



Regras Básicas

BURACO

23° FARAES 2015

REGRAS BÁSICAS DO JOGO DE BURACO

CAPÍTULO I DA PREPARAÇÃO PARA O JOGO

- Artigo 1º -** As partidas serão desenvolvidas com dois baralhos completos. Os coringões não farão parte do jogo.
- Artigo 2º -** As posições dos jogadores na mesa poderão ser definidas de comum acordo ou por sorteio, quando o acordo não for possível.

CAPÍTULO II DO INÍCIO E DO DESENVOLVIMENTO DA PARTIDA

- Artigo 3º -** Os participantes deverão adotar critérios para definir quem embaralha, corta e inicia a mão.
- Artigo 4º -** O jogador que abre a mão poderá puxar uma segunda carta do maço se a primeira não lhe servir.
- Artigo 5º -** No desenvolvimento da partida, somente serão permitidas seqüências horizontais, isto é, não serão admitidos os jogos conhecidos como “lavadeiras” ou “charutos”.
- Artigo 6º -** Em nenhum momento da partida será permitida a descida de seqüências com dois coringas, a menos que um deles ocupe a sua legítima posição de “2”.
- Artigo 7º -** Se um jogador, na sua vez, levantar as cartas do lixo, não poderá mais despezá-las e puxar uma carta do maço central.
- Artigo 8º -** Em qualquer momento, quando houver apenas uma carta no lixo, o jogador que também tiver apenas uma carta na mão, na sua vez, estará obrigado a comprar do maço central.
- Artigo 9º -** Se, porventura, as cartas do maço central se esgotarem antes que alguém bata, os mortos irão para o centro da mesa, um de cada vez, compondo assim um novo maço central.
- Artigo 10º -** Para que uma dupla pretenda bater a mão, é obrigatório que ela tenha, pelo menos, uma canastra simples e já tenha pego o seu morto. Esta última exigência será dispensada se os mortos foram conduzidos ao maço central, conforme dispõe o Art. 9º.
- Artigo 11º -** As seqüências descidas à mesa com um coringa do mesmo naipe poderão tornar-se canastras reais se o coringa for deslocado para a sua legítima posição de “2”, até a colocação da sétima carta.

Artigo 12º – Se nenhum dos parceiros bater, a mão estará encerrada após descarte do jogador que comprou a última carta do maço central, observado o disposto no Artigo 9º.

Parágrafo único – A mão também estará encerrada após o descarte do jogador que comprou a última carta do maço central se o seu adversário imediato não se interessar pela compra do lixo.

Artigo 13º – Será vencedora da partida a dupla que alcançar ou ultrapassar o limite de pontos estipulado para esse fim.

1º - Se ambas as duplas ultrapassarem esse limite, será vencedora a dupla que somar maior número de pontos.

2º - Se ambas as duplas ultrapassarem esse limite e houver empate, mais uma mão deverá ser jogada.

CAPÍTULO III DA CONTAGEM DOS PONTOS E DOS VALORES DO BATE DAS CARTAS E DAS CANASTRAS

Artigo 14º – As cartas que ficarem na mão dos jogadores, por ocasião do bate, terão os seus valores debitados às respectivas duplas.

Artigo 15º – A dupla que não conseguir pegar o seu morto terá um débito de 100 pontos.

Artigo 16º – Em cada mão, o bate valerá 100 pontos, a canastra simples 100 e real 200.

Artigo 17º – Todas as cartas valerão 10 pontos.

Artigo 18º - Não haverá outros critérios para crédito ou débito de pontos às duplas participantes, além dos constantes neste capítulo.

CAPÍTULO IV DA DEFINIÇÃO DA DUPLA VENCEDORA

Artigo 19º – Será vencedora do jogo a dupla que vencer o maior número de partidas.

GLOSSÁRIO

JOGO – Definição genérica da disputa entre duplas. O jogo é composto de uma ou mais partidas.

PARTIDA – É o conjunto de mãos, com um número definido de pontos, para se atingir a vitória.

MÃO – É a etapa da partida compreendida entre a distribuição das cartas e o bate final de um dos jogadores.