

CODICI DI GARA (UFFICIALI FIBUR)



BURRACO INTERNAZIONALE

Il Burraco Internazionale ha un suo Codice di Gara, recentemente **approvato dalla Fibur**. In generale il Codice del Burraco Internazionale è molto simile a quello del Burraco Italiano, tranne che per il fatto che **non è previsto il burraco semipulito** e per le "tre regole". Quelle che rendono il Burraco Internazionale diverso dal Burraco Italiano (e che sotto molti aspetti, soprattutto di strategia e di tattica, lo rendono un po' più impegnativo e quindi più interessante, oltre che un po' meno soggetto alla fortuna) sono infatti **tre sole regole**:

REGOLA 1: IL PULITO OBBLIGATORIO

Nel Burraco Internazionale **non si può effettuare la chiusura finale se non si ha almeno un burraco pulito**. Questo significa che tutta la strategia del gioco, fin dall'inizio, deve tener conto di questa esigenza.

REGOLA 2: NIENTE COMBINAZIONI (TRIS), SALVO CHE DI ASSI E TRE

Nel Burraco Internazionale **non si possono aprire combinazioni di carte uguali** (tre cinque, tre dieci, tre re). Gli unici tris consentiti sono quelli costituiti dalle carte estreme, cioè da **ASSI** e **TRE**.

REGOLA 3: NON PUOI RACCOGLIERE SE NON HAI DA ATTACCARE/APRIRE

Nel Burraco Internazionale è **consentito raccogliere dal monte degli scarti soltanto se si può legare almeno una carta ad uno dei giochi aperti** (carta che può indifferentemente trovarsi già in mano al giocatore o far parte del monte degli scarti), **o se si può aprire un nuovo gioco** (con carte che si hanno già in mano e/o con quella/quelle raccolta/e).

Ovviamente, **la carta iniziale** può essere raccolta **soltanto se si può aprire un gioco** (utilizzando le carte già in mano, **con o senza la carta iniziale** che è stata raccolta). Se ad esempio la carta iniziale è una pinella, il giocatore di turno può raccoglierla e, purché riesca a calare un qualsiasi gioco che ha già in mano, può conservarla per usi migliori.

Nel corso del gioco questo comporta, ovviamente, sia la necessità di "avere-tenere" carte di attacco per poter raccogliere all'occorrenza, sia la possibilità di fare scarti utili - passaggi - al compagno quando si pensa che l'avversario sia impossibilitato, o abbia qualche problema, a raccogliere.