

BURRACO: LE REGOLE DEL GIOCO

Si può giocare in 2/3/4/5 giocatori.

GIOCO A QUATTRO

Si inizia prendendo una carta per uno: la più alta dà diritto di scegliere il compagno e di essere servito per primo. La più bassa, fra gli avversari, designa il **mazziere**.

Se le carte sono uguali, si tiene conto dell'ordine dei semi: cuori, quadri, fiori, picche. La più alta è il jolly e poi il 2, l'asso ... e così decrescendo.

Il mazziere, ovvero il giocatore che 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 giocatore.

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.

Ognuno di questi due mazzetti si chiama **pozzetto** e il primo giocatore di ogni coppia che sia rimasto senza alcuna carta, per averle tutte sistemate in nuovi giochi o legate a quelli già aperti, dovrà prenderne uno.

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

Il mazziere deve poi scoprire una carta che sarà a disposizione del giocatore primo di mano; questi può raccoglierla o pescarne un'altra dal mazzo di carte del burraco.

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 momento del proprio turno, ha la facoltà 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. Al massimo possono essere 13 più una eventuale matta. Non si possono aprire due sequenze uguali.

Es. : 8,9,10 di cuori oppure 4,5,6,7 di picche. L'Asso trova due collocazioni in una sequenza:

- ✓ può iniziarla es. 1,2,3,4, ecc.
- ✓ può terminarla es. 10,J,Q,k,A.

- ♦ **in combinazione**, che è un gruppo di minimo di tre carte uguali con la possibilità che siano anche di seme identico. Al massimo possono essere 8 più l'eventuale matta.

Es. : K, K, K - 3, 3, 3, 3. Non si possono aprire due combinazioni uguali.

Sia la sequenza che la combinazione possono contenere, per l'apertura, una "**matta**", cioè una pinella (sono tutti i 2 esistenti nel mazzo) o un Jolly.

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. : 5, 6, jolly, 8, 9 se si pesca il 7 e lo si sostituisce al jolly, questo potrà ora rappresentare sia il 4 che il 10 .

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

I jolly 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).

I giocatori, al momento del 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 del giocatore di turno. Bisogna quindi fare molta attenzione a completare ogni altra operazione prima di effettuarlo.

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

- ✓ pescare o raccogliere;

- ✓ aprire giochi, legare carte a giochi già aperti, propri o del partner;
- ✓ 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".

- 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 di chi ha preso il pozzetto possano influenzare il gioco del partner. Ogni giocatore deve attenersi a questa regola e farla rispettare dall'avversario.
- Il pozzetto preso "**in diretta**" si vedono le carte e si continua il gioco, concludendo la propria mano con lo scarto.

Per andare a pozzetto si può scartare una matta, ma ciò non è possibile in chiusura.

Ogni "**burraco**" è costituito da un minimo di sette carte in una sequenza o di 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 quindi essere:

- ✓ pulito se non contiene nè jolly nè pinelle
- ✓ sporco se contiene o un jolly oppure una pinella.

E' possibile, in qualunque momento del gioco o per chiudere una smazzata, **sporcare** un burraco pulito. Un burraco sporco si pulisce nel solo caso che la pinella vada al posto che gli compete come carta.

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 Cuori 3-4-5-6-7-pinella di cuori-9 Solo l'8 può sostituire la pinella di cuori 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.

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, proseguendo sia le combinazioni che le sequenze che la coppia ha già iniziato oppure creandone di nuove.

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

Non si possono toccare le carte scoperte, si possono però lasciare un po' distanti l'una dall'altra.

Il giocatore di mano può toccare il monte degli scarti, ma farlo lo obbliga a raccogliercle tutte.

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

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.

La **smazzata termina** 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.

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 che parte dal momento in cui il Direttore di gara ha annunciato il **time out**, cioè ha comunicato che è finito il tempo limite per il gioco in quel turno.

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

Al momento del time out, il giro parte dal giocatore successivo a quello che ha in mano il gioco e termina quando questi effettua l'ultima sua giocata. In sostanza il giocatore che sta giocando al momento del time out sarà l'ultimo a concludere la smazzata. Può succedere che durante quest'ultimo giro non vi sia la chiusura, nel qual caso i 100 punti di premio non vengono accreditati. Verranno detratti anche 100 punti (-100) alle coppie che non sono "andate a pozzetto".

PUNTI PARTITA E REGISTRAZIONE SUGLI "SCORE"

Al termine di ogni smazzata, sia in partita libera che in torneo, le due linee contano i punti realizzati, questi punti sono detti MP = Match Points, che si distinguono in:

- ✓ Premi (detti Onori): 100 punti per la chiusura; 100 punti per ogni burraco sporco: 200 punti per ogni burraco pulito;
- ✓ M.P. "in carte", dati dalla somma del valore di ogni singola carta del burraco.

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.

PARTITA A TRE

Dopo aver dato ad ognuno le 11 carte, si formano due mazzetti: uno da 11 e uno da 18 carte.

Si inizia separatamente, il primo che finisce le carte prende il mazzetto da 18 e continua il gioco da solo, gli altri, quando possono, prenderanno il mazzetto da 11 e giocheranno in coppia fra di loro.

Alla fine, il punteggio della coppia sarà attribuito per metà ad ognuno dei due compagni.

Questo si fa fino al raggiungimento dei 1500 punti, poi si gioca separatamente con 3 pozzetti da 11 carte.

PARTITA A CINQUE

In questo caso si gioca con 3 mazzi; dopo aver dato ad ognuno le 11 carte, si formano tre mazzetti: due da 11 e uno da 18 carte.

Il primo giocatore che va a pozzetto prende le 18 carte e gioca contro le altre due coppie (il giocatore a destra e quello a sinistra del primo giocatore fanno coppia fra di loro).

Questo si fa fino al raggiungimento dei 1500 punti, poi si gioca separatamente con 3 pozzetti da 11 carte.

La partita finisce al raggiungimento di 2005 punti.

Bisogna notare che, giocando con tre mazzi, le probabilità della combinazione aumentano rispetto a quelle della sequenza (vi sono 12 carte uguali invece di 8 con due mazzi).