

BURRACO

Estratto dal Regolamento ufficiale della FIBUR

Introduzione

Il Burraco è un gioco di carte di origini venezuelane appartenente alla famiglia della "pinnacola".

Per poter giocare occorrono 2 mazzi di carte francesi da 54 carte, le 52 di base più 2 jolly, quindi un totale di 108 carte. La gamma dei semi presente nei mazzi è: cuori ♥, quadri ♦, fiori ♣, picche ♠.

Ogni seme è composto da 13 carte (A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2).

Il numero di giocatori può variare da 2 a 6 (i giochi a 3, a 5 ed a 6 giocatori necessitano di alcuni accorgimenti).

Preparativi della partita

Il giocatore posizionato alla destra del "dealer" ("mazziere") preleva ("smezza" o "taglia") una parte di carte dal mazzo; con le carte prelevate prepara due pile ("mazzetti") di 11 carte ciascuna, prendendole dal fondo e andando a comporle assegnando una carta a testa fino al raggiungimento del numero suddetto. I due mazzetti vengono disposti coperti uno sopra l'altro, ricordandosi che il mazzetto al quale è stata assegnata la prima carta dovrà essere quello sopra. Le carte rimanenti, rigorosamente coperte, verranno invece posizionate al centro del tavolo e costituiranno la base del "monte di pesca" o "tallone".

Il mazziere distribuisce a ciascun giocatore, in senso orario ed una carta per giocatore alla volta, 11 carte che formeranno le "mani" dei giocatori ed assegna infine una carta scoperta al "monte degli scarti" che è fisicamente posizionato a fianco del "monte di pesca". Le carte restanti dopo la distribuzione saranno posizionate sopra quelle poste al centro del tavolo dal giocatore che ha effettuato i mazzetti completando così il "monte di pesca".

La fase di gioco

Inizia il giocatore posizionato alla sinistra del "mazziere". I turni di gioco si susseguono in senso orario.

Ogni giocatore al proprio turno può fare **una** delle seguenti azioni:

- 1) pescare una carta dal "monte di pesca" che è stato posizionato al centro del tavolo;
- 2) raccogliere tutte le carte che costituiscono il "monte degli scarti".

Dopo aver compiuto una delle precedenti azioni può scegliere se creare dei gruppi di carte valide ("calare") e/o se legare ("attaccare") una o più carte a gruppi già esistenti. (operazioni facoltative)

Alla fine del suo turno, inoltre, ciascun giocatore deve scartare una carta; l'unica eccezione a questa regola avviene quando un giocatore "va a mazzetto al volo" cioè senza scartare alcuna carta dalla propria "mano".

I gruppi validi che si possono giocare ("calare") disponendoli scoperti sul tavolo sono:

- 1) Sequenza di almeno 3 carte dello stesso seme a formare una scala (l'asso può essere posizionato all'inizio od alla fine della sequenza).
- 2) Combinazione di almeno 3 carte dello stesso valore di qualsiasi seme.

Alla sequenza o alla combinazione si può anche legare, in mancanza di una carta, un jolly o una "pinella" (le carte di valore 2 che hanno la stessa funzione dei jolly), definite genericamente "matta", per un massimo di 1 per ogni sequenza o combinazione. Se in una sequenza la pinella è nella posizione del 2 dello stesso seme è possibile aggiungere un altro jolly o pinella alla sequenza stessa.

Nella combinazione l'eventuale jolly o pinella va posizionata in fondo. Nella sequenza l'eventuale jolly o pinella, che non rappresenti un valore interno alla stessa sequenza, va posizionata in fondo.

Regole generali

- Non si possono formare combinazioni di 3 o più pinelle o di 3 o più jolly.
- Quando si attacca una carta ad una sequenza, si può spostare l'eventuale jolly o pinella presente ma sempre all'interno della sequenza stessa.

Scopo del gioco

Lo scopo del gioco è quello di raggiungere prima dei propri avversari, con una o più "smazzate" ("round"), il punteggio prestabilito per la vittoria.

Per poter realizzare questo obiettivo ci sono due possibili strategie di gioco:

1. Creare il maggior numero di sequenze e/o combinazioni possibili e quindi totalizzare il maggior numero di punti possibili.
2. Cercare la chiusura il prima possibile in modo da ottenere il bonus di chiusura e far totalizzare il minor numero di punti possibile ai propri avversari.

Questo concetto è molto importante e spesso trascurato. Il buon giocatore di Burraco sa (in base alle carte che possiede e alla situazione degli avversari) quale delle due strategie è la migliore. Ovviamente l'ideale sarebbe cercare una combinazione equilibrata di entrambe.

Condizioni di fine round

Per poter chiudere ("fine del round"), occorre raggiungere 3 obiettivi:

1. Rimanere senza carte in mano e raccogliere il mazzetto (*andare a mazzetto*).
2. Avere una combinazione o una sequenza valida di almeno 7 carte (*un burraco*).
3. Rimanere per una seconda volta senza carte in mano scartando una carta (*chiudere*).

La "fine del round" è determinata dalla "chiusura" di uno qualsiasi dei giocatori al tavolo.

Per "andare a mazzetto" si devono calare o attaccare tutte le carte che si hanno in mano, e si può:

- Giocarlo direttamente se non si è effettuato lo scarto di alcuna carta.
- Attendere il turno successivo per giocarlo se si è scartata una carta (in questa fase è possibile scartare una pinella o un jolly).

Per "chiudere" si devono calare o attaccare tutte le carte che si hanno in mano e bisogna scartare una carta che non sia né una pinella né un jolly.

Nel caso in cui nessuno riesca a "chiudere" prima, la "fine del round" è determinata dalla rimanenza di due sole carte nel "monte di pesca".

A questo punto si può procedere al conteggio dei punti.

I gruppi di almeno 7 carte (*i burraco*) possibili sono:

- Puro: formato da una sequenza o combinazione che non contiene né jolly né pinelle se non nella loro naturale posizione (la pinella nella posizione del 2 dello stesso seme).
- Semipuro: formato da 8 o più carte ma con l'ausilio di una pinella o di un jolly purché almeno 7 di queste precedano o seguano la pinella o il jolly.
- Impuro: formato utilizzando una pinella o un jolly.

Il calcolo del punteggio

Dopo che un giocatore è riuscito a "chiudere" si procede al conteggio dei punti.

I valori delle carte sono i seguenti:

Ogni Jolly	vale 30 punti.
Ogni Pinella(2)	vale 20 punti.
Ogni Asso	vale 15 punti.
Ogni K(Kappa), Q(Donna), J(Jack), 10, 9 e 8	vale 10 punti.
Ogni altra carta (7,6,5,4,3)	vale 5 punti.

I valori possono essere:

- Positivi

La chiusura	dà diritto ad un bonus di 100 punti.
Il burraco puro	dà diritto ad un bonus di 200 punti.
Il burraco semipuro	dà diritto ad un bonus di 150 punti.
Il burraco impuro	dà diritto ad un bonus di 100 punti.

La somma dei valori di tutte le carte delle sequenze e delle combinazioni aperte sul tavolo.

- Negativi

Se una squadra non è "andata a mazzetto" perde 100 punti.

La somma dei valori di tutte le carte rimaste in mano ad ogni giocatore.

La differenza tra i punti positivi e quelli negativi dà il risultato della mano giocata (*round*), risultato che va sommato o sottratto al punteggio dei precedenti round.

Punteggio finale

Nel Burraco, in funzione di un accordo prestabilito fra i giocatori, si vince a 505 punti (partita turbo), a 1005 punti (partita semiturbo) od a **2005** punti (**partita standard**). Eventualmente, in base alle richieste, si è anche pensato di giocare delle partite con vittoria a 3005 punti (partita lunga) o con vittoria a 5005 punti (partita maratona).

Fine partita

Nel Burraco la partita termina con la vittoria del singolo giocatore (o della squadra che gioca in coppia o terzetto) quando questi raggiunge o supera il punteggio precedentemente stabilito.

La vittoria va comunque assegnata al singolo od alla squadra che ottiene il punteggio più alto.



Il gioco in 2

Nel gioco in 2 valgono le regole generali sopradescritte ed ogni giocatore gioca per proprio conto.

Il gioco in 3

Nel gioco in 3 bisogna effettuare qualche accorgimento nella preparazione del gioco.

All'inizio della partita i "mazzetti" che devono essere creati sono uno da 18 carte e l'altro da 11. Quello da 18 va posizionato sopra a quello da 11 e il giocatore che per primo "va a mazzetto" gioca da solo contro gli altri due che formano una coppia.

Alla fine del round i giocatori in coppia si dividono i punti.

Appena uno dei giocatori raggiunge 1000 punti, il gioco subisce una variazione.

A partire da questo momento vengono creati 3 "mazzetti" da 11 carte e ognuno gioca per se.

Il gioco in 4

Nel gioco in 4 valgono le regole generali, si gioca contrapponendo due coppie ed i due giocatori dirimpettai formano una coppia. I punti positivi e negativi sono comuni alla coppia.

Il gioco in 5

Nel gioco in 5 bisogna effettuare qualche accorgimento nella preparazione del gioco.

Occorre aggiungere un terzo mazzo di 54 carte (per un totale di 162 carte).

All'inizio della partita i "mazzetti" che devono essere creati sono uno da 18 carte e altri due da 11. Quello da 18 va posizionato sopra a quelli da 11 e il giocatore che per primo "va a mazzetto" gioca da solo contro le altre due coppie che saranno formate di volta in volta dai dirimpettai (escluso il primo che ha il mazzetto da 18 carte). Alla fine del round i giocatori in coppia si dividono i punti.

Il gioco in 6

Nel gioco in 6 bisogna effettuare qualche accorgimento nella preparazione del gioco.

Occorre aggiungere un terzo mazzo di 54 carte (per un totale di 162 carte).

Nel gioco in 6 valgono le regole generali, si gioca contrapponendo due terzetti ed il terzetto è formato dai tre giocatori alternati. I punti positivi e negativi sono comuni al terzetto.

Nel burraco a tre o cinque giocatori la partita può essere giocata, sin dall'inizio, anche singolarmente con tre/cinque pozzetti da 11 carte e quindi i giocatori giocheranno sempre l'uno contro l'altro.

CONVENZIONI DI GIOCO

- Le *sequenze* possono essere formate da un massimo di 13 carte disposte ordinatamente, più l'eventuale matta (per un totale di 14 carte):
A – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – J – Q – K – (2) o (jolly)
L'Asso può essere posto prima del 2 o dopo il K.
- Le *combinazioni* possono essere formate da un massimo di 8 carte, più l'eventuale matta (per un totale di 9 carte).
- Il burraco *puro* viene evidenziato mettendo le ultime due carte scoperte di traverso.
- Il burraco *semipuro* viene evidenziato mettendo la penultima carta scoperta di traverso.
- Il burraco *impuro* viene evidenziato mettendo l'ultima carta scoperta di traverso.
- Il giocatore che deve fare i *mazzetti* è il primo a mescolare le carte che poi verranno mescolate dal mazziere.
- Il giocatore che solleva anche parzialmente la carta dal *tallone*, pur non avendola vista, non può cambiare idea ma deve prenderla.
- Il giocatore che al suo turno ha intenzione di raccogliere le carte del *monte degli scarti* può ispezionarle, ma se solleva il dorso anche di una sola carta, non può cambiare decisione.
- Se il *monte degli scarti* è formato da una sola carta, questa non può essere raccolta e scartata nello stesso turno a meno che il giocatore non dimostri (a richiesta dell'avversario) di averne in mano un'altra uguale.
- Se si "lanciano" una o più carte al compagno perché le legghi, senza dichiarare la loro collocazione, e ciò possa creare palese dubbio, saranno gli avversari a decidere dove devono essere aggiunte.
- Se un giocatore, al proprio turno, effettua un qualsiasi gioco senza preventivamente pescare o raccogliere, appena accortosi o avvertito dell'omissione deve interrompere il suo gioco, pescare o raccogliere e scartare. Qualora il compagno suggerisca o ricordi di pescare (sia verbalmente che con atteggiamenti comportamentali), il giocatore che ha ricevuto l'illecito suggerimento dovrà limitarsi a pescare o raccogliere e scartare.
- Nel caso in cui un giocatore effettui la *chiusura* mentre la sua linea non abbia ancora realizzato un burraco e quindi apra tutti i suoi giochi oppure legghi le sue carte e scarti l'ultima carta credendo di aver *chiuso* definitivamente, tutte le operazioni che il giocatore aveva effettuato prima dello scarto finale restano valide tranne l'ultimo gioco (combinazione/sequenza o aggiunta di una o più carte); la/e carta/e che compongono l'ultimo gioco devono essere riprese in mano ed il giocatore termina il suo turno. La carta che costituisce lo scarto rimarrà tale.
La stessa procedura si applica anche nell'eventualità di un'erronea *chiusura per andare a mazzetto* (il *mazzetto* è già stato preso dal compagno).
- Nel caso in cui un giocatore realizzi la *chiusura* scartando una *matta*, deve riprendere in mano l'ultimo gioco effettuato; la *matta* rimane come scarto. Potrà chiudere al giro successivo.
- Nel caso in cui un giocatore realizzi la *chiusura* senza aver scartato una carta, l'ultima combinazione/sequenza viene riportata in mano e obbligatoriamente come scarto deve essere utilizzata una delle carte tornate in suo possesso. Il giocatore colpevole non può utilizzare, per sistemare le carte tornate in mano, i nuovi giochi eventualmente aperti in seguito dal compagno.
- Una volta che le carte, calate o attaccate, sono state appoggiate sul tavolo non è più possibile riprenderle o cambiargli posizione; questo vale anche per la carta che si scarta alla fine del proprio turno.
- Nel caso un giocatore commetta un errore nel calare od attaccare le proprie carte deve ripristinare i gruppi già presenti sul tavolo come questi erano prima del suo turno.

NORME COMPORTAMENTALI

L'atteggiamento dei giocatori deve essere fondamentalmente ispirato alle regole del **fair play**.

Il giocatore deve:

- a)** prestare la giusta attenzione alla gara;
- b)** non dialogare né fare commenti durante il gioco;
- c)** evitare di consigliare o suggerire al proprio compagno come giocare o dove attaccare le carte;
- d)** non esprimere approvazione o disappunto per una giocata effettuata dal compagno;
- e)** evitare di richiamare in qualsiasi modo l'attenzione del compagno su particolari situazioni durante il gioco;
- f)** tenere le carte in mano, a ventaglio e bene in vista; può appoggiarle sul tavolo quando ne restino tre o meno di tre sempre mantenendole bene in vista;
- g)** evitare di muovere o sistemare le carte in suo possesso durante il tempo di gioco del compagno: ciò potrebbe trasmettere informazioni non consentite al compagno;
- h)** evitare di spillare la carta pescata;
- i)** subire sportivamente la sconfitta nonché la "fortuna" degli avversari;
- j)** evitare di esprimere dubbi sul comportamento etico degli avversari.

Il giocatore può:

- a)** chiedere agli altri componenti il tavolo la quantità delle carte in loro possesso solo ed esclusivamente durante il proprio tempo di gioco;
- b)** chiedere di ricontare i punti degli avversari, a fine round al momento del conteggio dei punti, avendo il dubbio che vi sia stato un errore nel conteggio;
- c)** dichiarare di abbandonare la partita dando così la vittoria ai suoi avversari.