als declarant hoe je de kaarten van de dummy gaat gebruiken voor je de eerste slag speelt.
- Verdedigers moeten proberen hun lange kleuren op te bouwen en bezittingen aan te geven via hun speelstijl.

Tips & strategie

Plan je spel rondom de dummyhand vanaf de allereerste slag. Communicatie tussen verdedigers via kaartseinen is net zo belangrijk als bij modern Bridge.

Het nauwkeurig inschatten van het slagenpotentieel van je hand is cruciaal bij het kiezen van troeven. Tel je zekere winnaars en verliezers voor je je vastlegt op een kleur.