

Biritch

4 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Médio

Duração: Média

Vença rodadas com seu parceiro para pontuar em direção ao jogo e ao rubber.

PREPARAÇÃO

- Use um baralho padrão de 52 cartas.
- Distribua 13 cartas para cada um dos 4 jogadores em duas parcerias.
- O distribuidor ou parceiro declara o naipe trunfo ou sem trunfos.

PONTUAÇÃO

- Cada rodada além de seis conta para a pontuação do jogo.
- Ter honras de trunfo altas pode render pontos bônus.
- A primeira parceria a vencer dois jogos vence o rubber.

Dica: Planeje como usar as cartas da mão morta antes de jogar a primeira rodada.

NA SUA VEZ

- O parceiro do declarante coloca a mão com a face para cima como mão morta.
- O jogador à esquerda do declarante lidera; siga o naipe se possível.
- O declarante joga tanto sua mão quanto a mão morta.

O Biritch, também conhecido como Whist Russo, é um jogo de cartas de vazes histórico amplamente considerado o ancestral direto do Bridge moderno. Ele introduziu o conceito do parceiro do declarante colocar sua mão como morta — uma mecânica revolucionária para a época.

Objetivo

Vença rodadas com seu parceiro para marcar pontos em direção ao jogo. O lado declarante nomeia um naipe trunfo e tenta vencer a maioria das rodadas enquanto o par adversário se defende.

Configuração

1. **Jogadores:** 4 jogadores em duas parcerias.
2. **Baralho:** Baralho padrão de 52 cartas.
3. **Distribuição:** Cada jogador recebe 13 cartas.
4. **Declaração de trunfo:** O distribuidor ou seu parceiro declara o naipe trunfo ou opta por jogar sem trunfos.

Jogabilidade

1. **Mão morta:** Após o trunfo ser declarado, o parceiro do declarante coloca sua mão com a face para cima na mesa. O declarante joga tanto suas cartas quanto as da mão morta.
2. **Liderança:** O jogador à esquerda do declarante lidera a primeira rodada.
3. **Seguir o naipe:** Os jogadores devem seguir o naipe liderado. Se não conseguirem, podem jogar trunfo ou descartar.
4. **Vencer rodadas:** A carta mais alta do naipe liderado vence, a menos que haja trunfo, caso em que o trunfo mais alto vence.

Pontuação

- **Pontos de rodada:** Cada rodada vencida além de seis conta para a pontuação do jogo.
- **Limiar do jogo:** Um número específico de pontos em múltiplas mãos vence um jogo.
- **Honras:** Ter cartas de trunfo altas em uma única mão pode render pontos bônus.
- **Rubber:** A primeira parceria a vencer dois jogos vence o rubber e ganha pontos bônus adicionais.

Variações

- **Biritch de Leilão:** Adiciona uma rodada de licitação competitiva onde ambas as parcerias dão lances pelo direito de declarar o trunfo, evoluindo diretamente para o Bridge de Leilão.
- **Biritch Simples:** A forma original mais simples onde apenas o lado do distribuidor declara o trunfo sem leilão.

Dicas e Estratégias

- Escolha seu naipe trunfo com base no naipe combinado mais longo entre você e seu parceiro.
- Como declarante, planeje como usar as cartas da mão morta antes de jogar a primeira rodada.
- Os defensores devem tentar estabelecer seus naipes longos e comunicar suas cartas através do jogo.

Dicas e estratégia

Planeje seu jogo em torno da mão morta desde a primeira rodada. A comunicação entre os defensores através de sinais de cartas é tão importante quanto no Bridge moderno.

Avaliar com precisão o potencial de rodadas da sua mão é crítico ao escolher trunfos. Conte seus vencedores certos e perdedores antes de se comprometer com um naipe.