

LE REGOLE DEL GIOCO

A Burraco si può giocare: **in partita libera** (da due a quattro giocatori); **in torneo** (a coppie oppure a squadre). Si adoperano due mazzi di carte anglo-francesi completi di **jolly**. Prima di sistemarsi al tavolo, i giocatori scoprono una carta per stabilire sia chi deve essere servito per primo sia colui che deve distribuire: il giocatore della coppia che ha la carta più bassa deve servire il giocatore della altra coppia che ha sollevato la carta più alta. In caso di carte uguali, si procederà alla scelta di altre due carte. L'ordine di valore dei semi è il seguente:

 (CUORI - QUADRI - PICCHE - FIORI)

Il **mazziere**, ovvero 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 prende il nome di **pozzetto** e dovrà essere preso – uno per giocatore - alternativamente da ogni coppia e specificamente da quel componente della coppia il quale, per primo, sia rimasto senza alcuna carta per averle tutte sistemate in nuovi giochi o legate a quelli già aperti. Qualunque distribuzione che risulti errata dovrà essere ripetuta completamente (carte e pozzetti).

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

Es. :  8,9,10 oppure  4,5,6,7

L'**Asso** trova due collocazioni in una sequenza:

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

in **combinazione** (di tre,quattro carte ecc.) che è un gruppo di minimo tre carte uguali con la possibilità che siano anche di **seme** identico:

Es. :  ☆,  K,  K -  3,  3,  3,  3

Sia la sequenza che la combinazione possono contenere, per l'apertura, una "matta": una pinella o un Jolly. Le **pinelle** sono tutti i **2** esistenti nel mazzo. 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 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 fare molta attenzione a completare ogni altra operazione prima di effettuarlo. Effettuato lo scarto, è ovvio che è proibito aprire giochi o legare carte. Pertanto il *tempo di gioco* di ogni giocatore è costituito da tre parti:

- 1) **pescare o raccogliere;**
- 2) **aprire giochi, legare carte a giochi già aperti, propri o del partner;**
- 3) **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**".

Pozzetto preso "con lo scarto"

1) < 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.

Pozzetto preso "in diretta"

2) < Il pozzetto preso "in diretta" si vede e si gioca immediatamente >. Quando un giocatore esaurisce le carte che ha in mano - senza scartarne alcuna - preso il pozzetto può continuare ad aprire nuovi giochi, ovvero può continuare a legare altre carte ai giochi della propria coppia fino a quando non scarta, oppure, avendo fatto anche il **burraco**, potrà chiudere la smazzata.

Ogni "**burraco**" è costituito da minimo sette carte in una sequenza o 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 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**".

3) < 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

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

5) < Quando si raccoglie dal “monte degli scarti” occorre acquisire tutte le carte che lo compongono >. Quando si ha interesse alla carta scartata dall'avversario o ad alcune carte che sono fra le carte scartate, bisogna **raccogliere** tutto il **monte degli scarti**.

Non si possono toccare le carte scoperte. Il farlo obbliga il giocatore a raccoglierle tutte. Quando il “monte degli scarti” è costituito da una sola carta, il giocatore di turno potrà raccoglierla, ma non scartarla immediatamente.

6) < Non si può scartare immediatamente una carta appena raccolta dal “monte degli scarti” costituito da quella sola carta >.

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 né ripresa né spostata. Ciò che è, del resto, prassi comune in tutti i giochi di carte.

7) < La smazzata termina quando vengono soddisfatte tutte, nessuna esclusa, le seguenti condizioni:

1. uno dei giocatori di una coppia, ultimate le sue carte, è “andato a pozzetto”;

2. la sua coppia ha realizzato almeno un burraco (indifferente se pulito o sporco)

3. uno dei due componenti la coppia ha sistemato tutte le sue carte e realizzat

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.

8) < 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 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 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.

9) < 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".

I PUNTI PARTITA E LA 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**

I **M.P.** si distinguono in : **Premi** (detti Onori):

100 punti per la **chiusura**;

100 punti per ogni **burraco sporco**;

200 punti per ogni **burraco pulito**;

e in **M.P.** "**in carte**", dati dalla somma del valore di ogni singola carta.

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**.