



REGOLAMENTO BURRACO

Nel burraco Italiano si gioca in quattro a coppie con due mazzi di carte francesi comprensivi dei jolly per un totale di 108 carte.

Termini

Giocata: la carta mostrata scoperta sul tavolo da un giocatore;

Smazzata: fase di gioco che inizia con la distribuzione delle carte e si conclude con il conteggio dei punti;

Mano: anche indicato come turno, è la fase di una smazzata in cui tutti i giocatori al tavolo effettuano una giocata.

Designazione del mazziere

Il giocatore che distribuisce le carte ad inizio smazzata è chiamato mazziere.

Quando il gioco ha inizio, il mazziere viene stabilito casualmente dal sistema.

Ad ogni fine smazzata il mazziere gira in senso orario e cioè il prossimo mazziere sarà quello seduto alla sinistra del mazziere precedente.

Distribuzione delle carte

Il sistema mescola i due mazzi di carte e prepara due mazzetti di 11 carte prelevandoli dal fondo del mazzo.

I due mazzetti, chiamati pozzetti, sono disposti uno sopra l'altro a croce. I pozzetti vengono posizionati al centro del tavolo accanto al mazzo residuo.

Il sistema distribuisce quindi 11 carte ai giocatori, una alla volta, in senso orario prendendole dalla testa del mazzo.

Una carta viene quindi posta scoperta sul tavolo a formare il monte degli scarti, mentre le rimanenti vanno di fianco ai pozzetti al centro del tavolo, a formare il mazzo da cui pescare (o tallone).

Svolgimento

Inizia a giocare a Burraco il primo giocatore attivo alla sinistra del mazziere.

Al termine del turno del giocatore, questo passa al giocatore successivo in senso orario.

Ogni mano di gioco è composta da 3 fasi obbligatorie: presa, nessuno o più appoggi, scarto.

La presa consiste nel pescare, cioè prelevare la prima carta coperta del tallone, o raccogliere, cioè prelevare tutte le carte scartate dai giocatori.

Dopo aver pescato o raccolto il giocatore può aprire nuovi giochi o allungare giochi già aperti da lui o dal proprio compagno, nel rispetto delle regole più avanti indicate.

Infine per terminare il turno e passare la mano al giocatore alla sua sinistra, il giocatore deve scartare una carta.

Regole per aprire nuovi giochi

I giochi aperti devono essere formati da almeno 3 carte in sequenza dello stesso seme (scale o sequenze) o da 3 carte dello stesso valore ma non necessariamente dello stesso seme (combinazioni).

Esempio di scala: 5♣, 6♣, 7♣, 8♣

Esempio di combinazione: 7♥, 7♥, 7♦, 7♣

Nelle scale l'asso può essere posto prima del 2 o dopo il K.

I Jolly e i 2(di ogni seme) sono detti matte.

Le matte possono assumere il valore di qualsiasi carta.

Un gioco può contenere al massimo una matta.

Non si possono quindi appoggiare giochi formati da sole matte.

I 2 (chiamati anche pinelle) non sono considerati matte se stanno nella loro posizione naturale (ad esempio nella sequenza A♥, 2♥, 3♥, 4♥, il 2♥ non è considerato matta).

Regole per allungare i giochi esistenti

Si possono aggiungere delle carte ai giochi della propria Linea se il gioco risultante rispetta le regole previste per l'apertura di nuovi giochi tenendo presente che, nelle sequenze, le matte possono essere sostituite solo dalla carta della quale fanno le veci.

Ad esempio non si può aggiungere il 2♣ alla sequenza 3♥, 2♥, 5♥, anche se la sequenza risultante 2♥, 3♥, 2♣, 5♥ sarebbe valida, perché il 2♥ può essere sostituito solo dal 4♥.

Unica eccezione a questa regola è il caso in cui la matta si trovi agli estremi della sequenza.

Ad esempio si può aggiungere il 5♥ alla sequenza 2♥, 2♥, 3♥, anche se la carta legata non sostituisce il valore che la pinella sta assumendo nella sequenza iniziale (ovvero l'asso di cuori).

Si possono allungare solamente i giochi aperti dalla propria linea o del proprio compagno di squadra.

Non si possono allungare i giochi aperti dalla linea avversaria.

Burraco

Viene detto Burraco un gioco composto da almeno 7 carte.

Si possono fare vari tipi di burraco:

Burraco "pulito" o "puro" (formato da 7 carte dello stesso valore o da almeno 7 carte in scala dello stesso colore senza l'ausilio di pinelle (2) o jolly; può comunque essere presente in una scala la pinella dello stesso seme, se nella posizione naturale del 2);

Burraco "semipulito" (formato con l'ausilio di pinelle o jolly) ma formato da almeno otto carte di cui comunque sette in fila senza pinelle o jolly;

Burraco "sporco" o "impuro" (formato con l'ausilio di pinelle o jolly).

Pozzetto

I pozzetti vengono presi quando si esauriscono la prima volta le proprie carte in mano.

Si possono esaurire le carte in mano in due modi:

1. Scartando una carta (pozzetto con scarto) o senza scartare (pozzetto in diretta o al volo) si può giocare immediatamente.
2. Il pozzetto con scarto si prende al termine del proprio turno e potrà essere giocato solo al giro seguente (è ammesso scartare una matta).

Ogni giocatore può prendere un solo pozzetto.

Chiusura della smazzata

Per chiudere la smazzata bisogna esaurire le proprie carte in mano una seconda volta.

Non si può chiudere se non si è fatto almeno un burraco.

Inoltre per chiudere bisogna sempre scartare una carta e questa carta non deve essere una matta.

Punteggi

Alla fine di ogni smazzata sono calcolati i punteggi di ciascuna linea.

Per prima cosa si sommano tutti i punti delle carte appoggiate e si detrae la somma di tutti i punti delle carte rimaste in mano.

Il valore delle carte è il seguente:

5 punti per le carte dal 3 al 7;

10 punti per le carte dall'8 al K;

15 punti per l'asso;

20 punti per pinelle;

30 punti per il jolly.

Quindi:

Si sommano 200 punti per ogni burraco pulito;

Si sommano 150 punti per ogni burraco semipulito;

Si sommano 100 punti per ogni burraco sporco.

Infine si sommano 100 punti se la linea ha chiuso mentre si detraggono 100 punti se la linea non ha preso il pozzetto.

Conclusione della partita

Se la sfida era basata sulla giocata di un numero prefissato di smazzate, allora vince chi fa più punti al termine delle smazzate previste.

Se la sfida era basata sul raggiungimento di un totale prefissato di punti, allora vince chi, avendo superato il punteggio previsto, ha più punti dell'avversario.

In caso di parità verrà giocata un'altra smazzata e si aggiudicherà l'incontro chi farà più punti.

In caso di ulteriore parità si proseguirà con altre smazzate sino a che non sarà possibile determinare un vincitore o qualora uno dei giocatori non termini il proprio tempo di sfida.