Regole del Burraco in breve

Il riassunto da tenere accanto al tavolo · Giochi del Re · aggiornato il 26 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

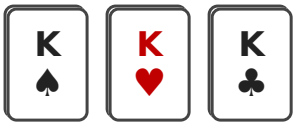
Giocatori	**2** (uno contro uno) o **4** (due coppie, compagni di fronte). Nella prima partita al tavolo il primo a giocare è sorteggiato, poi si va in **senso orario**.
Carte	**Due mazzi da 52 carte più i jolly**. Ognuno riceve **11 carte**; si preparano **due pozzetti** da 11; il resto è il **tallone**.
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.



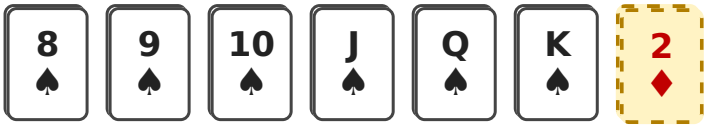
Sequenza con una matta. Il jolly prende il posto del Fante di fiori.



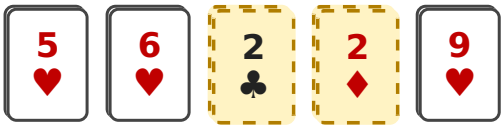
Burraco pulito (+200). Sette carte, nessuna matta.



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, né puoi calare in modo da restare con lei sola in mano. 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.