

# UNI 3 - TRIESTE

## IL BURRACO

*Dispensa per i corsisti principianti*

A.A. 2024/2025

*(Docente Rosalia Di Marzo)*

Il **burraco** è un gioco di carte della famiglia della pinnacola di cui si troverebbero le origini in Italia nella metà degli anni quaranta. Si gioca con due mazzi di carte francesi, comprensivi dei quattro jolly (104+4), i quattro giocatori si affrontano in due coppie. Altre versioni dipendono dal numero dei giocatori: è possibile giocare singolarmente, a squadre ed esiste una variante del gioco con tre, cinque, sei giocatori.

### **Preparazione del gioco:**

*Le carte vengono disposte sul tavolo coperte e a ruota, ciascun giocatore sceglie una carta.*

**Il giocatore che ha la carta più alta e di rango superiore ( **Cuori, Quadri, Fiori, Picche**) sarà colui che sarà servito per primo dal mazziere, giocatore della linea opposta che ha la carta più bassa.**

### **Distribuzione carte**

Il mazziere, ad ogni smazzata, accorpa i due mazzi di carte francesi composti da 108 carte (compresi i quattro jolly) e verifica che i due mazzi siano integri e completi, non ci siano carte in eccedenza, che non si evidenzino imperfezioni, difetti, irregolarità, anomalie o segni identificativi sia sui dorsi che sui fronti delle carte, quindi si preoccupa di mescolare in evidenza sul tavolo da gioco e nel tempo massimo di 30 secondi, i due mazzi di carte, evitando di vedere il valore delle carte e di renderle visibili anche agli altri.

Il giocatore a destra del mazziere mescola nuovamente le carte e consegna l'intero tallone al mazziere che a sua volta taglia le carte sollevando parte del mazzo e lo riconsegna al giocatore alla sua destra che preparerà due pozzetti di 11 carte prelevandole dal fondo (alternando una carta ad un pozzetto, l'altra al secondo, etc..).

I due pozzetti vengono disposti uno sopra l'altro **impilandoli** (facendo attenzione a posizionare il secondo pozzetto sotto al pozzetto formato con la prima carta sfilata dal fondo), si ricontano senza cambiare la posizione delle carte, infine vengono messi al di sotto dello score; le carte rimanenti, coperte, vanno posizionate al centro del tavolo che formeranno la base del tallone.

Il mazziere nel frattempo distribuisce 11 carte, alternandole una per volta ai giocatori in senso orario davanti a ciascun giocatore. Ognuno, compreso il mazziere, le riconta, accertandosi che sono 11 e **attendono insieme il via dell'arbitro per visionarle**. Il mazziere avrà posizionato le restanti carte (non distribuite) sopra quelle posizionate al centro del tavolo dal giocatore che ha fatto i pozzetti, formando così il **tallone**.

Sarà il **mazziere** ad accertarsi che la distribuzione delle 11 carte ai giocatori sia esatta e al via dell'arbitro, scoprirà la prima carta dal tallone che formerà l'inizio del monte degli scarti ed il gioco avrà inizio con la pesca del giocatore primo di mano. Nei turni successivi, sarà il mazziere a dare il via al gioco girando la prima carta del monte degli scarti sempre dopo essersi accertato dell'esatta distribuzione delle 11 carte.

Può succedere che quando si compongono i pozzetti le carte non siano insufficienti.

Per completare gli stessi, si attende che il mazziere finisca la propria distribuzione dopo di che si provvederà a prendere le carte necessarie, sempre una per volta, da sotto il tallone.

Analogamente si può verificare che il mazziere non abbia carte sufficienti per completare la

distribuzione, in questo caso, attenderà la fine della formazione dei pozzetti e completerà la sua distribuzione prendendo le carte da sopra il tallone.

Ne deriva che le carte complessivamente distribuite saranno:

1. n. 11 carte coperte x cad. giocatore = 44 carte
2. n. 1 carta scoperta al centro del tavolo di fianco al tallone = 1 carta (monte scarti)
3. n. 11 carte coperte per cad. pozzetto posto all'angolo del tavolo = 22 carte

per cui il tallone, all'inizio di ciascuna smazzata, dovrà essere composto da n. 41 carte.

### Svolgimento del gioco

Il turno di ogni giocatore si compone di tre momenti:

- **la pesca** dal mazzo (tallone) posto al centro del tavolo o, alternativamente, la raccolta dal monte degli scarti;
- **l'apertura** di nuovi giochi o il collegamento delle proprie carte ai giochi già aperti (momento facoltativo);
- **lo scarto** di una carta, chiudendo così il proprio turno e passando il turno al giocatore successivo.

### Pesca o raccolta

Il «monte degli scarti» è l'insieme delle carte scartate dai giocatori alla fine del proprio turno. All'apertura del gioco è composto da quell'unica carta scoperta dal mazziere.

Il giocatore di turno può decidere di iniziare o pescando una carta coperta dal mazzo, oppure prendendo l'intero monte degli scarti.

Generalmente, il giocatore che, raccogliendo il monte degli scarti, lascia un'unica carta del monte sul tavolo, la sta indicando come scarto.

### Fare gioco

Dopo aver pescato o raccolto, il giocatore può, se ne ha modo e se vuole (non necessariamente deve):

- «calare» delle nuove combinazioni o sequenze di carte
- «attaccare» delle carte alle proprie combinazioni e sequenze (se si gioca in coppia, si attaccano alle combinazioni e sequenze che si hanno in comune).

Per combinazione si intende:

- un gruppo di almeno tre carte dello stesso valore e di qualunque seme (per esempio 7 di **cuori, di quadri** e di picche, oppure 3 di fiori, di picche e di cuori). Da notare che in una combinazione possono comparire carte con lo stesso seme, anche perché, se così non fosse, sarebbe impossibile realizzare un Burraco.

Per sequenza si intende:

- un gruppo di almeno tre carte dello stesso seme, ordinate in scala (**3 cuori, 4 cuori, 5 cuori**)

Sequenze e combinazioni possono essere integrate, in mancanza di una carta, dalle «matte»: **Jolly** e **Pinelle**. I **Jolly** sono i quattro ben noti **Joker** delle carte francesi; per **Pinella** si intendono invece tutti i 2 (nel gioco sono ovviamente otto in totale, due per ogni seme) considerati non nella loro funzione naturale nella sequenza (1, 2, 3, 4 ...), comunque prevista, ma alla stregua del Jolly stesso.

Per ogni combinazione o sequenza è ammessa al massimo **una unica matta**; esempio di combinazione con Matta: 4 fiori, 5 fiori, 6 fiori, 2 cuori (pinella che vale per il 7 fiori), 8 fiori; oppure 6 fiori, 6 cuori, joker, 6 fiori.

La matta può essere rimpiazzata dalla carta che sostituisce, ma non può comunque essere tolta dalla sequenza o dalla combinazione. Le matte non tornano, quindi, mai in mano, ma rimangono in fondo - o in cima se necessario - alla sequenza/combinazione dove continuano a svolgere il loro ruolo. Se in una scala si trova una Pinella dello stesso seme si può immettere un Joker trasformando la Pinella nel 2 del medesimo seme.

### Lo scarto

Ogni giocatore, alla fine del proprio turno, deve scartare una carta (salvo che per andare a mazzetto «al volo», detto anche «in diretta», cioè senza scarto). Se prendendo il Monte degli Scarti, non si raccoglie una carta, questa consisterà nel nuovo scarto di fine turno.

### Regole varie

- Avendo due o più carte contigue, si può utilizzare un Jolly/Pinella per calare, ma questi debbono per convenzione essere posti in basso, all'inizio della sequenza.
- **Non si possono calare combinazioni di tre o più Pinelle e/o Jolly.**
- In ciascuna combinazione o sequenza non si può utilizzare più di un Jolly o Pinella (salvo che, se la Pinella del seme della combinazione è messa proprio al posto del 2, si può utilizzare anche un altro Jolly o pinella).
- **Nelle sequenze i jolly o la pinella possono essere sostituiti solo dalla carta di cui fanno le veci.** Devono obbligatoriamente restare nel gioco già aperto cioè non possono tornare in mano al giocatore che li sostituisce.
- Se si raccoglie un monte degli scarti composto da una sola carta, non è possibile scartare questa carta, ma deve essere scartata una delle carte che già si possiede.
- Non si può scartare la pinella e/o il jolly per chiudere la partita

### Scopo del gioco e chiusura

L'obiettivo del gioco, sia per il singolo che per la coppia, è «**chiudere**» **rimanendo senza carte in mano** (nel caso della coppia, è sufficiente che solo uno dei due rimanga senza carte in mano), ma solo dopo aver completato almeno un Burraco e aver già raccolto uno dei mazzetti. Il mazzetto è uno per coppia o singolo.

Il Burraco è una combinazione o una scala di almeno sette carte. Si distinguono:

- **Burraco pulito o puro** (se formato senza l'ausilio di pinelle o jolly; può comunque essere presente in una scala la pinella dello stesso seme, se nella posizione naturale del 2)
- **Burraco semipulito** (formato con l'ausilio di pinelle o jolly) ma formato da almeno otto carte di cui comunque sette in fila senza pinelle o jolly;
- **Burraco sporco o impuro** (formato con l'ausilio di pinelle o jolly).

I giocatori dunque utilizzano le carte in dotazione dalla prima mano, acquisendone man mano di nuove, fino a terminarle.

Solo dopo aver terminato le carte del «ventaglio iniziale», giocandole in combinazioni e sequenze (oltre che scartandole), si può raccogliere uno dei mazzetti - o pozzetti - preparati all'inizio dal giocatore a destra del mazziere.

Dopo aver terminato il primo ventaglio di 11 carte *senza scarto*, si può raccogliere il pozzetto giocandolo direttamente, fino al momento dello scarto (si considera «l'andata a pozzetto» come parte del turno). Se, invece, si terminano le carte scartando l'ultima nel Monte degli Scarti, si può accogliere *il pozzetto consegnato sempre dall'avversario*, ma lo si potrà giocare solo al turno successivo *e guardarlo dopo lo scarto del compagno* (l'andata a pozzetto avviene a turno concluso, dopo lo scarto).

**La partita termina quando uno dei giocatori, dopo aver preso il pozzetto e comunque dopo aver fatto almeno un Burraco, termina il gioco scartando l'ultima carta in mano.**

## Punteggio

Dopo la chiusura si calcolano i punti, a coppia, secondo i valori riportati nella tabella:

<b>Chiusura</b>	100 punti
<b>Burraco</b>	... <i>pulito</i> : 200 punti
	... <i>semipulito</i> : 150 punti
	... <i>sporco</i> : 100 punti
 <b>Jolly</b>	30 punti
 <b>Pinella</b>	20 punti
 <b>Asso</b>	15 punti
 <b>Re, donna, fante, 10, 9 e 8</b>	10 punti
 <b>7, 6, 5, 4 e 3</b>	5 punti
<b>Pozzetto non preso</b>	-100 punti

Si ricorda che per le carte in mano i punti rimangono gli stessi, ma diventano negativi e quindi vanno detratti dai giochi calati.

Per maggiori informazioni si rimanda alla lettura del **Codice di Gara 2024**- [www.F.I.Bur](http://www.F.I.Bur)