

Buraco

4 joueurs

108 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Longue

Posez des groupes et des suites, formez des canastas de sept cartes et videz votre main pour marquer le plus de points.

MISE EN PLACE

- 4 joueurs en équipes utilisent deux jeux de cartes plus des jokers (108 cartes).
- Distribuez 11 cartes à chacun ; mettez de côté deux pots de 11 cartes.
- Les cartes restantes forment la pioche ; une carte commence la pile de défausse.

SCORE

- Canasta propre (sans cartes sauvages) : 200 points.
- Canasta sale (avec cartes sauvages) : 100 points.
- Terminer la manche : 100 points de bonus.
- Valeur des cartes : Jokers 30, As/2 valent 20, figures 10, cartes numériques 5.

Conseil: Coordonnez le moment de prendre le pot avec votre partenaire pour maximiser l'avantage en cartes de votre équipe.

À VOTRE TOUR

- Piochez une carte ou ramassez toute la pile de défausse (si vous pouvez utiliser la carte du dessus).
- Posez des groupes ou des suites de 3 cartes ou plus ; complétez les combinaisons existantes.
- Lorsque vous videz votre main, prenez un pot en réserve et continuez.

Le Buraco est un jeu de cartes de type rami extrêmement populaire au Brésil et en Italie, joué en équipes de deux. Il se distingue par une mécanique unique où les équipes accèdent à une pile de cartes en réserve (appelée pot) lorsqu'un partenaire n'a plus de cartes, ajoutant un second souffle dramatique à la partie.

Objectif

Former des combinaisons de groupes et de suites, les poser sur la table, et être la première équipe à vider ses mains tout en marquant le plus de points. Créer des suites « propres » de sept cartes ou plus (canastas) rapporte de gros bonus.

Mise en place

1. **Joueurs** : 4 joueurs en deux équipes de deux.
2. **Jeu de cartes** : Deux jeux standard de 52 cartes plus quatre jokers (108 cartes au total).
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 11 cartes. Deux pots de 11 cartes chacun sont mis de côté, face cachée.
4. **Pioche et défausse** : Les cartes restantes forment la pioche. Une carte est retournée pour commencer la pile de défausse.

Déroulement du jeu

1. **Piocher** : Prenez une carte de la pioche, ou ramassez toute la pile de défausse (uniquement si vous pouvez immédiatement utiliser la carte du dessus dans une combinaison).
2. **Poser des combinaisons** : Posez des groupes de trois cartes ou plus de même rang, ou des suites de trois cartes ou plus consécutives de même couleur.
3. **Compléter des combinaisons** : Vous pouvez ajouter des cartes aux combinaisons existantes de votre équipe.
4. **Prendre le pot** : Lorsqu'un joueur vide sa main, il prend l'un des pots en réserve et continue à jouer.
5. **Terminer la manche** : Un joueur ne peut terminer que si son équipe a formé au moins une canasta propre (une suite de sept cartes sans jokers ni cartes sauvages).

Décompte des points

- **Canasta propre (sans cartes sauvages)** : Bonus de 200 points.
- **Canasta sale (avec cartes sauvages)** : Bonus de 100 points.
- **Terminer la manche** : Bonus de 100 points.
- **Valeur des cartes** : Les As et les 2 valent 20 points ; les figures valent 10 ; les cartes numériques valent 5 ; les jokers valent 30.

Variantes

- **Burraco italien** : Comporte des règles de pot et des seuils de score légèrement différents.
- **Buraco ouvert** : Se joue sans équipes, chaque joueur joue pour lui-même.

Conseils et stratégies

- Coordonnez-vous avec votre partenaire pour choisir le bon moment pour vider votre main et prendre le pot. Un bon timing donne à votre équipe un avantage considérable en cartes.
- Essayez de former au moins une canasta propre le plus tôt possible afin que votre équipe puisse terminer la manche au moment le plus avantageux.

Conseils et stratégie

La mécanique du pot est ce qui rend le Buraco unique. Planifiez avec votre partenaire le meilleur moment pour prendre le pot, et gardez toujours en tête la construction de la canasta propre obligatoire.

La gestion de la pile de défausse est essentielle. Ramasser une grande pile de défausse peut vous donner un énorme potentiel de combinaisons, mais soyez sélectif : ne la prenez que lorsque la carte du dessus correspond à votre stratégie.