

Il regolamento ufficiale del gioco del Burraco

Introduzione Il burraco è un gioco 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 * 2 quindi un totale di 108 carte. Il numero di giocatori va da 2 a 4 (il gioco a 3 giocatori ha bisogno di alcuni accorgimenti)

Preparativi della partita Il giocatore posizionato sulla destra del dealer (il mazziera) "smezza" il mazzo, il dealer lo ricomponne posizionando la metà che si trovava sotto sopra quella che si trovava sopra. Dal mazzo ottenuto prepara due pile di 11 carte ciascuna, prendendole dal fondo e andando a comporre assegnando una carta a testa fino al raggiungimento del numero suddetto. I due mazzetti vengono disposti 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 il mazzo di pesca, prima di fare ciò però, il mazziera deve anche distribuire a ciascun giocatore in senso orario e una carta per giocatore alla volta 11 carte che formeranno le "mani" dei giocatori e aggiungere una carta scoperta al "monte scarti" che è fisicamente posizionato a fianco del "monte di pesca".

La fase di gioco Ogni giocatore al proprio turno può:

- 1) pescare dal mazzo che è stato posizionato al centro del tavolo.
- 2) raccogliere tutto il "monte degli scarti".

Dopo aver compiuto una delle precedenti azioni può scegliere se creare delle combinazioni di carte valide e/o se legare una o più carte a combinazioni già esistenti.

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".

Le combinazioni valide che si possono giocare sono:

- 1) Almeno 3 carte dello stesso seme in sequenza a formare una scala.
- 2) Almeno 3 carte dello stesso valore di qualsiasi seme.

Alla combinazione si può anche legare, in qualsiasi posizione, un jolly o una "pinella" (le carte di valore 2) per un massimo di 1 per ogni combinazione.

Regole generali

- Non si possono formare combinazioni di 3 o più pinelle o di 3 o più jolly.
- Quando si attacca una carta a una combinazione, si può spostare l'eventuale jolly o l'eventuale pinella presente ma sempre all'interno della combinazione stessa.
- Se si raccoglie una sola carta dal monte scarti, non è possibile scartare nello stesso turno la carta stessa, ma si deve scegliere una delle carte che già si possiedono.

Scopo del gioco e condizioni di fine

Lo scopo del gioco è quello di raggiungere il punteggio prestabilito per la vittoria prima dei propri avversari.

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

- Creare il maggior numero di combinazioni possibili e quindi totalizzare il maggior numero di punti possibili.
- 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 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.

Per poter chiudere, bisogna raggiungere 3 obiettivi:

- Rimanere senza carte in mano e raccogliere il mazzetto.
- Creare una combinazione valida di almeno 7 carte.
- Rimanere per una seconda volta senza carte in mano scartando una carta.

Mentre per "andare a Mazzetto" si deve calare o attaccare tutte le carte che si ha in mano, e si può:

per "Chiudere" bisogna scartare una carta che non sia né una pinella né un jolly.

Le Canaste possibili sono:

- Pura: Questa combinazione non contiene né jolly né pinelle se non nella loro naturale posizione
- Semipura: Formata da 8 carte ma con l'ausilio di una pinella o di un jolly.
- Impura: formata utilizzando una pinella o un jolly.

Il calcolo del punteggio

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

La chiusura dà diritto ad un bonus di 100 punti.

La canasta pura dà diritto ad un bonus di 200 punti.

La canasta semipura dà diritto ad un bonus di 150 punti.

La canasta impura dà diritto ad un bonus di 100 punti.

Ogni Jolly dà 30 punti.

Ogni pinella dà 20 punti.

Ogni Asso dà 15 punti.

Ogni Figura, 10, 9 oppure 8 da diritto a 10 punti.

Ogni altra carta da diritto a 5 punti.

Se una squadra non è andata a mazzetto perde 100 punti.
Tutte le carte rimaste in mano ad ogni giocatore, i punti totali vengono sottratti dal punteggio totale seguendo gli stessi criteri sopra descritti.

Nel burraco, dipendentemente dal tavolo scelto si vince a 505 (partita turbo), 1005 (partita semiturbo) o 2005 (partita standard), eventualmente (in base alle richieste) si è anche pensato di creare dei tavoli "lungo" con vittoria a 3005 e "maratona" con vittoria a 5005.

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 non sono da 11 carte ma sono uno da 18 carte e l'altro da 11. Quello da 18 va posizionato sopra quello da 11 e il giocatore che lo prende gioca da solo contro gli altri 2. 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 pozzetti da 11 e ognuno gioca per se.

Informazioni aggiuntive sul gioco del burraco

Il Burraco si gioca utilizzando due mazzi di carte francesi da 54 carte, utilizzando anche i 4 jolly. Normalmente si usano due mazzi di colore diverso (con il dorso delle carte blu e rosso). La gamma dei semi presenti nei mazzi in ordine decrescente (anche se nel burraco non esiste un valore maggiore o minore nella valutazione dei punti) e' cuori quadri fiori picche.

Per ogni seme esiste un range di carte che è in ordine decrescente (e qui invece conta il valore):

Jolly 2 Asso Kappa (Q) donna Jack 10 9 8 7 6 5 4 3

a cui si associano i seguenti punteggi:

JOLLY: 30 punti

2 (anche detta pinella, e con lo stessa funzione del jolly): 20 punti

A (asso): 15 punti

K (kappa), Q (donna), J (jack), 10, 9, e 8: 10 punti

7, 6, 5, 4, 3: 5 punti