

Regolamento del gioco Burraco

Giocatori

Solitamente le **partite di Burraco** si svolgono tra 4 giocatori, disposti in coppie di persone sedute di fronte, ma si può giocare anche singolarmente o a squadre. Ne esiste inoltre una versione a tre giocatori.

Mazzo

Il mazzo è costituito da due mazzi di **carte francesi**, comprensivi dei jolly.

Regole

La partita comincia mescolando i due mazzi, che poi vengono tagliati dal giocatore a destra del mazziere, il quale preleva dal fondo del mazzo superiore risultante dal taglio due mazzetti da undici carte, distribuendo le carte una per mazzetto fino a raggiungere il numero. Questi due mazzetti, chiamati **pozzetti**, vengono poi disposti uno sopra l'altro (rispettando l'ordine di distribuzione delle carte) da parte per quando un giocatore andrà "a pozzetto". Nel frattempo, il mazziere distribuisce le carte in senso orario a tutti i giocatori, fino a che ognuno non ha undici carte. Mette poi un'altra carta scoperta sul tavolo, a formare l'inizio del **Monte degli Scarti**, e il resto del mazzo coperto. Il gioco procede quindi in senso orario. Ogni giocatore, all'inizio del proprio turno, deve **pescare**, scegliendo tra una carta coperta del mazzo o l'intero Monte degli Scarti. In seguito, può decidere se calare o meno delle carte dalla propria mano. È possibile calare degli insiemi di carte che siano:

- Tre o più carte dello stesso valore ma di semi diversi (sono ammesse combinazioni che comprendano anche valori dello stesso seme);
- Una sequenza di almeno tre carte disposte in ordine crescente (secondo il classico ordine che va dall'asso al dieci e poi le tre figure Fante, Donna, Re, che può essere seguito dall'asso) tutte dello stesso seme.

Si chiama Burraco una di queste combinazioni composta da almeno sette carte (per questo sono ammesse combinazioni con carte di stesso valore e stesso seme). Se vi sono in tavola già delle sequenze, il giocatore può attaccarvi le proprie carte, ma solo alle proprie o a quelle tenute in comune con il compagno di squadra. Vengono considerate carte speciali i Jolly, che possono assumere qualsiasi valore, e i Due, chiamati **Pinelle**, che possono assumere sia il proprio valore (come nella sequenza asso, due, tre) sia qualsiasi altro. Le Pinelle, una volta utilizzate, possono essere sostituite dalla carta corrispondente ma non tornano mai in mano, rimanendo invece sempre nella sequenza in cui sono state utilizzate. Le Pinelle possono essere "libere" o meno a seconda che si trovino ai limiti di una sequenza o al suo interno. In caso di Pinella libera, questa può essere spostata ad un estremo o all'altro della sequenza per consentire gli attacchi, mentre se non è libera può essere liberata solo se sostituita dalla carta corrispondente, e in tal caso viene spostata in cima o in fondo alla sequenza. Queste carte speciali distinguono i Burraco tra **puliti** e **sporchi**: i Burraco puliti sono infatti quelli in cui non sono presenti Jolly o Pinelle (a meno che la Pinella non si trovi nella sua postazione corrispondente al Due). A questo punto, concluse queste operazioni (comunque non

obbligatorie: il giocatore può decidere di tenere in mano delle sequenze giocabili), è necessario scartare una carta. Una volta finite le carte nella propria mano, il giocatore prende uno dei due pozzetti, che può essere preso senza scartare (in tal caso si parla di "andata a pozzetto") oppure al turno successivo se si rimane senza carte solo dopo averne scartata una.

Punteggio

Una volta conclusa la partita si procede al **conteggio dei punti**, così ripartita:

- la **chiusura** assicura 100 punti alla squadra vincente;
- ogni Burraco calato in tavola vale 200 punti se pulito, 100 se sporco, assommato al valore delle singole carte;
- ogni Jolly 30 punti, mentre ogni Pinella 20 punti;
- ogni asso 15 punti;
- le carte che vanno dall'8 al Re valgono 10 punti, quelle dal 3 al 7 ne valgono 5.

Questi punti vengono invece sottratti ad ogni squadra se le carte, anziché calate, sono ancora in mano. La squadra che perde deve pagare un'ulteriore ammenda di 100 punto se non è riuscita a prendere il pozzetto prima della chiusura.

Scopo

Scopo di ogni partita è quello di riuscire a **chiudere** (ovvero a finire sia le carte in mano sia uno dei pozzetti, non prima di aver realizzato almeno un Burraco) e di raggiungere il punteggio più elevato. E' possibile che la partita si concluda anche prima che un giocatore sia riuscito a chiudere, ovvero quando sono rimaste sul tavolo due carte da pescare. In tal caso si procede comunque al conteggio dei punti. Nelle partite a squadre è sufficiente che uno dei due giocatori di una squadra chiuda per concludere la partita. Solitamente, le partite si succedono fino a che una delle due squadre non ha raggiunto il punteggio totale di 2005.