



GUIDA AL GIOCO DEL BURRACO

Manuale Teorico-Pratico e Strategico

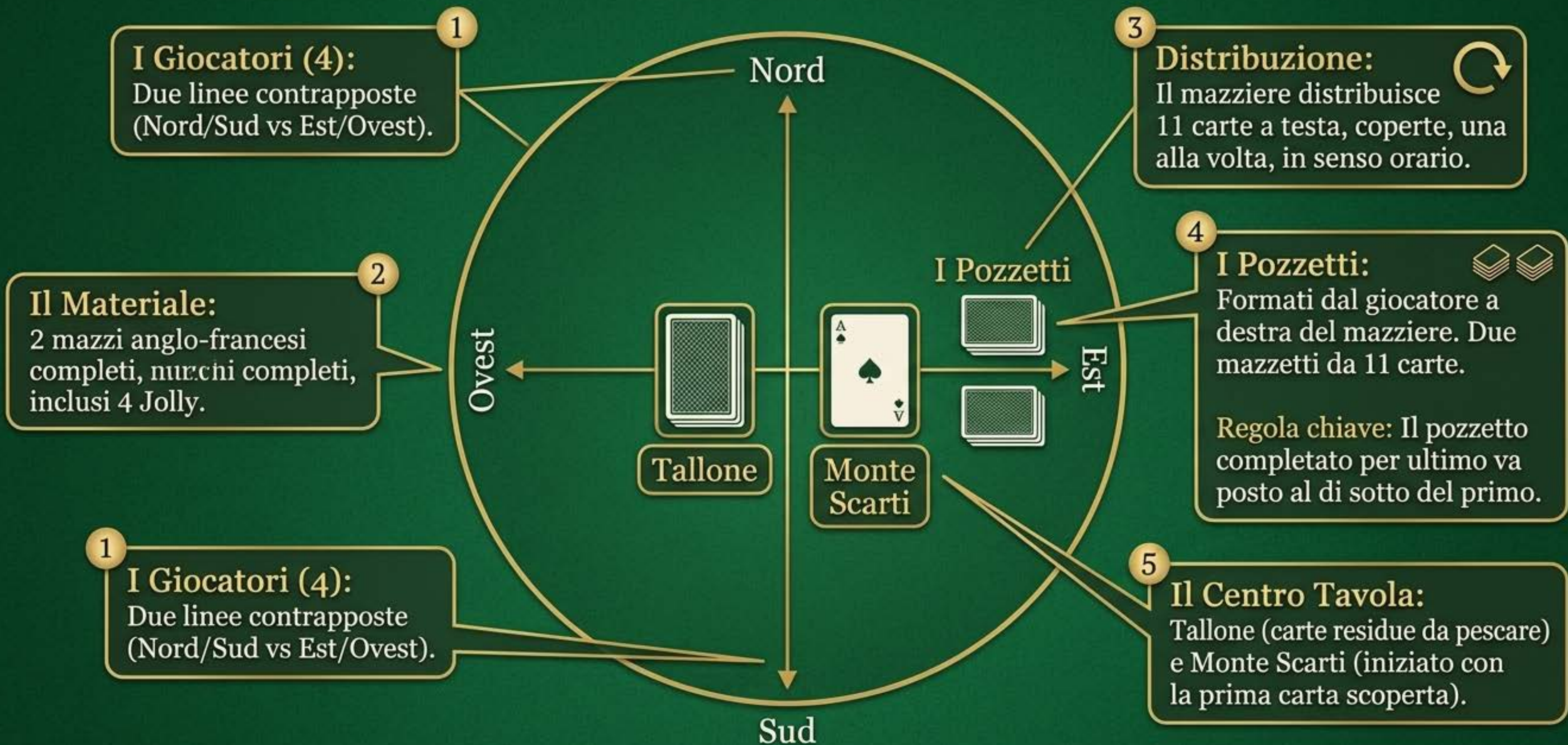
Regole, tattiche e dinamiche di coppia dello sport per la mente. (Edizione Definitiva 2026)

Le Origini (Un po' di storia)



Uno Sport per la Mente (I Pilastri)





Attenzione: In caso di errore nella distribuzione o se una carta del pozzetto viene vista, si annulla e si ripete l'intera operazione (mescolatura e taglio).

Gerarchia dei Punti e dei Semi

	Le Matte Supreme Jolly	30 Punti
	Le Matte / 2 Pinella (Tutti i 2)	20 Punti
	Apice Assoluto Asso (A)	15 Punti
	Figure e 10 K, Q, J, 10, 9, 8	10 Punti
	Basali 7, 6, 5, 4, 3	5 Punti

Rango dei Semi

Utilizzato in caso di parità (es. estrazione per i posti al tavolo):

♥ Cuori > ♦ Quadri > ♣ Fiori > ♠ Picche

(Mnemonica: Come - Quando - Fuori - Piove)

FASE 1 - RIFORMNIMENTO

(Scegliere obbligatoriamente una sola via)

Pesca:

Prelevare la prima carta coperta dal Tallone.

Raccolta:

Prelevare l'intero Monte degli Scarti. Non è consentito prendere solo una parte.

FASE 2 - GIOCO

(Opzionale)

Apertura:

Calare nuove sequenze o combinazioni. Vanno poste obbligatoriamente davanti a sé, alla propria destra.

Legatura:

Aggiungere carte ai giochi già aperti dalla propria linea (compagno).

FASE 3 - SCARTO

(Azione conclusiva obbligatoria)

Terminare il turno depositando una singola carta sul Monte.



Regola Tassativa:

Dopo lo scarto, non è consentita assolutamente alcuna altra azione o legatura.

Sequenze

Struttura: 3+ carte in ordine continuo dello stesso seme.

Limiti: Max 14 carte (13 naturali + 1 matta).

Posizione Asso: Può essere collocato prima del 2 o dopo il K.



Nota visiva: La matta non incastrata va posta in ultima posizione (in basso).

Combinazioni

Struttura: 3+ carte dello stesso valore (es. tre 8), anche di semi uguali.

Limiti: Max 9 carte (8 naturali + 1 matta).

Divieto assoluto: Non si possono calare combinazioni composte interamente da Pinelle o Jolly.

La Legge delle Matte (Jolly e Pinelle)

Limite Unico: Massimo una matta (Jolly o Pinella) per ogni gioco.

Sostituzione: La matta può essere sostituita solo dalla carta naturale che rappresenta. Una volta sostituita, rimane vincolata a quel gioco (non torna mai in mano).

La Doppia Funzione: Se dello stesso seme della sequenza, la Pinella può valere come 2 naturale, permettendo l'inserimento di una seconda matta come jolly. (Es: Asso - 2 - 3 - Jolly).

Cos'è un Burraco? Un insieme di almeno 7 carte calate a terra, in sequenza o combinazione.

PULITO

200 Punti

Anatomia: Nessuna matta presente (eccezione: la Pinella usata esclusivamente come 2 naturale del proprio seme).



Le ultime DUE carte poste scoperte in orizzontale in fondo al mazzetto.

SEMIPULITO

150 Punti

Anatomia: Contiene una matta, ma quest'ultima precede o segue una serie continua di almeno 7 carte naturali.



La PENULTIMA carta posta in orizzontale.

SPORCO

100 Punti

Anatomia: Contiene una matta incastrata a vario titolo tra le 7 carte (che non sia un 2 naturale).



L'ULTIMA carta posta in orizzontale e scoperta.

Andare a Pozzetto

Obiettivo: Restare senza carte in mano.

Opzione A (Al Volo): Esaurire le carte senza scartare. Permette di prendere il pozzetto e giocarlo immediatamente nello stesso turno.

Opzione B (Con Scarto): Esaurire le carte scartando l'ultima. Il pozzetto viene raccolto ma si giocherà al turno successivo. (Nota: per andare a pozzetto è consentito scartare una matta).

Il Requisito

Fare Burraco: Per poter chiudere la partita, la linea deve obbligatoriamente aver completato almeno un Burraco (Pulito, Semipulito o Sporco).

La Chiusura Definitiva

L'Ultimo Scarto: Un giocatore della linea (che ha già giocato il pozzetto) deve restare senza carte effettuando lo scarto finale.

⊘ Divieto: In questa fase finale, lo scarto non può mai essere una matta.

Strategia d'Oro: Chi ha tempo non aspetti tempo! Se hai i requisiti, chiudi subito per negare punti agli avversari.

Punti Positivi

I Burrachi:	+200 (Pulito), +150 (Semipulito), +100 (Sporco)
Premio Chiusura:	+100 punti alla linea che chiude
Valore Intrinseco: Somma del valore di tutte le carte calate a terra dalla linea (es. Jolly = +30, Assi = +15)	

Punti Negativi

Pozzetto Intatto:	-100 punti fissi se la linea non ha preso il pozzetto
Pozzetto Preso ma Non Giocato: Somma del valore negativo di tutte le carte contenute nel pozzetto	
Carte in Mano: Somma del valore negativo di tutte le carte rimaste in mano ai giocatori al momento della chiusura avversaria	

Formula: (Totale Positivi) - (Totale Negativi) = Punteggio Finale

Responsabilità: La compilazione spetta al giocatore che ha estratto la carta più alta a inizio partita, confermata da un avversario.

	Identikit della Mano	Strategia d'Apertura	Reazione alla Carta Esposta
Mano Mediamente Debole	Carte sparse, pochi accoppiamenti naturali, semi diversi.	Calare solo sequenze pulite o combinazioni apicali (A/K) o basali (3/4). Conservare le matte per difendere il partner.	Se il mazziere espone una carta cancello (7,8,9,10), raccoglila anche se inutile: difenditi sottraendola all'avversario.
Forte di Distribuzione	Ottimi legami (poche o nessuna matta), chiusura rapida possibile.	Calare subito per prendere il pozzetto. Se hai più matte, usane una al primo giro.	Se non serve, pesca dal tallone. Se scarti la carta esposta, comunichi forza al partner: Proteggimi.
Ricca di Matte, Povera di Distribuzione	Molti Jolly/Pinelle, nessuna sequenza naturale chiara.	Pazienza. Non mostrare subito forza. Pesca e costruisci in mano. Poi cala giochi sfruttando la Pinella come 2 naturale.	Se utile (es. 4, 3, 1 per sequenze basse con 2 matte), raccogli immediatamente.

THE TACTICIAN'S GREEN BAIZE

Lo **scarto** è un codice. Il tuo primo scarto comunica silenziosamente al compagno le tue debolezze e i tuoi obiettivi.

MAI Scartare ✖



Carte Cannello (7, 8, 9, 10): Essendo centrali, permettono agli avversari di costruire sequenze bidirezionali.



Un Doppione: Evita che l'avversario debba sprecare una matta per controllare quel seme. Inoltre, regali un'informazione.



Un Singolo Assoluto: Essendo tu privo di quel seme, sarà statisticamente utile all'avversario.



Carta su Carta / In Sequenza col Monte: Agevoli drammaticamente la raccolta avversaria.

SÌ, Scartare ✔

A K 3

Apici o Basali (A, K, 3): Il potenziale di allungamento è limitato a una sola direzione. Il danno è minimizzato.



Carte già Bloccate: Carte già presenti nelle scale avversarie. L'avversario non le raccoglierà, ma potrebbero servire al compagno per difendersi e bloccare le loro sequenze.

Raccogliere dal Monte Scarti?

Raccolta Obbligatoria

Difesa Estrema: L'avversario ha preso il pozzetto, ha 1 sola carta, ma non ha Burraco. Raccogli sistematicamente per costringerlo a sprecare matte.

Soffocamento: L'avversario è Incartato (ha solo 2 carte). Raccogli tutto per non fargli regali letali.

Soccorso: Il tuo compagno ha 1 carta e vi serve il pozzetto. Raccogli per aprirgli giochi e passargli carte utili.

Raccolta Consigliata

Stallo Matte: L'avversario ha molte pinelle. Raccogli per tagliargli i rifornimenti di carte naturali dal tavolo.

Fuga dal Pozzetto: Hai trovato un brutto pozzetto. Raccogli per costruire giochi occulti in mano.

Subordinazione: Il compagno è in chiusura. Non competere; raccogli per aprirgli giochi e scarta carte che si legano ai tuoi.

La Regola d'Oro di Coppia: Se il tuo compagno mostra forza, sacrifica il tuo gioco. Mettiti al suo servizio. Il Burraco non premia i solisti.

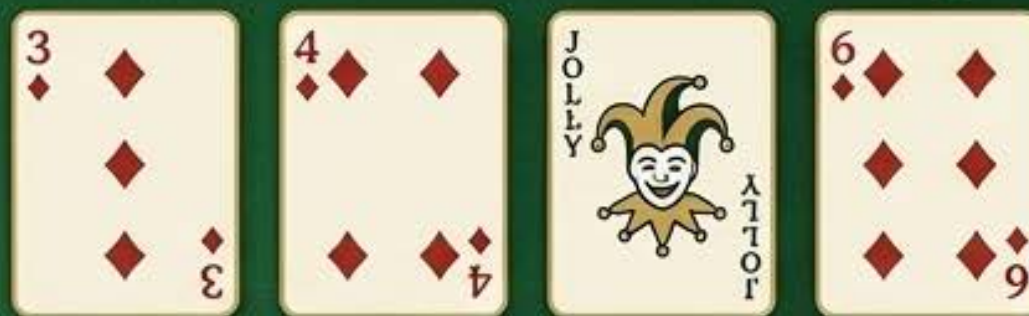
L'Apertura Bloccata



La Tattica: Inserire subito la matta all'estremità di una scala.

Il Messaggio Segreto: Comunica al compagno: **Sono già in chiusura** oppure **Ho un eccesso di matte**: forniscimi combinazioni pulite dove inserirle per andare a pozzetto.

Pinella vs Jolly



La Tattica: Avendo 3-4-6 Quadri, preferire l'uso di un Jolly rispetto al 2 Quadri.

Il Vantaggio: Conservare il 2 Quadri (valenza naturale) permette in seguito di allungare la scala per un Burraco Pulito o di usarlo per chiudere col suo valore nominale.

La Scelta dell'Accoppiamento



La Tattica: Dovendo accoppiare una matta per calare, scegli carte medie (es. 7) con **alta probabilità di sortita** (non ancora viste sul tavolo).

Da Evitare: Evita di bruciare apici (A, K) se hai alternative centrali più versatili.

Abbondanza Avversaria



La Tattica: Se gli avversari calano ingenuamente **tris inutili** con Jolly, **bloccate il tavolo**.

L'Esecuzione: Accumulate carte in mano senza scartare nulla di utile. Senza carte naturali da raccogliere, le loro matte diventeranno zavorra e **andranno in stallo**.



Controgioco

L'Azione: Aprire intenzionalmente una sequenza sullo stesso seme appena aperto dall'avversario.

Il Vantaggio: Agisce da **scudo**. Evita di dover scartare su quel seme critico e permette al compagno di legare carte che altrimenti favorirebbero inesorabilmente il nemico.



Allungamento Corto

L'Azione: Se possiedi il 7 e l'8 da legare a una sequenza 4-5-6 del compagno, cala solo il 7.

Il Vantaggio: **Trappola** psicologica e **tattica**. Dai al partner l'opportunità di usare un suo eventuale 8 per un giro, facilitando la sua discesa verso la chiusura.



Il Fosso - Salvataggio Estremo

Lo Scenario: Sei costretto a prendere il pozzetto, ma il compagno è a 1 carta e non avete ancora un Burraco. Risorraco. **Rischio di sconfitta altissimo.**

L'Azione: Poni tutte le tue matte sui giochi aperti da 5 carte per portarli a 6 carte.

Il Vantaggio: Rinunci a usare le matte a colpo sicuro, fornendo invece al compagno bersagli facili (pescare 1 sola carta) per trovare il Burraco **salvifico** prima che l'avversario lo **strangoli** con gli scarti.

Il Codice d'Onore (Bon Ton e Arbitraggio)

Le regole comportamentali che distinguono il tattico dal dilettante.

- ◆ **Rispetto del Tavolo:** Tagliare il mazzo sempre verso il mazziere. Toccare le carte solo a distribuzione ultimata. Far scegliere il posto prima alle signore.
- ◆ **Lo Scarto Elegante:** La carta non si lancia. Si appoggia sul monte degli scarti con cura, come se la si legasse a un gioco.
- ◆ **Silenzio Tattico:** Le giocate non si commentano MAI durante la mano. Il tavolo richiede concentrazione assoluta.
- ◆ **Vittoria e Sconfitta:** Evitare falsi complimenti (siete fortissimi) o il pessimo mi dispiace quando si vince. Si ringrazia sempre a fine partita, indipendentemente dal risultato.
- ◆ **La Chiamata Arbitrale:** Il Codice di Gara non è punitivo, tutela la tecnica. In caso di dubbio, chiamare l'arbitro con pacatezza, senza mai dubitare della buona fede avversaria.

Il rispetto delle regole premia a lungo andare. Induce vicendevole fiducia e forgia lo stile di coppia indispensabile per vincere.