

Regole del Burraco in breve

Il riassunto da tenere accanto al tavolo · Giochi del Re · 6 ottobre 2026

In una frase: in 2 o in 4, due mazzi più i jolly, **11 carte** a testa e due **pozzetti** da 11; nel tuo turno **peschi, cali e scarti**; con **7 carte** una combinazione diventa un **burraco**; chiudi svuotando la mano dopo aver preso il pozzetto (salvo se il pozzetto rimasto è già diventato il nuovo tallone), con almeno un burraco sul tavolo, e vince chi ha più punti: la partita si decide in una **sola mano**.

L'essenziale

Giocatori	2 (uno contro uno) o 4 (due coppie, compagni di fronte). Il primo a giocare è sorteggiato, poi si va in senso orario .
Carte	Due mazzi da 52 carte più i jolly . Ognuno riceve 11 carte ; si preparano due pozzetti da 11; il resto è il tallone .
Turno	Pesca (una carta dal tallone o tutto il pozzo degli scarti) → cala (facoltativo) → scarta una carta.
Combinazioni	Sequenza: almeno 3 carte consecutive dello stesso seme. Gruppo: almeno 3 carte dello stesso valore.
Matte	La pinella (il 2) e il jolly . In una combinazione una sola carta può fare da matta.
Burraco	Combinazione di 7 o più carte : pulito se nessuna carta fa da matta, sporco se una carta fa da matta.
Chiusura	Servono il pozzetto preso (salvo se il pozzetto rimasto è già diventato il nuovo tallone) e almeno un burraco , pulito o sporco.
Fine	La partita è di una sola mano : si contano i punti e vince chi ne ha di più. Il pareggio è possibile.

Le combinazioni, carta per carta

Le carte con il bordo tratteggiato fanno da **matta**. Sulle carte, J sta per Fante, Q per Donna e K per Re.



Sequenza valida. 5, 6 e 7 di cuori: tre carte consecutive dello stesso seme.



Gruppo valido. Tre Re: tre carte dello stesso valore.



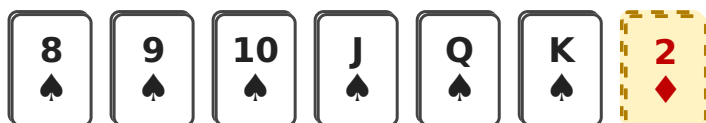
Sequenza con una matta. Il jolly prende il posto del Fante di fiori.



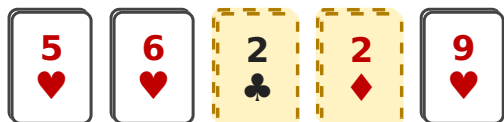
Burraco pulito (+200). Sette carte, nessuna matta.



Burraco pulito anche con la pinella (+200). Il 2 di picche sta al suo posto naturale, tra l'Asso e il 3: non fa da matta e non sporca il burraco.



Burraco sporco (+100). Il 2 di quadri fa da matta al posto dell'Asso di picche.



Non valida. Due pinelle che fanno da matta nella stessa combinazione: ne è ammessa una sola.

Il turno

1. **Pesca** una carta dal tallone, oppure prendi **tutto** il pozzo degli scarti. Il pozzo è aperto: non devi giustificare la presa.
2. **Cala** nuove combinazioni o amplia quelle già sul tavolo (in 4, anche quelle del compagno; mai quelle degli avversari). È facoltativo.
3. **Scarta** una carta sul pozzo: il turno passa a chi siede alla tua sinistra (in due, all'avversario).

Se hai preso un pozzo formato da una sola carta, quella carta non puoi scartarla di nuovo nello stesso turno. Ai tavoli di Giochi del Re hai **30 secondi** per pescare e **60 secondi** per il resto del turno.

Il pozzetto

- Lo prendi la **prima volta che finisci le carte in mano**: sono 11 carte nuove. In due ne spetta **uno a testa**; in 4 **uno per coppia**, e lo prende il primo dei due compagni che svuota la mano.
- Se svuoti la mano **calando**, prendi il pozzetto e continui il turno; se la svuoti **scartando**, lo prendi ma il turno passa.
- Se la mano finisce senza che tu l'abbia preso (in 4: senza che l'abbia preso la coppia), **perdi 100 punti**.

La chiusura

Chiude chi svuota la mano quando il **pozzetto è già stato preso** (in 4, da uno dei due compagni) e c'è **almeno un burraco** sul tavolo, pulito o sporco. Una volta preso il pozzetto, se ti resta una carta sola e non hai ancora un burraco (in 4, la coppia), il gioco non ti lascia scartarla: prima il burraco, poi la chiusura.

Se il tallone finisce, un pozzetto non ancora preso diventa il nuovo tallone e si continua. Quando non resta più nessun pozzetto da prendere, può chiudere anche chi non l'ha preso (perde comunque i 100 punti del pozzetto). Se il tallone finisce e non c'è nessun pozzetto da trasformare, la mano termina senza chiusura.

I punti

Jolly	50
Asso	15
2 (pinella), 8, 9, 10, Fante, Donna, Re	10
3, 4, 5, 6, 7	5
Burraco pulito	+200
Burraco sporco	+100
Chiusura	+100
Pozzetto non preso	-100
Carte rimaste in mano	- il loro valore

Le carte calate contano a favore, quelle rimaste in mano contro, con lo stesso valore; il bonus del burraco si aggiunge al valore delle sue carte. Nel Burraco classico **non esistono burrachi da 500 o da 1000**.

E il Burraco Reale?

È un'altra variante, che cambia in quattro punti: 104 carte **senza jolly**, solo **sequenze** (niente gruppi), per chiudere serve almeno un **burraco pulito** e ci sono i burrachi speciali da **500 e da 1000** punti.

Regole complete, esempi di conteggio e calcolatrice dei punti: **www.giochidelre.it/regole-burraco.php** e **www.giochidelre.it/it/punteggio-burraco.php**. Per fare pratica si gioca a Burraco online su **www.giochidelre.it**, nel browser, gratis davvero: tutti i tavoli, senza limiti e senza carta di credito.