



Regole del Burraco

A Burraco si può giocare:

- a partita libera (da due a quattro e più giocatori);
- in torneo (a coppie oppure a squadre).

Si adoperano due mazzi di carte francesi completi dei 4 jolly ($52+52+4=108$).

Prima di sistemarsi al tavolo, i giocatori scoprono una carta per stabilire sia chi deve essere servito per primo sia colui che deve distribuire.

Il giocatore della coppia che ha la carta più bassa deve servire il giocatore della altra coppia che ha sollevato la carta più alta.

In caso di carte uguali, si procederà alla scelta di altre due carte.

A norma di regolamento del burraco l'ordine di valore dei semi è il seguente:



Il mazziere, ovvero chi deve distribuire le carte, le mischia e le fa alzare dal giocatore alla sua destra.

Poi le distribuisce in senso orario, una carta per volta, fino al completamento di undici carte per ciascuno.

Nel contempo il giocatore alla destra del mazziere formerà due mazzetti, di undici carte l'uno, formati alternativamente da una carta per volta estratta dal fondo del mazzo e li sistemerà incrociandoli l'uno sull'altro, all'angolo del tavolo da gioco.

A norma di regolamento del burraco ognuno di questi due mazzetti prende il nome di pozzetto e dovrà essere preso –uno per giocatore- alternativamente da ogni coppia e specificamente da quel componente della coppia il quale, per primo, sia rimasto senza alcuna carta per averle tutte sistemate in nuovi giochi o legate a quelli già aperti.

Qualunque distribuzione che risulti errata dovrà essere ripetuta completamente (carte e pozzetti).

Il mazziere deve, quindi, scoprire una carta che sarà a disposizione del primo di mano, questi può raccoglierla o pescarne un'altra dal mazzo.

Tutte le carte rimaste formeranno il tallone (mazzo al centro del tavolo) dal quale ogni giocatore, al suo turno, potrà pescare una carta per volta.

Ciascun giocatore, al proprio turno, ha la facoltà, secondo il regolamento, di **aprire i giochi** con un minimo di tre carte, che possono essere :

- **in sequenza** che è un gruppo di minimo tre carte in ordine crescente e di identico seme

Es.  oppure 

L' Asso trova due collocazioni in una sequenza:

può iniziarla es. A,2,3,4, ecc. , può terminarla es. 10,J,Q,K,A .

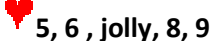
- **in combinazione** (di tre,quattro carte, ecc.) che è un gruppo di minimo tre carte uguali con la possibilità che siano anche di seme identico:




Es.:  oppure 

Sia la sequenza che la combinazione possono contenere, per l'apertura, una " matta": una pinella o un Jolly.

Le **pinelle** sono tutti i **2** (otto carte) esistenti nel mazzo.

Sia i **jolly** che le **pinelle** possono sostituire qualsiasi altra carta e possono essere spostate sia in alto che in basso in una sequenza solo quando siano state sostituite dalla carta di cui facevano le veci.

Es. : 

se si pesca il  e lo si sostituisce al jolly, questo potrà ora rappresentare sia  il 4 che il  10 in caso si debba aggiungere il fante.

A norma di regolamento del burraco ijolly o le pinelle che possono costituire la carta più alta o la carta più bassa di una sequenza, devono essere messi sempre sotto l'ultima carta della sequenza, per l'evidente ragione di non trasmettere al partner l'informazione illecita di dove se ne gradirebbe la prosecuzione.

Una pinella, se dello stesso seme della sequenza, può anche rappresentare il **2** naturale se inserita prima del 3.

I giocatori, al loro turno, possono (se vogliono) aprire giochi propri oppure legare carte ai giochi aperti dal partner. Non vi è necessità di rispettare alcuna condizione.

Lo scarto deve essere considerato l'ultima operazione di gioco per chi è di turno.

Bisogna fare molta attenzione a completare ogni altra operazione prima di effettuarlo.

Effettuato lo scarto, è ovvio che è proibito aprire giochi o legare carte.

Pertanto il tempo di gioco di ogni giocatore è costituito da tre parti :

1. pescare o raccogliere;
2. aprire giochi, legare carte a giochi già aperti, propri o del partner;
3. scartare .

Chi ha esaurito le proprie carte può “andare a pozzetto”, cioè può prendere il mazzetto delle undici carte già predisposte al lato del tavolo.

Ciò può avvenire “con lo scarto” o “in diretta”.

1) Pozzetto preso “ con lo scarto “

Il pozzetto preso “con lo scarto” si può guardare e giocare solo dopo che il partner ha completato il suo gioco con lo scarto.

Ciò per evitare che visi soddisfatti o meno, commenti o altro di chi ha preso il pozzetto possano influenzare il gioco del partner.

Ognuno deve attenersi a questa regola e farla rispettare dall’avversario.

2) Pozzetto preso “in diretta “

Il pozzetto preso “in diretta” si vede e si gioca immediatamente.

Quando un giocatore esaurisce le carte che ha in mano - senza scartarne alcuna – preso il pozzetto può continuare ad aprire nuovi giochi, ovvero può continuare a legare altre carte ai giochi della propria coppia fino a quando non scarta, oppure, avendo fatto anche **il burraco**, potrà chiudere la smazzata.

Ogni “**burraco**” è costituito da minimo sette carte in una sequenza o sette carte uguali in una combinazione e viene evidenziato mettendo l’ultima carta scoperta e di traverso se “sporco” le ultime due carte scoperte e di traverso se “pulito”.

Il burraco può essere :

- **pulito** se non contiene né jolly né pinelle;
- **sporco** se contiene o un jolly oppure una pinella.

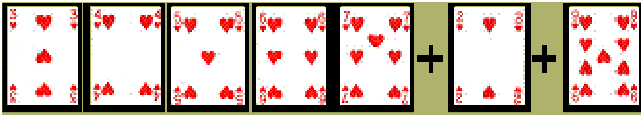
E’ possibile, in qualunque momento del gioco o per chiudere una smazzata, sporcare un “burracopulito”.






3) Sostituzione pinella e jolly

A norma di regolamento si può sostituire sia la pinella che il jolly solo con le carte che essi effettivamente rappresentano, ovvero con le carte di cui essi fanno le veci.

Se la pinella è del medesimo seme della sequenza in cui si trova, essa può anche rappresentare il 2 naturale nella sequenza :

Esempio: burraco a  3-4-5-6-7-pinella  -9



Solo l'  8 può sostituire la pinella  che, posta prima del  3, rappresenterà il  2, e in questo caso il burraco diverrà pulito, essendo  2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9

4) Sostituzione pinella con il jolly

Non è ammesso adoperare un jolly al posto di una pinella già inserita in un gioco aperto.

Scopo del gioco è quello di ultimare le carte che si hanno in mano, sia proseguendo le combinazioni che le sequenze che la coppia ha già iniziato, che creandone di nuove.

5) Raccolta del "Monte degli scarti"

Quando si raccoglie dal "monte degli scarti" occorre acquisire tutte le carte che lo compongono.

Quando si ha interesse alla carta scartata dall'avversario o ad alcune carte che sono fra le carte scartate, bisogna raccogliere tutto il monte degli scarti.


Non si possono toccare e sollevare le carte scoperte.


Il farlo obbliga il giocatore a raccoglierle tutte.

Quando il "monte degli scarti" è costituito da una sola carta, chi è di turno potrà raccoglierla, ma non scartarla immediatamente.

6) Scarto al "monte degli scarti"

Non si può scartare immediatamente una carta appena raccolta dal "monte degli scarti" costituito da quella sola carta.

In effetti può verificarsi il caso che l'avversario scarti, per esempio, un  3 .

E' l'unica carta a terra che noi raccogliamo ma possiamo scartare (può essere una mossa strategica!) l'altro  3 che noi avevamo in mano.

Non è la stessa carta! Tutto regolare, insomma.

E' una finezza che talvolta può risultare utile.

E' inutile dire che il tavolo "brucia la carta" ossia che, una volta depositata sul tavolo, la carta non può essere nè ripresa nè spostata.

Ciò che è, del resto, prassi comune in tutti i giochi di carte.

7) Termina smazzata

La smazzata termina, a norma di regolamento, quando vengono soddisfatte tutte, nessuna esclusa, le seguenti condizioni:

- uno dei giocatori di una coppia, ultimate le sue carte, è “ andato a pozzetto”;
- la sua coppia ha realizzato almeno un burraco (indifferente se pulito o sporco)
- uno dei due componenti la coppia ha sistemato tutte le sue carte e realizzato la “chiusura” con lo scarto di una carta che non sia però né jolly né pinella.

In questo caso la coppia che ha realizzato la chiusura ha un premio che è costituito da 100 punti.

8) Termine del gioco

Il gioco termina quando il tallone è costituito dalle ultime due carte>.

Il gioco, infatti, termina con la pescata della terz'ultima carta.

Da questo momento non si possono utilizzare gli eventuali scarti.

A questo punto del gioco se nessuna coppia ha effettuato la chiusura, non saranno accreditati i 100 punti di premio.

In partita libera, si proseguirà con una nuova distribuzione fino a quando una coppia non avrà realizzato minimo **2005** punti.

In torneo, organizzato in vari turni di gara, il turno termina quando si è completato il giro dal momento in cui il Direttore di gara ha annunciato il time out, cioè il tempo limite per il gioco in quel turno.

Questo tempo di gioco normalmente viene fissato in quindici minuti per smazzata.

9) Time Out

All'annuncio del time out, il giro parte dal giocatore che deve scartare.

Se l'arbitro ha annunciato il TIME OUT ed il giro è stato regolarmente effettuato senza che sia avvenuta la “chiusura,nessuna linea si accredita i 100 punti.

Verranno detratti anche 100 punti(-100)alle coppie che non sono “andate a pozzetto”.

10)Conteggio punti

I punti partita e la registrazione degli “**score**” .

Al termine di ogni smazzata, sia in partita libera che in torneo, le due linee contano i punti realizzati:

questi punti sono detti **VP = Victory Points**.

I V.P. si distinguono in :

Premi (detti Onori):

100 punti per la **chiusura**;

100 punti per ogni **burraco sporco**:

200 punti per ogni **burraco pulito**;

e in V.P. **“in carte”**, (dati dalla somma del valore di ogni singola carta).

Vediamo innanzi tutto il valore delle carte:

il **3, 4, 5, 6 e 7** valgono **5** punti;

l'**8,9,10,J,Q,K** valgono **10** punti;

l'**A** (Asso) vale **15** punti

il **2** (pinella) vale **20** punti ;

il **jolly** vale **30** punti.

PUNTI POSITIVI

A) Burraco sporco formato con l'aiuto di un jolly oppure di una pinella: vale **100** punti

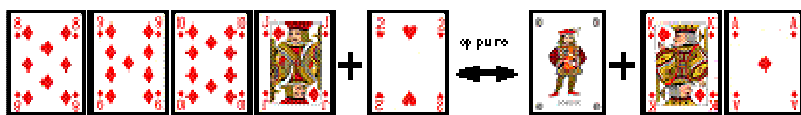
Esempi di : **“BURRACO SPORCO”**

1. 7 carte in sequenza dello stesso seme:

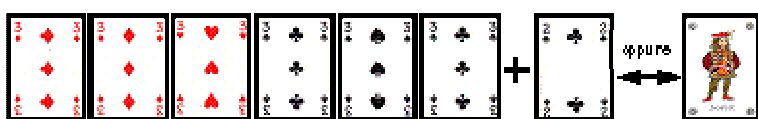
♥ **4, 5, (pinella o jolly al posto del 6) 7, 8, 9, 10**



♦ **8, 9, 10, J (pinella o jolly al posto del Q) , K, A**



2. 7 carte uguali in combinazione, con possibilità che siano anche dello stesso seme



♦ 3 , ♦ 3 , ♥ 3 , ♠ 3, ♣ 3 , ♠ 3 (pinella o jolly)

(Esempio didattico : pinella o jolly vanno sempre collocati all'inizio della combinazione)



♦ K , ♦ K , ♥ K , ♠ K , ♣ K , ♠ K (pinella o jolly)

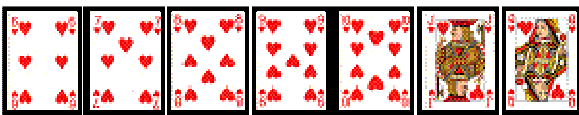
(Esempio didattico : pinella o jolly vanno sempre collocati all'inizio della combinazione)

3. **Burraco pulito**, formato senza l'aiuto di alcuna "matta " vale **200** punti.

Esempi di : "BURRACO PULITO "

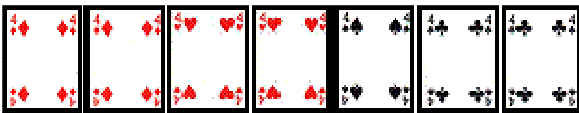
1. 7 carte in sequenza dello stesso seme:

♥ 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - J - Q



2. 7 carte uguali in combinazione ,con possibilità di essere anche dello stesso seme:

♦ 4 , ♦ 4 , ♥ 4 , ♥ 4 , ♠ 4 , ♣ 4 , ♠ 4 ,



- la chiusura vale **100** punti

Somma dei punti positivi:

- somma del valore di tutte le carte sistemate nei vari giochi aperti, al momento della chiusura.

PUNTI NEGATIVI :

penalita' :

- mancata presa del pozzetto: vale (meno) – **100** (da sottrarre ai punti positivi).

Somma dei punti negativi : (da sottrarre ai punti positivi).

- somma del valore delle carte che ogni giocatore ha in mano al momento della chiusura.