Burraco

Valutazione attuale: / 0

Scarso Ottimo Valutazione

Pubblicato Lunedì, 19 Marzo 2012

Mazzo: **108 carte** - Giocatori: **da 2 a 4 -**

Come si gioca a Burraco?

Burraco è un gioco nato nell'Uruguay durante il secolo scorso. Oggi è diffuso a livello internazionale ed è molto praticato anche in Italia dove esistono tornei ed associazioni. E' un gioco talmente simile alla Canasta da costituirne una variante. Fa anch'esso parte della famiglia del Ramino. Si può giocare in due oppure in quattro, in questo caso si gioca a squadre. Esiste anche una variante per tre giocatori in cui la partita si svolge due contro uno.

Le carte:

Per giocare al Burraco è necessario il cosiddetto "mazzo da Ramino", composto da 108 carte, quindi, 2 mazzi di carte francesi, comprendenti i 4 Jolly.

Scopo del gioco:

Lo scopo del Burraco è ottenere più punti possibile mettendo in tavola le combinazioni di carte.

Distribuzione delle carte:

Il ruolo del cartaio viene determinato a caso, mediante la regola del "*bàs fà màs*" per esempio, e nel corso delle smazzate i giocatori si alternano in questo ruolo, seguendo l'ordine di gioco.
Il cartaio distribuisce 11 carte a testa coperte, una alla volta, in senso orario (o antiorario a seconda delle abitudini locali).

Dopo la distribuzione, prepara due mazzetti aggiuntivi di 11 carte ciascuno, pescando dal fondo del mazzo, sono chiamati "*pozzetti* ", nessuno deve sapere di quali carte sono composti, e per ora vanno soltanto tenuti da parte, saranno presi da chi esaurisce la propria mano.

A questo punto, il mazziere, ripone una carta scoperta sul banco, questa è la prima di quelle che costituiscono il pozzo degli scarti, le restanti carte sono il tallone.

Pinelle:

Prima di spiegare il gioco vero e proprio è bene definire quali tipi di carte esistono nel gioco del Burraco.

- **Jolly** e **Due** si chiamano "*Pinelle*", sono in totale 12 nel mazzo e valgono come se fossero Jolly. Cioè possono assumere qualsiasi valore e seme desiderato dal giocatore.
- Le restanti carte si dicono "*Naturali*" e servono per creare le combinazioni da porre in tavola.

Svolgimento del gioco:

Pescare:

Una volta distribuite le carte, ogni giocatore, a turno, a partire dal primo, il quale siede alla destra del cartaio (o a sinistra nel caso si giochi in senso orario) pesca una carta dal mazzo e la ripone nella propria mano.

In alternativa al pescaggio, il giocatore di turno può prelevare TUTTO il pozzo degli scarti.

Combinazioni:

Dopo aver pescato, il giocatore di turno, tenta di sistemare le proprie carte per costruire e riporre in tavola delle combinazioni che possono essere di due tipi:

- Insiemi di carte aventi stesso valore, chiamati "*gruppi*". I gruppi possono anche contenere due carte uguali, cioè con stesso seme.
- Sequenze di carte aventi stesso seme e valore crescente, chiamate "*scale*". L'Asso può essere messo prima del Due e dopo il Re.

In ogni combinazione può comparire al massimo una *pinella*, essa assume il valore desiderato dal giocatore.

In figura alcuni esempi di combinazioni valide, si noti che sono le stesse del Ramino.

Nel caso la *pinella* fosse agli estremi di una scala, deve assumere il valore più alto. E.g: *In una scala Sette, Otto, Pinella, essa deve fare le veci del Nove e non del Sei*.

Qualora una pinella fosse usata per il proprio valore, cioè il Due del suo seme, non conta più come *pinella*, ma come carta *naturale*.

Le combinazioni delle due squadre devono rimanere separate per non fare confusione.

Ogni squadra non può avere due *gruppi* uguali, in questo caso bisogna attaccare. E.g. *Una squadra non può avere due combinazioni distinte di Jack*.

Attaccare:

Oltre a mettere in tavola le combinazioni è possibile *attaccare* (col significato di incollare), ossia aggiungere, una o più delle proprie carte alle combinazioni già presenti in tavola. Si può *attaccare* solo alle combinazioni della propria squadra. Si possono attaccare le *pinelle* solo a combinazioni di cui ne sono sprovviste.

Se all'interno di una scala è presente una *pinella*, il giocatore può sostituirla con la carta appropriata, tuttavia la pinella va posizionata subito all'estremità superiore della scala. Nessuno può mai riprendere in mano le *pinelle*.

In figura un esempio di partita, si possono notare le combinazioni suddivise per squadra e il pozzo degli scarti congelato. Il giocatore può attaccare sia il Re che il Sette. La pinella che ora è al posto del Sette va spostata in cima alla scala, diventa quindi un Nove.

Scarto:

Dopo aver pescato (o preso il tallone), calato le combinazioni e attaccato, il giocatore di turno deve scartare. Sceglie una delle proprie carte e la ripone in cima al mazzo degli scarti.

La mano passa quindi al giocatore successivo, secondo l'ordine di gioco.

Rimanere senza carte:

Il primo giocatore di una squadra che rimane senza carte deve prendere in mano uno dei due *pozzetti* preparati durante la distribuzione iniziale. Si distinguono due casi:

- Il giocatore è rimasto senza carte prima di scartare, in questo caso può usare immediatamente il *pozzetto* acquisito e continuare il suo turno.
- Il giocatore è rimasto senza carte perché ha scartato l'ultima. Egli può utilizzare il *pozzetto* acquisito solo al proprio turno successivo.

Burraco:

Un *burraco* è una combinazione con 7 o più carte, siano essi *gruppi* o *scale*. Si dice burraco "*pulito*" se è composto

solamente da carte *naturali*, si dice "*sporco*" se comprende una *pinella*.

Ai burrachi è possibile attaccare altre carte ma il loro valore non aumenta. Un burraco *pulito* a cui venga aggiunta la *pinella* diventa *sporco*.

Chiusura e conteggio dei punti:

Per chiusura si intende la fine della smazzata, può avvenire in due modi:

- Per esaurimento del tallone. Quando viene pescata l'ultima carta il giocatore esegue il proprio turno di gioco dopodiché la smazzata finisce.
- Un giocatore, esaurisce le proprie carte e scarta l'ultima. Questo però è possibile a patto che si verifichino le seguenti condizioni:
  - La propria squadra ha realizzato almeno un *burraco.*
  - Uno dei componenti della propria squadra ha già preso il *pozzetto*.
  Se esse non sono soddisfatte il giocatore prende il *pozzetto*, oppure, se è già stato preso, rimane senza carte e la partita continua.

Alla chiusura, ogni squadra aggiorna il proprio punteggio aggiungendo i seguenti valori:

- **100** punti alla squadra che ha *chiuso* (detti di *punti di chiusura*).
- **200** punti per ogni burraco "*pulito*";
- **100** punti per ogni burraco "*sporco*";
- Si **sommano** tutti i valori delle carte calate nelle combinazioni della propria squadra;
- Si **sottraggono** tutti i valori delle carte rimaste in mano a ciascun giocatore.

Valori dell carte:

I valori delle carte sono i seguenti:

- Jolly: **30** punti
- Pinelle: **20** punti
- Asso: **15** punti
- Le carte dall'Otto al Re: **10** punti
- Le carte dal Tre al Sette: **5** punti

Fine della partita:

La squadra che per prima supera i 2000 punti vince, gli avversari hanno l'onere di pagare i pasticcini consumati durante la partita.

Burraco in tre:

E' possibile giocare al Burraco in tre giocatori, in questo caso ognuno tiene i punti per se. La caratteristica del gioco a tre è il fatto di essere due contro uno.

Il mazziere, durante la distribuzione iniziale non prepara due *pozzetti* da 11 carte, ne prepara invece uno da 18 carte e uno da 11 carte.

Il primo dei tre contendenti, che rimane senza, carte acquisisce il *pozzetto* da 18 carte, da questo momento egli è il solitario e gioca contro i due avversari che si dicono *soci*. I *soci* possono ovviamente attaccare carte alle combinazioni del compagno.

Alla chiusura, entrambi i soci segnano lo stesso punteggio, che è quello di squadra.

- Download - Scarica la pagina in formato pdf.