

# BURACO

## Número de jogadores e de cartas:

Utiliza-se dois baralhos de 52 cartas, com os coringas. Podem haver de dois a seis jogadores. O jogo com dois ou três participantes tem contagem individual. Quando quatro ou seis pessoas participam, duas duplas são formadas, devendo sentar em posições alternadas.

## Contagem de pontos:

O objetivo do jogo é atingir 1500, 3000 ou 5000 pontos, de acordo com acordo prévio entre os jogadores. Todas as cartas valem pontos, e a contagem deles deverá ser feita da seguinte forma:

- A batida – 100 pontos
- Canastra real – 200 pontos
- Canastra simples ou suja – 100 pontos

Todas as cartas usadas para formação dos jogos, tanto da dupla que ganhou a partida como da dupla que perdeu, devem ser reunidas e contadas com a seguinte pontuação:

- Curinga – 20 pontos
- Ás – 15 pontos 2, 8, 9, 10,
- Valete, Dama, Rei – 10 pontos cada
- 3, 4, 5, 6, 7 – 5 pontos cada

As cartas que permanecerem nas mãos dos jogadores, inclusive do jogador parceiro do jogador que bateu, também devem ser contadas e somadas só que de forma negativa e os pontos deduzidos dos obtidos. Se uma dupla não conseguir pegar o morto perde também mais 100 pontos.

## Embaralhamento e distribuição:

As cartas são distribuídas, após serem cortadas pelo jogador à direita do carteador, uma a uma, ou duas a duas, em sentido horário, fechadas, onze cartas para cada participante. O jogador à esquerda do carteador separará vinte e duas cartas em dois montes de onze cartas cada um, estes dois montes serão colocados à parte do jogo, com a face voltada para baixo, e recebem o nome de morto. Para seis jogadores são três mortos. As cartas que sobrem serão colocadas no centro da mesa com a face virada para baixo.

## Desenrolar do jogo:

O primeiro jogador, e ele apenas, terá a oportunidade de comprar uma segunda carta caso a primeira compra não o agrade, para tal deverá descartar a carta comprada antes de colocá-la junto das outras na sua mão e manifestar sua intenção. As cartas descartadas, com a face virada para cima, passam a formar um monte no centro da mesa, paralelo ao monte de compras, e recebe o nome de lixo (ou bagaço).

Na sua vez, cada jogador, após comprar do monte de compras poderá, antes de descartar, descer ou baixar jogos. Se preferir o jogador poderá comprar a carta de cima do lixo, deixando de comprar no monte de compras, mas se assim proceder deverá comprar todas as cartas que compõem o lixo e descartar uma carta.

As sequências (grupos de cartas de um mesmo naipe) são grupos de no mínimo três cartas e no máximo seis cartas, sempre do mesmo naipe. Quando passam a ter mais de seis cartas as sequências recebem o nome de canastras, podendo então ir de ás a rei. Nas sequências e canastras, o 2 pode ser de um naipe diferente, e quando isso acontece é chamado de curinginha. Uma canastra é chamada de simples ou suja quando entre as cartas está um curinga ou um curinginha.

As lavadeiras (ou tripas) são grupos de três ou mais cartas de um mesmo valor, por exemplo: valete de paus, valete de ouros, e valete de copas. As lavadeiras podem crescer a chegar a se transformar numa canastra, simples se usar um curinga ou real se não usar um curinga.

O parceiro de quem desceu jogos na mesa poderá adicionar cartas aos jogos já baixados em sua vez de jogar. O jogador que conseguir descer todas as suas cartas pegará o morto. Se para pegar o morto ele descer todas as suas cartas e não houver feito o descarte, poderá continuar jogando e descendo jogos até proceder ao descarte. Se para pegar o morto ele tiver feito descarte, deverá esperar até a próxima rodada para usar o morto. Quando uma dupla conseguir descer todas as cartas do morto, a partida estará terminada e se procederá a contagem dos pontos.