

Buraco

4 jogadores

108 cartas

Dificuldade: Médio

Duração: Longa

Forme grupos e sequências, construa canastas de sete cartas e esvazie a mão para acumular mais pontos.

PREPARAÇÃO

- 4 jogadores em parcerias usam dois baralhos mais coringas (108 cartas).
- Distribua 11 cartas para cada jogador; separe dois potes de 11 cartas.
- As cartas restantes formam o monte; uma carta inicia a pilha de descarte.

PONTUAÇÃO

- Canasta limpa (sem coringas): 200 pontos.
- Canasta suja (com coringas): 100 pontos.
- Fechar a mão: bônus de 100 pontos.
- Valores: Coringas 30, Ases/2s 20, cartas figuras 10, cartas numéricas 5.

Dica: Coordene o momento de pegar o pote com seu parceiro para maximizar a vantagem em cartas da equipe.

NA SUA VEZ

- Compre do monte ou pegue toda a pilha de descarte (se puder usar a carta do topo em uma combinação).
- Baixe grupos ou sequências de 3 ou mais cartas; estenda combinações existentes.
- Ao esvaziar a mão, pegue um pote reserva e continue jogando.

Buraco é um jogo de cartas no estilo canastra muito popular no Brasil e na Itália, jogado em parcerias. Apresenta uma mecânica característica em que as equipes acessam uma pilha reserva de cartas (chamada pote) quando um parceiro fica sem cartas, adicionando um elemento de reviravolta dramático ao jogo.

Objetivo

Forme combinações de grupos e sequências, baixe-as na mesa e seja a primeira equipe a esvaziar as mãos e acumular mais pontos. Criar sequências 'limpas' de sete ou mais cartas (canastras) rende bônus elevados.

Preparação

1. **Jogadores:** 4 jogadores em duas parcerias.
2. **Baralho:** Dois baralhos padrão de 52 cartas mais quatro coringas (108 cartas no total).
3. **Distribuir:** Cada jogador recebe 11 cartas. Dois potes de 11 cartas cada são separados virados para baixo.
4. **Monte e pilha de descarte:** As cartas restantes formam o monte. Uma carta inicia a pilha de descarte.

Como Jogar

1. **Comprando:** Compre uma carta do monte ou pegue toda a pilha de descarte (somente se puder usar imediatamente a carta do topo em uma combinação).
2. **Baixando combinações:** Baixe grupos de três ou mais cartas do mesmo valor ou sequências de três ou mais cartas consecutivas do mesmo naipe.
3. **Acrescentando às combinações:** Você pode estender as combinações existentes da sua equipe com cartas adicionais.
4. **Pegando o pote:** Quando um jogador esvazia a mão, ele pega um dos potes reserva e continua jogando.
5. **Fechando:** Um jogador só pode fechar a mão depois que sua equipe tiver formado pelo menos uma canasta limpa (uma sequência de sete cartas sem coringas).

Pontuação

- **Canasta limpa (sem coringas):** Bônus de 200 pontos.
- **Canasta suja (com coringas):** Bônus de 100 pontos.
- **Fechar a mão:** Bônus de 100 pontos.
- **Valores das cartas:** Ases e 2s valem 20 pontos; cartas figuras valem 10; cartas numéricas valem 5; coringas valem 30.

Variações

- **Burraco Italiano:** Apresenta regras de pote e limites de pontuação ligeiramente diferentes.
- **Buraco Aberto:** Jogado sem parcerias, com cada jogador por conta própria.

Dicas e Estratégias

- Coordene com seu parceiro o momento certo de esvaziar a mão e pegar o pote. Acertar esse timing dá à sua equipe uma enorme vantagem em cartas.
- Priorize construir pelo menos uma canasta limpa cedo para que sua equipe tenha a opção de fechar a mão quando for vantajoso.

Dicas e estratégia

A mecânica do pote é o que torna o Buraco único. Planeje com seu parceiro o momento certo de pegar o pote para obter a máxima vantagem, e sempre fique de olho na construção da canasta limpa obrigatória.

Gerenciar a pilha de descarte é fundamental. Pegar uma pilha grande pode dar um enorme poder de baixar combinações, mas seja seletivo; pegue apenas quando a carta do topo se encaixar na sua estratégia.