

Buraco

4 giocatori

108 carte

Difficoltà: Media

Durata: Lunga

Calare gruppi e sequenze, costruire canaste da sette carte ed esaurire la mano per fare il punteggio più alto.

PREPARAZIONE

- 4 giocatori in coppia usano due mazzi più i jolly (108 carte).
- Distribuisce 11 carte a ciascuno; metti da parte due piattini da 11 carte.
- Le carte rimanenti formano il mazzo; una carta avvia la pila degli scarti.

PUNTEGGIO

- Canasta pulita (senza jolly): 200 punti.
- Canasta sporca (con jolly): 100 punti.
- Uscita: 100 punti bonus.
- Valori: Jolly 30, Assi/2 20, figure 10, carte numeriche 5.

Consiglio: Coordina il momento della presa del piattino con il tuo partner per massimizzare il vantaggio di carte della squadra.

AL TUO TURNO

- Pesca dal mazzo o prendi l'intera pila degli scarti (se puoi calare la carta in cima).
- Cala gruppi o sequenze da 3+ carte; estendi le calate esistenti.
- Quando esaurisci la mano, prendi il piattino di riserva e continua.

Il Buraco è un gioco di carte in stile ramino molto popolare in Brasile e Italia, giocato in coppia. Include un meccanismo distintivo in cui le squadre accedono a una pila di riserva (chiamata piattino) quando uno dei partner esaurisce le carte, aggiungendo un drammatico elemento di 'secondo fiato' al gioco.

Obiettivo

Formare combinazioni di gruppi e sequenze, calarle sul tavolo ed essere la prima squadra a esaurire le mani ottenendo il punteggio più alto. Creare sequenze 'pulite' di sette o più carte (canaste) guadagna ampi bonus.

Preparazione

1. **Giocatori:** 4 giocatori in due coppie.
2. **Mazzo:** Due mazzi standard da 52 carte più quattro jolly (108 carte totali).
3. **Distribuzione:** Ogni giocatore riceve 11 carte. Due piattini da 11 carte ciascuno vengono messi da parte a faccia in giù.
4. **Pesca e scarti:** Le carte rimanenti formano il mazzo. Una carta avvia la pila degli scarti.

Svolgimento del gioco

1. **Pescare:** Pesca una carta dal mazzo, oppure prendi l'intera pila degli scarti (solo se puoi calarla immediatamente con la carta in cima).
2. **Calare:** Metti sul tavolo gruppi di tre o più carte dello stesso valore oppure sequenze di tre o più carte consecutive dello stesso seme.
3. **Aggiungere alle calate:** Puoi estendere le calate esistenti della tua squadra con carte aggiuntive.
4. **Prendere il piattino:** Quando un giocatore esaurisce la mano, prende uno dei piattini di riserva e continua a giocare.
5. **Uscire:** Un giocatore può uscire solo dopo che la sua squadra ha formato almeno una canasta pulita (una sequenza di sette carte senza jolly).

Punteggio

- **Canasta pulita (senza jolly):** 200 punti bonus.
- **Canasta sporca (con jolly):** 100 punti bonus.
- **Uscita:** 100 punti bonus.
- **Valori delle carte:** Assi e 2 valgono 20 punti; figure 10; carte numeriche 5; jolly 30.

Varianti

- **Burraco italiano:** Prevede regole leggermente diverse per il piattino e soglie di punteggio differenti.
- **Buraco aperto:** Giocato senza coppie, ogni giocatore per conto proprio.

Consigli e strategie

- Coordinati con il tuo partner su quando esaurire la mano e prendere il piattino. Farlo al momento giusto dà alla tua squadra un enorme vantaggio di carte.
- Dai priorità alla costruzione di almeno una canasta pulita presto in modo che la tua squadra abbia la possibilità di uscire quando è vantaggioso.

Consigli e strategia

Il meccanismo del piattino è ciò che rende unico il Buraco. Pianifica con il tuo partner il momento della presa del piattino per il massimo vantaggio, e tieni sempre d'occhio la costruzione della canasta pulita richiesta.

Gestire la pila degli scarti è fondamentale. Prendere una grande pila di scarti può darti un enorme potere di calata, ma sii selettivo: prendila solo quando la carta in cima si adatta alla tua strategia.