

BURP

Mangiare troppo potrebbe portare a conseguenze spiacevoli



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 19/12/2025. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Mettiamola in questi termini: l'argomento di questo gioco non è di quelli "politicamente corretti", ma siccome anche il sommo poeta (Dante Alighieri: Inferno, Canto XXI, verso 139) lo aveva citato a proposito del diavolo Barbariccia (*"ed elli avea del cul fatto trombetta"*) diciamo che anche noi, poveri mortali, possiamo esaminare un gioco basato sul cibo e le sue conseguenze più "rumorose" (il peto, appunto, e i ruttini).

L'autore di **Burp** (che ha come sottotitolo: *"Non fare il porcellino"*) è Alessandro Dolcetta, un giocatore di Bologna che ne ha già inventati parecchi e pubblicato un buon numero con la sua casa editrice **Alex Games**. Abbiamo incontrato spesso Alessandro in varie manifestazioni ludiche della nostra regione e abbiamo imparato a conoscerlo e ad apprezzare il modo gentile con cui accoglie al suo tavolo le persone per far provare loro i suoi giochi.

Burp si spiega in pochi minuti (e già dalle prime parole si vedono fra i partecipanti sorrisetti a metà fra l'imbarazzato e il divertito) e può essere praticato senza problemi da grandi e bambini, vista anche la sua durata che non supera mai i 20 minuti.

Unboxing



Foto 2 – I componenti di Burp.

La scatola di **Burp** (suono onomatopeico inglese usato soprattutto nei fumetti per indicare un... rutto) contiene 102 carte (nel formato standard 63x88 mm) divise in quattro mazzi:

- 60 carte “Cibo/Bevanda” in 4 colori (giallo, verde, rosso e azzurro);
- 22 carte “Rutto”;
- 12 carte “Scoreggia”;
- 6 carte “Top Secret”.

Ci sono anche 2 carte “Burp”, ma se ne utilizzerà una soltanto in ogni partita.

Le carte sono del tipo classico, resistenti, e non crediamo sia necessario proteggerle con bustine trasparenti, a meno che non le usiate molto spesso: i disegni (anch’essi tutti dell’autore) sono molto divertenti ed aiutano a creare un ”clima” adatto per la partita.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – È appena iniziata una partita con quattro partecipanti.

Prima di iniziare a giocare a **Burp** bisogna mettere in tavola, dopo averli mescolati adeguatamente, il mazzo delle 22 carte Rutto (scoprendone un numero pari a quello dei partecipanti) e le 12 Scoregge (che restano coperte).

Poi si distribuiscono a tutti 8-6-5-4 carte Cibo/Bevanda in base al numero (2/3, 4, 5 o 6 giocatori) e si aggiunge la carta “Burp” a quelle rimaste, mescolando di nuovo il mazzo.

A questo punto la partita può avere inizio: dopo un paio di prove vi consigliamo però di aggiungere anche le carte “Top Secret” e le loro regole specifiche per dare maggiore variabilità al gioco, ma solo se non ci sono bambini al tavolo per non complicar loro la vita.

Il Gioco



Foto 4 – Esempio di carte Cibo/Bevanda.

Lo scopo di **Burp** è quello di liberarsi del maggior numero di carte “pesanti” prima che finisca una delle tre “manches” previste per ogni partita.

Come vedete nella Foto 4 qui sopra ci sono diversi tipi di cibi, e ognuno ha un “peso” (espresso da un numero da -3 a 5) in relazione alle... conseguenze che il suo ingerimento può portare in termini di “rumori strani” o “odori strani”: pensate alla lattina di Cola o al cavolo per comprendere il perché di questi valori.

I giocatori, a turno, pescano una carta Cibo/Bevanda dal mazzo al centro del tavolo, poi esaminano la loro “mano”: se hanno una o più coppie di carte uguali potrebbero liberarsene scartandole in tavola.

Attenzione: le carte “gialle” e “azzurre”, oltre ad avere dei “pesi” di valore negativo (quindi alleggeriscono la mano dei giocatori) indicano anche delle azioni che possono essere attivate dal loro possessore: la prima carta in alto a sinistra nella Foto 4, per esempio, permette di liberarsi gratis di un Cibo della propria mano; la seconda (azzurra) consente di... regalare una delle proprie carte a un altro giocatore; la terza annulla un’eventuale azione offensiva contro il giocatore; ecc.



Foto 5 – Esempio di scarto.

Facciamo un esempio con l'aiuto della Foto 5: il giocatore ha scartato le due carte “Cipolla” per liberarsi di 6 Punti Vergogna (PV) in un colpo solo, poi usa anche la carta speciale gialla che vedete a destra (lo Zenzero) per scartarne una ancora più pesante.

Parlando delle coppie da scartare abbiamo usato il condizionale (potrebbero) perché a **Burp** non è obbligatorio farlo se si sono accumulate nella nostra mano: se infatti vi arriva una terza carta di quel tipo, invece di scartarle tutte sul tavolo potete distribuirle ai vostri avversari (una a testa) per appesantire ancora di più il loro gioco.



Foto 6 – Le tre carte “Formaggio” raggiungeranno la mano di altrettanti giocatori.

Al termine del suo turno il giocatore deve avere SEMPRE almeno tre carte in mano, quindi è vietato scartare se questa regola dovesse essere violata.

Una “manche” termina immediatamente quando uno dei giocatori pesca la carta BURP che era stata inserita nel mazzo all’inizio della partita: tutti scoprono allora le carte rimaste in mano e calcolano il totale dei loro PV.

Il giocatore con il totale più alto prende dal tavolo la carta Rutto di maggior valore, e si procede così, di seguito, a scalare, per tutti gli altri.

Poi la partita riparte con le stesse modalità viste sopra e si giocano una seconda e una terza manche.



Foto 7 – Le carte Rutto devono essere posate in tavola in ordine crescente e non possono essercene mai due uguali.

Attenzione però: come avrete notato guardando la Foto 7 qui sopra, tutte le carte Rutto hanno due valori: uno rosso in alto (da 0 a 5) e uno blu in basso (da 1 a 3).

Se un giocatore a fine partita ha nella sua mano la maggioranza di carte con il simbolo della “Toilette” (riguardate la carta azzurra della foto 4) significa che è riuscito a raggiungere il bagno prima uscisse dalla sua bocca un qualsiasi... effetto sonoro, quindi le sue penalità sono ridotte: la carta Rutto viene allora capovolta a mostrare il valore blu.

Chi invece scopre delle carte “Verdi” purtroppo non è riuscito a trattenersi e ha emesso un imbarazzante... peto, cosa che fa aumentare di molto la sua “vergogna” e lo costringe a prendere una carta Scoreggia per ognuna di quelle verdi di cui non è riuscito a sbarazzarsi.



Foto 8 – Esempio di punteggio alla fine di una mano... sfortunata.

Vediamo un altro esempio: il giocatore che aveva la mano illustrata nella Foto 8 qui sopra ha terminato la mano con un punteggio piuttosto basso (4 PV soltanto che gli hanno fatto ottenere la carta Rutto che vedete, con 1 sola penalità), ma per sua sfortuna le due carte verdi in suo possesso lo hanno obbligato a pescare 2 carte peto che, come vedete, aggiungono 6 PV al suo totale.

Al termine della terza manche si sommano le penalità ottenute nel corso dell'intera partita e chi ottiene il totale PIU' BASSO se l'aggiudica: in caso di parità vince chi ha collezionato la carta Rutto di valore più basso.

Come avevamo anticipato, fra i componenti di **Burp** ci sono anche 6 carte opzionali (chiamate "Top Secret") che vi suggeriamo caldamente di utilizzare appena possibile perché aggiungono un po' di sale al gioco. All'inizio di una partita si assegna una di queste carte a ogni partecipante, e la Foto 9 qui sotto ve le mostra tutte.



Foto 9 – I tre tipi di carte Top Secret.

Le carte Top Secret possono essere giocate all'inizio di una manche, quindi bisogna dare a tutti il tempo di riflettere se sia il caso o meno di mettere la propria in tavola o se tenerla per un turno successivo. Ecco i loro effetti:

- “Gara di rutti” (prima a sinistra nella foto): visto che in questo caso fare un rutto non è più una vergogna, ma un merito, chi riceve una carta Rutto da 0-1-2 PV le sovrappone a questa Top Secret e la penalità verrà ridotta a 0 PV, mentre chi aveva ricevuto 3-4-5 PV riduce a -1 il corrispettivo valore.
- “Starnuto” (carta nel mezzo della foto): chi starnutisce riesce a coprire il rumore del Rutto appena ricevuto, azzerandolo.
- “Ventriloquo” (carta di destra): in questo caso il giocatore riesce a far credere agli altri che sia stato uno di loro a fare il rutto, quindi può scambiare la carta appena ricevuta con quella di un altro giocatore.

Come vedete queste carte speciali cambiano un po' le regole standard per l'assegnazione delle penalità alla fine di una mano.

Qualche considerazione e suggerimento

L'ultima delle quattro pagine del regolamento di **Burp** non contiene regole ma alcuni consigli per i giocatori principianti o quelli già esperti. Consigli che noi condividiamo in pieno. In particolare:

- scartate appena potete le coppie di carte uguali, soprattutto in tavoli da 4-6 persone, perché arrivare al tris è piuttosto difficile e si rischia dunque una penalità troppo alta;
- prima di scartare le carte azzurre con il simbolo della toilette valutate bene la vostra mano: se effettivamente rischiate di fare molti PV conviene tenere in mano le carte azzurre per dimezzare la penalità di fine manche;



Foto 10 – La scatola di Burp.

- non usate le carte gialle Zenzero alla prima occasione: meglio tenerle in mano nel caso ci capiti una carta verde che dovremo allora eliminare rapidamente;
- le carte gialle hanno tutte un valore negativo, quindi alleggeriscono in ogni caso il “peso” della vostra mano: scartatele con moderazione e solo quando sia veramente necessario liberarsi di qualcosa di grosso.

Ma soprattutto giocate più per il gusto di farvi quattro risate (e per rendere pan per focaccia a chi ha osato attaccarvi) che per la smania di vincere la partita.

Commento finale

Dire che eravamo un po’ perplessi, già prima di iniziare a provare **Burp** con i nostri amici, sarebbe sminuire un po’ il nostro atteggiamento: tuttavia Alessandro Dolcetta alla manifestazione Games on Board di Massa Lombarda era accanto alla postazione “gialla” di Balena Ludens e ha avuto anche lui il tavolo sempre pieno di giocatori (famiglie intere, ragazzi, bambini): le risate arrivavano fino alle nostre orecchie, quindi quando ci ha invitati a prendere una copia del suo gioco per provarlo ed eventualmente recensirlo abbiamo accettato senza riserve.

E abbiamo fatto bene! Perché il gioco risulta semplice da imparare, facile da usare (anche con bambini di 6-7 anni) e piuttosto divertente. E se a questo aggiungete anche la simpatia che suscitano le sue illustrazioni, beh... non vi resta che contattare Alex Games e ordinare la vostra copia.

*"Si ringrazia la ditta **ALEX GAMES** per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"*