

# IL BURRACO

*Dispensa per i corsisti*  
A.A. 2020/2021  
(Docente Rosalia Di Marzo)

Il **burraco** è un gioco di carte della famiglia della pinnacola di cui si troverebbero le origini in Italia agli inizi degli anni '80.. Si gioca con due mazzi di carte francesi, comprensivi dei quattro jolly (104+4), i quattro giocatori si affrontano in due coppie. Altre versioni dipendono dal numero dei giocatori: è possibile giocare singolarmente, a squadre ed esiste una variante del gioco con tre, cinque, sei giocatori.

## Distribuzione carte

Il mazziere, ad ogni smazzata, accorpa i due mazzi di carte francesi composti da 108 carte (compresi i quattro jolly) e verifica che i due mazzi siano integri e completi, non ci siano carte in eccedenza, che non si evidenzino imperfezioni, difetti, irregolarità, anomalie o segni identificativi sia sui dorsi che sui fronti delle carte, quindi si preoccupa di mescolare in evidenza sul tavolo da gioco e nel tempo massimo di 30 secondi, i due mazzi di carte, evitando di vedere il valore delle carte e di renderle visibili anche agli altri.

Il giocatore a destra del mazziere mescola nuovamente le carte e consegna l'intero tallone a mazziere che a sua volta taglia le carte sollevando parte del mazzo e lo riconsegna al giocatore alla sua destra che preparerà due pozzetti di 11 carte prelevandole dal fondo (alternando una carta ad un pozzetto, l'altra al secondo, etc..).

I due pozzetti vengono disposti uno sopra l'altro **impilandoli** e mettendoli al di sotto dello score (facendo attenzione a posizionare il secondo pozzetto sotto al pozzetto formato con la prima carta sfilata dal fondo), le carte rimanenti, coperte, vanno posizionate al centro del tavolo che formeranno la base del tallone.

Si tenga quindi presente che il pozzetto completato per ultimo sarà il secondo ad essere giocato e quindi andrà collocato al di sotto del primo.

Il mazziere nel frattempo distribuisce 11 carte, alternandole una per volta ai giocatori in senso orario. Al termine, il mazziere consegna ad ogni giocatore le 11 carte. Ognuno, compreso il mazziere, le ricontano, accertandosi che sono 11 e **attendono insieme il via dell'arbitro per visionarle**. Il mazziere avrà posizionato le restanti carte (non distribuite) sopra quelle posizionate al centro del tavolo dal giocatore che ha fatto i pozzetti, formando così il tallone.

Sarà il mazziere ad accertarsi che la distribuzione delle 11 carte ai giocatori sia esatta e al via dell'arbitro, scoprirà la prima carta dal tallone che formerà l'inizio del monte degli scarti ed il gioco avrà inizio con la pesca del giocatore primo di mano.

Ne deriva che le carte complessivamente distribuite saranno:

1. n. 11 carte coperte x cad. giocatore = 44 carte
2. n. 1 carta scoperta al centro del tavolo di fianco al tallone = 1 carta (monte scarti)
3. n. 11 carte coperte per cad. pozzetto posto all'angolo del tavolo = 22 carte

per cui il tallone, all'inizio di ciascuna smazzata, dovrà essere composto da n. 41 carte.

### Svolgimento del gioco

Il turno di ogni giocatore si compone di tre momenti:

- **la pesca** dal mazzo (tallone) posto al centro del tavolo o, alternativamente, la raccolta dal monte degli scarti;
- **l'apertura** di nuovi giochi o il collegamento delle proprie carte ai giochi già aperti (momento facoltativo);
- **lo scarto** di una carta, chiudendo così il proprio turno e passando il turno al giocatore successivo.

### Pesca o raccolta

Il «**monte degli scarti**» è l'insieme delle carte scartate dai giocatori alla fine del proprio turno. All'apertura del gioco è composto da quell'unica carta scoperta dal mazziere.

Il giocatore di turno può decidere di iniziare o pescando una carta coperta dal mazzo- **tallone** -, oppure prendendo l'intero monte degli scarti.

Generalmente, il giocatore che, raccogliendo il monte degli scarti, lascia un'unica carta del monte sul tavolo, la sta indicando come scarto.

### Fare gioco

Dopo aver pescato o raccolto, il giocatore può, se ne ha modo e se vuole (non necessariamente deve):

- «**calare**» delle nuove combinazioni o sequenze di carte
- «**attaccare/legare**» delle carte alle proprie **combinazioni e sequenze** (se si gioca in coppia, si attaccano alle combinazioni e sequenze che si hanno in comune).

Per **combinazione** si intende:

- un gruppo di almeno tre carte dello stesso valore e di qualunque seme (per esempio 7 di cuori, di quadri e di picche, oppure 3 di fiori, di picche e di cuori). Da notare che in una combinazione possono comparire

carte con lo stesso seme, anche perché, se così non fosse, sarebbe impossibile realizzare un burraco.

Per **sequenza** si intende:

- un gruppo di almeno tre carte dello stesso seme, ordinate in scala (3 cuori, 4 cuori, 5 cuori)

Sequenze e combinazioni possono essere integrate, in mancanza di una carta, dalle «matte»: **Jolly** e **Pinelle**. I **Jolly** sono i quattro ben noti **Joker** delle carte francesi; per **Pinella** si intendono invece tutti i 2 (nel gioco sono ovviamente otto in totale, due per ogni seme) considerati non nella loro funzione naturale nella sequenza (1, 2, 3, 4 ...), comunque prevista, ma alla stregua del Jolly stesso.

Per ogni combinazione o sequenza è ammessa al massimo **una unica matta**; esempio di combinazione con Matta: 4 fiori, 5 fiori, 6 fiori, 2 cuori (pinella che vale per il 7 fiori), 8 fiori; oppure 6 fiori, 6 cuori, joker, 6 fiori. La matta può essere rimpiazzata dalla carta che sostituisce, ma non può comunque essere tolta dalla sequenza o dalla combinazione. Le matte non tornano, quindi, mai in mano, ma rimangono in fondo - o in cima se necessario - alla sequenza/combinazione dove continuano a svolgere il loro ruolo.

Se in una scala si trova una Pinella dello stesso seme si può immettere un Joker trasformando la Pinella nel 2 del medesimo seme.

### Lo scarto

Ogni giocatore, alla fine del proprio turno, deve scartare una carta (salvo che per andare a mazzetto «**al volo**», detto anche «**in diretta**», **cioè senza scarto**). Se prendendo il Monte degli Scarti, non si raccoglie una carta, questa consisterà nel nuovo scarto di fine turno.

### Regole varie

- Avendo due o più carte contigue, si può utilizzare un Jolly/Pinella per calare, ma questi debbono per convenzione essere posti in basso, all'inizio della sequenza.
- Non si possono calare combinazioni di tre o più Pinelle e/o Jolly.
- In ciascuna combinazione o sequenza non si può utilizzare più di un Jolly o Pinella (salvo che, se la Pinella del seme della combinazione è messa proprio al posto del 2, si può utilizzare anche un altro Jolly o pinella).
- Nelle sequenze i jolly o la pinella possono essere sostituiti solo dalla carta di cui fanno le veci. Devono obbligatoriamente restare nel gioco già aperto cioè non possono tornare in mano al giocatore che li sostituisce.

- Se si raccoglie un monte degli scarti composto da una sola carta, non è possibile scartare questa carta, ma deve essere scartata una delle carte che già si possiede.
- Non si può scartare la pinella e/o il jolly per chiudere la partita

## Scopo del gioco e chiusura

**L'obiettivo del gioco**, sia per il singolo che per la coppia, è «**chiudere**» **rimanendo senza carte in mano** (nel caso della coppia, è sufficiente che solo uno dei due rimanga senza carte in mano), ma solo dopo aver completato almeno un Burraco e aver già raccolto uno dei mazzetti. Il mazzetto è uno per coppia o singolo.

Il Burraco è una combinazione o una scala di almeno sette carte. Si distinguono:

- **Burraco pulito o puro** (se formato senza l'ausilio di pinelle o jolly; può comunque essere presente in una scala la pinella dello stesso seme, se nella posizione naturale del 2)
- **Burraco semipulito** (formato con l'ausilio di pinelle o jolly) ma formato da almeno otto carte di cui comunque sette in fila senza pinelle o jolly;
- **Burraco sporco o impuro** (formato con l'ausilio di pinelle o jolly).

I giocatori dunque utilizzano le carte in dotazione dalla prima mano, acquisendone man mano di nuove, fino a terminarle.

Solo dopo aver terminato le carte del «ventaglio iniziale», giocandole in combinazioni e sequenze (oltre che scartandole), si può raccogliere uno dei mazzetti - o pozzetti - preparati all'inizio dal giocatore a destra del mazziere. Dopo aver terminato il primo ventaglio di 11 carte *senza scarto*, si può raccogliere il pozzetto giocandolo direttamente, fino al momento dello scarto (si considera «l'andata a pozzetto» come parte del turno). Se, invece, si terminano le carte scartando l'ultima nel Monte degli Scarti, si può raccogliere il pozzetto, ma lo si potrà giocare solo al turno successivo (l'andata a pozzetto avviene a turno concluso, dopo lo scarto).

**La partita termina quando uno dei giocatori, dopo aver preso il pozzetto e comunque dopo aver fatto almeno un Burraco, termina il gioco scartando l'ultima carta in mano.**

## Punteggio

Dopo la chiusura si calcolano i punti, a coppia, secondo i valori riportati nella tabella:

<b>Chiusura</b>	100 punti
<b>Burraco</b>	... <i>pulito</i> : 200 punti
	... <i>semipulito</i> : 150 punti
	... <i>sporco</i> : 100 punti
 <b>Jolly</b>	30 punti
 <b>Pinella</b>	20 punti
 <b>Asso</b>	15 punti
 <b>Re, donna, fante, 10, 9 e 8</b>	10 punti
 <b>7, 6, 5, 4 e 3</b>	5 punti
<b>Pozzetto non preso</b>	-100 punti

Si ricorda che per le carte in mano i punti rimangono gli stessi, ma diventano negativi (e quindi vanno detratti).

## SEQUENZE E COMBINAZIONI

**SEQUENZA:** insieme di carte dello stesso seme (cuori, quadri, fiori, picche)

**SEME:** i semi possono essere di Cuori, di Quadri, di Fiori o di Picche

**COMBINAZIONE:** insieme di carte uguali (tutti 3, tutti 6, tutti j, tutti Assi ecc....)

**MATTA:** tutte le matte

**PINELLA:** tutti i 2

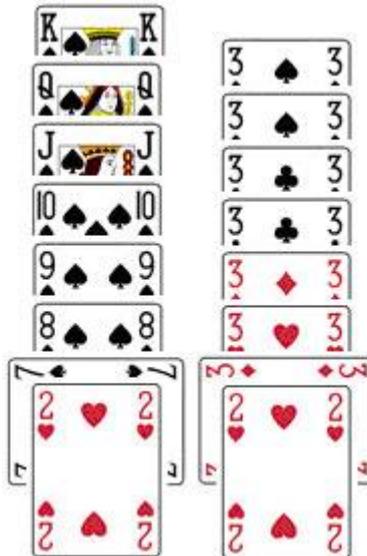
**2 NATURALE:** la pinella che si trova al proprio posto prima del 3 ( asso cuori/2 cuori/3 cuori/4 cuori... 2 picche/3 picche/4 picche... ecc.).



**BURRACO SPORCO:** (VALE 100 PUNTI) un gioco di 7 carte con pinella (che non sia un 2 naturale) o matta.



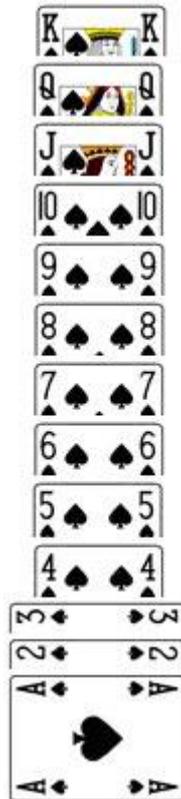
**BURRACO SEMIPULITO:** (VALE 150 PUNTI) una combinazione di 8 minimo carte compresa la matta o pinella o una sequenza di almeno 8 carte che deve contare sopra o sotto la matta o pinella 7 carte.



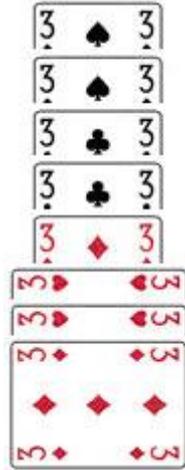
**BURRACO PULITO:** (VALE 200 PUNTI) un gioco di minimo 7 carte senza matta che consente solo il 2 naturale, oppure di una combinazione di 7 carte dello stesso valore



**BURRACO REALE:** (VALE 300 PUNTI) una sequenza dall'Asso al Re o dal 2 all'Asso senza matte e con la pinella solo se funge da 2 naturale.



**SUPER BURRACO:** (VALE 250 PUNTI) una combinazione di 8 carte uguali senza matta e senza pinelle.



**NON TUTTE LE CARTE HANNO LA  
STESSA IMPORTANZA  
per fare BURRACO**

<b>A</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>
<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>
<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>
<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>J</b>
<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>J</b>	<b>Q</b>
<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>J</b>	<b>Q</b>	<b>K</b>

**8 9 10 J Q K A**

**Consideriamo quindi:**

**7 e 8 compaiono sette volte**

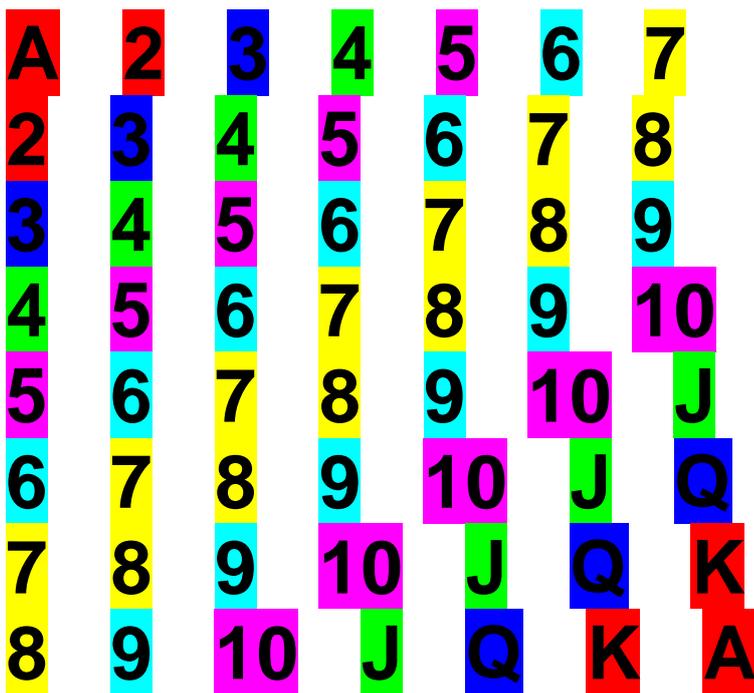
**6 e 9 compaiono sei volte**

**5 e 10 compaiono cinque volte**

**4 e J compaiono 4 volte**

**3 e Q compaiono tre volte**

**2, K e A compaiono 2 volte**



## LA SCELTA DEL COMPAGNO NEL GIOCO DEL BURRACO

Come i giocatori più assidui già sanno, il Burraco è un gioco di carte basato su **strategia e affiatamento**, in cui l'intesa al tavolo di gioco è uno dei principali aspetti da dover considerare per poter provare a vincere la sfida.

Per questo, **la scelta del compagno nel Burraco** non deve essere fatta in maniera casuale, ma è utile che segua alcune "regole" non scritte per cercare di eliminare il più possibile la componente aleatoria.

Vi è un detto tra i giocatori: "nel gioco del Burraco solo la successione delle carte deve essere lasciata al caso". Ciò significa che tutto il resto deve rientrare in un'ottica di calcolo strategico avente lo scopo di minimizzare il più possibile le variabili casuali, che rappresentano le principali fonti di rischio.

Risulta dunque consigliabile sviluppare un modo di giocare che sia il più possibile costante. La coppia di gioco **deve provare a seguire le medesime regole**, cambiare il meno possibile per poter far capire al giocatore come cogliere e intuire in anticipo le mosse del compagno e quindi muoversi di conseguenza.

Il segreto della vittoria di una partita di Burraco è di per sé semplice e intuitivo: i giocatori devono sapere perfettamente cosa fare e come giocare in ogni determinata situazione che si presenta sul tavolo da gioco. L'importanza della scelta del compagno nel Burraco è quindi una componente fondamentale.

Il compagno ideale dovrebbe avere 3 caratteristiche precise: esperienza, tranquillità e apertura mentale.

- **Esperienza:** scegliere un compagno giocatore dotato di esperienza, può aiutarci a migliorare il nostro gioco e dare qualche certezza in più nei momenti cruciali della partita. Inoltre, avendo grande conoscenza, sarà più abile a farci intuire le mosse da fare, ma anche a comprendere le nostre.
- **Tranquillità:** un giocatore esperto sa gestire con più freddezza e calma i momenti decisivi della sfida. Avere un compagno che va in panico e che appare incerto, non aiuta la nostra concentrazione e il nostro gioco.
- **Apertura mentale:** l'apertura mentale è una qualità necessaria per la scelta di un buon compagno di Burraco. Essendo un gioco di carte che prevede l'interazione con un compagno, serve mettere da parte le singole individualità e porsi anche al servizio dell'altro.

Come scegliere il compagno di gioco nel Burraco

Come scegliere il compagno di Burraco? La risposta porta all'individuazione di una persona che abbia **conoscenza della materia**, tante partite alle spalle e che si distingua per avere un gioco che sia per l'altro facilmente leggibile.

Una volta individuato il compagno di gioco è importante portare avanti un percorso di allenamento che stimoli **l'interazione tra le parti**, in modo di trovarsi davanti a situazioni sempre diverse da gestire.

Si deve creare uno stile che sia efficiente ed efficace, rispettando sempre le regole dettate dall'etica e dalla disciplina. Molto importante è avere in coppia un giocatore che abbia un modo di **agire metodico**, maturando la convinzione ferrea delle mosse da fare, finalizzate allo sviluppo di una precisa strategia per poter vincere la partita.

Cogliere il significato di una giocata fatta dal compagno è un modo intelligente per impostare anche il proprio agire e quindi gettare le basi per una strategia vittoriosa, basata sull'intesa reciproca dettata dalla conoscenza del gioco l'uno dell'altro. La scelta del compagno di burraco è quindi una componente fondamentale per il successo al tavolo.

## **10 REGOLE per VINCERE**

Affidandosi a queste semplici regole e con molto **allenamento**, si potrà essere abbastanza certi di arrivare ad un buon piazzamento.

1. **Rispettare le priorità**: nei tornei è fondamentale prendere il pozzetto prima degli avversari.

2. **Non sprecare le carte**: è necessario fare attenzione ad ogni singola carta giocata, secondo il motto "Minima spesa, massimo guadagno".

3. **Osservare prima di giocare e di scartare.**

4. **Tenere sempre a mente la differenza tra carte centrali e carte estreme.**

5. **NON allontanarsi dal proprio obiettivo: la presa del pozzetto e la chiusura.**

6. **Il giocatore secondo di mano** deve sempre raccogliere (a meno di altre strategie concordate)

7. **Essere rapidi e aggressivi: esiste solo ADESSO e non DOPO**

8. Raccogliere il monte scarti solo se ci sono carte realmente utili e non raccogliere se gli avversari dopo di noi hanno 2 carte in mano.
9. Rispettare la divisione dei ruoli con il proprio partner.
10. Non contravvenire al regolamento: il beneficio momentaneo sarà certo perso con le penalità.

### **Il decalogo del burraco, istruzioni per vincere**

Ci sono tantissime regole e suggerimenti, trucchi e soluzioni per cavarsela con il burraco e per vincere se non tutte almeno la buona parte delle partite affrontate. Un decalogo interessante è stato realizzato da Maria Teresa Scorzoni che è campionessa nel settore.

1. **Siate rapidi;**
2. **Siate parsimoniosi;**
3. **Siate ottimi osservatori;**
4. **Imparate a memoria le carte estreme;**
5. **Siate generosi con gli avversari;**
6. **Il secondo di mano raccoglie (quasi) sempre;**
7. **Il futuro non esiste;**
8. **Non raccogliete davanti a chi ha 2 o 5 carte;**
9. **Non fatevi la guerra in casa;**
10. **Siate corretti, attenti e leali.**

### **LA DIVISIONE DEI RUOLI**

Più volte abbiamo accennato al fatto che durante le partite di Burraco è di fondamentale importanza che i giocatori che formano la coppia, oltre ad avere **una buona comunicazione**, abbiano anche una sorta di feeling o di **spirito di collaborazione** per cui non hanno necessità di primeggiare uno sull'altro ma sanno quando possono avere un ruolo attivi nella partita e quando, invece, è meglio essere di supporto al proprio compagno. Non sempre questa regola fondamentale è compresa appieno dai giocatori che, però, poi ne pagano le conseguenze. Infatti giocare in modo non collaborativo ha come unico risultato quello di dare un vantaggio agli avversari, fatto che è sbagliato di per sé nel gioco del Burraco ma che assume una valenza molto più grande in sede di torneo.

Durante una partita di Burraco di un torneo i due giocatori **devono capire fin dal primo turno di gioco chi è dei due che si occuperà di giocare per andare a pozzetto** e chi, invece, sarà il raccoglitore, colui, cioè, che si occupa di raccogliere le carte dal monte degli scarti per agevolare il gioco del compagno e, allo stesso tempo, impedire agli avversari a raggiungere lo stesso risultato.

Come si fa a decidere? **Sono le carte ricevute dalla distribuzione che dettano legge.** Chi dei due si trova con le carte migliori è il giocatore deputato al pozzetto, chi ha avuto MENO FORTUNA SARA' LA SPALLA. In sostanza si tratta di **pensare sempre al beneficio immediato** che può dare ogni singola carta. Dal momento che l'obiettivo delle partite di Burraco è quello di finire le carte che si hanno in mano, è meglio evitare di accollarsi carte che potrebbero essere utili in futuro ma non sono di nessun beneficio nel momento corrente.

Ad esempio, se in mano abbiamo un solo K e sul monte degli scarti ce n'è un altro, ed è la sola carta che potrebbe legare a quelle che abbiamo già nel ventaglio, almeno **nella fase iniziale della partita** è meglio lasciarlo lì che raccoglierlo. Non sappiamo se e quando arriverà un altro K per fare un **g** e potremmo rimanere con un inutile fardello in mano che non ci permette di effettuare la chiusura.

Questa strategia va però mediata nella seconda fase della partita, quando l'obiettivo che abbiamo da realizzare è quello della composizione di un **Burraco**. In questo caso essere rapidi e aggressivi vuol dire pensare alla costruzione del Burraco e raccogliere tutte le CARTE CHE CI POSSONO ESSERE UTILI.

## **STRATEGIE E REGOLE**

Nel caso di un torneo di Burraco, qualunque sia il livello, ci si troverà sempre a giocare con degli **avversari molto bravi** che conoscono bene o meglio di noi le regole e le strategie del gioco. Proprio per questo motivo ogni tanto **contravvenire a ciò che solitamente si fa può essere una strategia vincente**, perché, come accade anche nel poker, cogliere l'avversario di sorpresa o metterlo di fronte ad una scelta difficile può venire a nostro vantaggio.

Facciamo un esempio. Ci troviamo in una situazione per cui **il giocatore che sarà di turno dopo di noi sembra essere in chiusura** (vale sia per il pozzetto che per la chiusura vera e propria) e voi avete in mano una carta che gli è utile.

In questo caso le strategie del Burraco dicono che quella carta non dovrebbe mai essere scartata. **Noi, invece, la scartiamo.**

In questo modo mettiamo il nostro avversario in una **scelta molto difficile**: raccogliere la carta e con lei tutto il monte scarti e magari arrivare a fare anche un burraco o lasciarla lì per non averla mai più?

Molto probabilmente il giocatore raccoglierà e noi abbiamo almeno un altro giro di tempo per anticiparli nella presa del pozzetto o nella chiusura.

4. Se vogliamo essere dei giocatori vincenti dobbiamo **conoscere bene la relazione fra le carte centrali e le carte estreme**. Per capire come funziona questa regola dobbiamo fare prima una **piccola premessa** che riguarda la quantità di carte che in ogni partita di Burraco sono disponibili per comporre un eventuale burraco.

Se si vuole fare un burraco partendo da una **sequenza** a disposizione si **hanno 26 carte**, mentre ce ne sono **solo 8** nel caso in cui si parta da una combinazione. Detto questa, anche se sembra scontato, balza agli occhi il fatto che sarà più facile, almeno in quanto a calcolo delle probabilità, **fare un burraco da una sequenza** piuttosto che da una combinazione.

La regola delle carte estreme vi servirà per capire quali carte vi saranno davvero utili per la composizione del burraco e quali, invece, potrebbero essere solo d'intralcio.

Da qui possiamo partire per spiegare l'importanza della conoscenza delle carte estreme: **per fare un burraco abbiamo bisogno di almeno 7 carte**, questo vuol dire che se abbiamo una sequenza che parte dalla Q noi abbiamo bisogno solo delle carte che arrivano fino al 6 dello stesso seme.

Raccogliere altre carte dello stesso seme non vi porta alcun beneficio se non quello, eventualmente, di bloccare il gioco dei vostri avversari.

Lo stesso discorso vale anche per tutte le altre sequenze possibili. Di seguito vi proponiamo uno schema che vi servirà a tenere a mente la regola delle carte estreme e delle carte centrali:

**A-8, K-7, Q-6, J-5, 10-4, 9-3, 8-2, 7-1.**

#### **RICORDA:**



[osservare prima di giocare e di scartare](#)



[non sprecare le carte](#)



[rispettare le priorità](#)



[Carte centrali e estreme nei tornei](#)

### **Osservare prima di giocare e di scartare.**

- Il Burraco è un gioco che si può definire relativo. Non è solo la bravura del singolo giocatore a fare la differenza, ma anche la capacità di questo di giocare in relazione al suo compagno e agli avversari.
- In questo si trova il significato dell'importanza dell'osservazione. Prima di legare una o più carte ai giochi sul tavolo o di scartare una carta non è importante solo controllare quale sia la funzione di quella carta in base alle altre che abbiamo in mano, ma bisogna controllare anche come questa si relaziona alle carte del compagno e soprattutto degli avversari.
- Lo scarto, ad esempio, non è solo liberarsi di una carta che non serve ai nostri scopi, potrebbe essere anche un modo per aiutare il compagno a liberarsi da una situazione di emparse o per contrastare il gioco degli avversari. Ogni carta ha una sua importanza che va sempre valutata prima di prendere qualsiasi decisione
- **Capacità di massimizzare le carte** che si hanno in mano: non sprecare le carte

Nelle partite di Burraco **la prima priorità** di cui si deve tenere conto è quella della **presa del pozzetto**. Nei tornei di Burraco, inoltre, ogni partita ha un determinato **limite di tempo** e, per riuscire ad avere un buon piazzamento, è **necessario cercare di fare il maggior numero di punti nel minore tempo possibile**.

Arrivando per primi alla **presa del pozzetto** si acquisisce un **grande vantaggio sugli avversari** che, da quel momento in poi, si sentiranno costretti alla vostra rincorsa per non trovarsi con una partita chiusa prima che anche loro riescano a prendere il pozzetto.

Il vantaggio è, così, sia in **termini di punteggio** che in termini psicologici. Se noi riusciamo a chiudere prima che anche gli avversari si conquistino il loro pozzetto, sappiamo già di poter contare su una **differenza minima di almeno 100 punti** (la penalità che deriva dal non prendere il pozzetto) che diventano 200 se a questi si aggiungono gli altri 100 di bonus della chiusura. Di questo sono ben coscienti anche gli avversari e da qui deriva il **vantaggio psicologico**: gli avversari costretti alla rincorsa sono più vulnerabili e quindi, maggiormente **soggetti a degli errori** che noi potremo sfruttare a nostro vantaggio.

## **STRATEGIE DI SCARTO**

1. **NON SCARTARE CARTE CENTRALI** (5-6-7-8...)
2. **NON CARTA CHE FA COPPIA** con carta del monte degli scarti
3. **Scartare APICI in ALTO o in BASSO**

## **STRATEGIE NEL CALARE SEQUENZE O COMBINAZIONI:**

1. Utilizzare possibilmente **pinella dello STESSO SEME** della sequenza
2. Mettere giù **tris PULITI**
3. **NON BLOCCHIAMO la PINELLA** ( es: giù solo 10-9 e 2 anche se si ha il 7 o la Q)
4. **Aprire sequenze bilaterali** (da continuare in ALTO e BASSO)
5. E' STATISTICAMENTE PROVATO che è più probabile arrivare a **BURRACO partendo da sequenze scalari bilaterali (es: J-10-9 oppure 7-6-5** che A-K-Q O 3-2-A)
6. **Combinazioni solo di APICI** ( Assi – Re - ...)
7. **CONTROGIOCO** ( calare carte utili agli avversari)
8. **REGOLA COMUNQUE DA SEGUIRE E' mettere al PIU' PRESTO I PROPRI GIOCHI IN VETRINA in combinazione o sequenza scalare e non tenersi le carte in mano in attesa di chissà quale incastro che si pensa di realizzare da soli.**