

Regole del Burraco

Divertiti con Burraco su Sisal, in modalità [torneo](#) e [premio matto](#).

Il mazzo di carte

Si gioca con due mazzi di carte francesi inclusi i jolly per un totale di 108 carte.

I giocatori possono selezionare il tipo di carte (francesi standard, francesi Dal Negro).

Svolgimento del gioco a 4 giocatori

Definizioni

- **giocata**: la carta mostrata scoperta sul tavolo da un giocatore;
- **mano**: la fase di una *smazzata* in cui tutti i giocatori al tavolo effettuano una *giocata*;
- **smazzata**: la fase di gioco che inizia con la distribuzione delle carte e si conclude con il conteggio dei punti;
- **partita**: la fase di gioco composta da una o più *smazzate*.

Designazione del mazziere

Il mazziere è il giocatore da cui il sistema fa partire la distribuzione delle carte.

Quando il gioco ha inizio, il mazziere viene stabilito casualmente dal sistema.

Ad ogni fine smazzata, anche nel caso di gioco composto da più partite tra stessi giocatori, il mazziere gira in senso antiorario e cioè il prossimo mazziere sarà quello seduto alla destra del mazziere precedente.

Distribuzione delle carte

Il sistema mescola le carte e:

- da 11 ad ogni giocatore distribuendole una alla volta, in senso antiorario, partendo dal giocatore alla destra del mazziere; scopre una carta in mezzo al tavolo (il monte scarti iniziale);
- forma i pozzetti (ovvero due mazzetti da 11 carte ciascuno) prelevando una carta alla volta da fondo mazzo; posiziona le rimanenti carte coperte a centro tavolo (il tallone).



Scelte del giocatore di mano

Il giocatore seduto alla destra del mazzier è il *giocatore di mano*, cioè il primo a dover effettuare la *giocata*.

Dopo che ogni giocatore ha effettuato la giocata, la mano passa al giocatore successivo in senso antiorario.

Ogni giocatore di mano deve per prima cosa decidere se:

- **pescare**, cioè prelevare la prima carta del tallone, o
- **raccogliere**, cioè prelevare tutte le carte del monte scarti (non si può raccogliere solo l'ultima carta del monte scarti, bisogna raccoglierle tutte).

Dopo aver pescato o raccolto il giocatore può:

- **aprire dei nuovi giochi o può allungare i giochi già aperti** da lui o dal proprio compagno, nel rispetto delle regole sotto enunciate (con aprire nuovi giochi "si intende disporre sul tavolo, scoperte, alcune delle carte che il giocatore ha in mano);
- oppure terminare il suo turno e passare la mano al giocatore alla sua sinistra deve **scartare una carta** (la carta scartata non può essere l'unica carta raccolta a meno di non averne l'altra uguale in mano).

Regole per aprire nuovi giochi

I giochi aperti devono essere formati da almeno 3 carte in sequenza dello stesso seme (scale) o da 3 carte dello stesso valore anche dello stesso seme (combinazioni).

- Esempio di scala: 5♣, 6♣, 7♣, 8♣
- Esempio di combinazione: 7♥, 7♥, 7♣, 7♦

Non si possono appoggiare, separatamente, combinazioni della stessa carta.

Nelle scale l'asso può essere posto prima del 2 o dopo il K ma non possono essere appoggiate scale K-A-2-3.

I Jolly e i "2" sono dette "matte".

Le matte possono assumere il valore di qualsiasi carta. Un gioco può contenere al massimo una sola matta. Non si possono quindi, in particolare, appoggiare giochi formati da sole matte.

I "2" (che sono detti anche "pinelle") non sono però considerati matte se stanno nella loro posizione naturale (ad esempio nella sequenza A♥, 2♥, 3♥, 4♥, il 2♥ non è considerato matta).



Regole per allungare i giochi esistenti

Si possono aggiungere delle carte ai giochi della propria Linea ("allungare un gioco") se il gioco risultante rispetta le regole previste per l'apertura di nuovi giochi tenendo presente che, nelle sequenze, le matte possono essere sostituite solo dalla carta della quale fanno le veci. Ad esempio non si può aggiungere il 2♣ alla sequenza 3♥, 2♥, 5♥, anche se la sequenza risultante 2♥, 3♥, 2♣, 5♥ sarebbe valida, perché il 2♥ può essere sostituito solo dal 4♥.

Si possono allungare solamente i giochi aperti dalla propria Linea. Non si possono allungare i giochi aperti dalla Linea avversaria.

I giochi aperti dalla propria linea sono visualizzati nella parte bassa del tavolo, quelli aperti dalla linea avversaria nella parte alta del tavolo.

Burrachi

Viene detto Burraco un gioco composto da almeno 7 carte.

Si possono fare tre tipi di burraco:

- burraco pulito: non contiene matte;
- burraco semi pulito: contiene una matta ma è composto da una sequenza di almeno sette carte pulite senza matte o da una combinazione di almeno 8 carte inclusa la matta;
- burraco sporco: contiene una matta e non è un burraco semipulito.

Presa del pozzetto

Per prendere il pozzetto bisogna esaurire una prima volta le carte in mano. Si possono esaurire le carte in mano in due modi:

- scartando una carta (pozzetto con scarto). In questo caso il proprio turno termina e il pozzetto potrà essere giocato solo al giro successivo (si può anche scartare una matta);
- senza scartare (pozzetto in diretta). In questo caso il giocatore può giocare subito il pozzetto.

Ogni Linea può prendere un solo pozzetto.

Chiusura della smazzata

Per chiudere la smazzata bisogna esaurire le proprie carte in mano una seconda volta. Non si può chiudere se non si è fatto almeno un burraco. Inoltre per chiudere bisogna sempre scartare una carta e questa carta non deve essere una matta.

Esaurimento delle carte del tallone

Una smazzata ha termine anche quando nel tallone rimangono solo due carte. Il giocatore che scarta quando rimangono due carte è l'ultimo a giocare.



Punteggi

Alla fine di ogni smazzata sono calcolati i punteggi di ciascuna linea come segue:

Si sommano tutti i punti delle carte appoggiate dalla linea e si detrae la somma di tutti i punti delle carte rimaste in mano ai componenti della linea.

Il valore delle carte è il seguente:

- 3,4,5,6,7: punti 5
- 8,9,10, J, Q, K: punti 10
- Asso: punti 15
- Pinelle (i "2"): punti 20
- Jolly: punti 30

si sommano 200 punti per ogni Burraco pulito;
si sommano 150 punti per ogni Burraco semi pulito;
si sommano 100 punti per ogni Burraco sporco;
si sommano 100 punti se la linea ha chiuso;
si detraggono 100 punti se la linea non ha preso il pozzetto;
si sommano i punti realizzati nelle smazzate precedenti.

Conclusione della partita

Partite a smazzate

Si stabilisce il numero di smazzate di cui è composta la partita.
Vince la partita chi fa più punti al termine delle smazzate previste.
Solo nei tornei a eliminazione diretta (KO), in caso di parità di punti, **perde** chi ha fatto l'ultima mossa dell'ultima smazzata.

Partite a punti

Si stabilisce il totale dei punti che un giocatore o una coppia deve raggiungere per aggiudicarsi la partita.
Vince la partita chi, avendo superato il punteggio previsto, ha più punti dell'avversario,
Solo nei tornei a eliminazione diretta (KO), in caso di parità di punti, **perde** chi ha fatto l'ultima mossa dell'ultima smazzata.

Come si gioca: tasti e metodi per comunicare le proprie decisioni

Il giocatore di mano:

- **per pescare** deve cliccare sul tallone (la carta coperta a centro tavolo);
- **per raccogliere** deve cliccare sugli scarti o, in assenza di scarti, sulla carta semitrasparente posta accanto al tallone;

- **per aprire un nuovo gioco** deve cliccare sulle carte che desidera appoggiare (le carte si alzano leggermente) e poi deve cliccare sulla carta semitrasparente inizialmente a sinistra, sotto i pozzetti;
- **per allungare un gioco esistente** deve cliccare sulle carte che desidera legare e poi deve cliccare su quel gioco;
- **per scartare** deve cliccare sulla carta e poi deve cliccare sugli scarti o, in assenza di scarti, sulla carta semitrasparente posta accanto al tallone.

Inoltre il giocatore, in qualsiasi momento della partita:

- per ordinare le carte che ha in mano può cliccare su uno dei due tasti in basso a destra, il primo tasto ordina le carte per seme, il secondo tasto ordinerà le carte per valore con le matte a sinistra;
- per ordinare le carte a suo piacimento deve cliccare su una carta e, tenendola premuta, la deve trascinare nella posizione desiderata.

Penalità in caso di tempo scaduto o abbandono

Se un giocatore fa scadere il tempo massimo o il timeout o clicca sul tasto “abbandona” la partita ha termine e il giocatore **perde la partita** e la differenza punti è così stabilita:

- si stabilisce il “punteggio base” cioè il punteggio di ciascun giocatore al momento della fine della partita,
- si stabilisce una “penalità” pari a 350 punti,
- si fanno i conti con punteggio base + penalità,
- se il punteggio è ancora a favore di chi ha fatto scadere il tempo o il timeout, la differenza punti è uguale a zero (ma la partita è comunque persa da chi ha fatto scadere il tempo).

Calcolo dei VP e MP in caso di Timeout o abbandono

Al fine del calcolo dei MP e VP, la linea che fa scadere il timeout o abbandona farà 0 VP e la linea avversaria farà minimo 14 VP. I MP di entrambe le linee saranno calcolati dai VP in base ai corrispondenti minimi previsti dalla tabella dei VP.

Regole opzionali

Partite a coppie a carte scoperte

Saranno proposte partite a coppie nelle quali i compagni, senza essere visti dagli avversari, giocano a carte scoperte.



Tabella dei Victory Points (VP)

RISULTATO	VP
Vittoria	20
Pareggio (ove previsto)	10
Sconfitta	0

Vuoi scoprire altri giochi?

[Consulta tutti i nostri regolamenti!](#)