

Biriba

2-6 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Médio

Duração: Longa

Formar biribas (combinações de sete cartas) e ser a primeira equipe a bater.

PREPARAÇÃO

- 2-6 jogadores em parcerias.
- Use dois baralhos mais curingas (108 cartas).
- Distribua 11 cartas cada, reserve uma pilha de pote por equipe.

PONTUAÇÃO

- Biriba limpa = 300 pontos, biriba suja = 150 pontos.
- Valores: Curingas 50, Ases/2s 20, figuras 10, outras 5.

Dica: Construa biribas limpas para máxima pontuação e pegue a pilha de descarte estrategicamente.

NA SUA VEZ

- Compre do monte ou pegue a pilha de descarte.
- Baixe ou estenda combinações na mesa.
- Descarte uma carta para encerrar seu turno.

Biriba é um jogo popular de rummy em parceria grego jogado com dois baralhos padrão mais curingas. Os jogadores formam combinações e buscam criar 'biribas' (conjuntos estilo canastra de sete ou mais cartas) para pontuar alto e bater.

Objetivo

Formar combinações de três ou mais cartas do mesmo valor ou sequências no mesmo naipe. Criar biribas (conjuntos de sete ou mais) e ser a primeira equipe a bater esvaziando sua mão.

Preparação

1. **Jogadores:** 2 a 6 jogadores, tipicamente jogado em parcerias de dois ou três por equipe.
2. **Baralho:** Dois baralhos padrão de 52 cartas mais 4 curingas (108 cartas no total). Doses e curingas são cartas coringas.
3. **Distribuição:** Cada jogador recebe 11 cartas. Uma pilha separada de 6 cartas (o 'pote') é reservada para cada equipe pegar após completar sua primeira biriba.

Jogabilidade

1. **Passo 1:** No seu turno, compre uma carta do monte ou pegue toda a pilha de descarte (sob certas condições).
2. **Passo 2:** Baixe novas combinações ou adicione cartas às combinações existentes na mesa. As combinações podem ser conjuntos do mesmo valor ou sequências no mesmo naipe.
3. **Passo 3:** Cartas coringas (doses e curingas) podem substituir qualquer carta em uma combinação, mas uma combinação não pode ter mais cartas coringas do que cartas naturais.
4. **Passo 4:** Descarte uma carta para encerrar seu turno. Quando sua equipe completar uma biriba de sete cartas, você pode pegar sua pilha de pote.

Pontuação

- Uma biriba limpa (sem cartas coringas) vale 300 pontos. Uma biriba suja (contendo cartas coringas) vale 150 pontos.
- Os valores individuais das cartas também são contados. Curingas valem 50, doses e ases valem 20, figuras valem 10, e cartas numéricas valem 5 pontos cada.

Variações

- **Biriba para Dois:** Cada jogador joga individualmente sem parceiro, com tamanhos de mão ajustados.
- **Biriba para Seis:** Três equipes de dois competem, adicionando complexidade à coordenação em parceria.

Dicas e Estratégias

- Priorize construir biribas limpas pelo dobro dos pontos das sujas.
- Pegue a pilha de descarte quando contiver múltiplas cartas úteis para acelerar suas combinações.
- Comunique-se com seu parceiro através das suas combinações, mostrando quais naipes ou valores você está coletando.

Dicas e estratégia

Concentre-se em construir biribas limpas sempre que possível, pois valem o dobro dos pontos. O momento certo de pegar a pilha de descarte pode dar à sua equipe uma enorme vantagem.

Equilibrar combinações ofensivas com descartes defensivos é fundamental. Evite descartar cartas que ajudem os adversários a completar suas biribas.