# Allenatore di Burraco
# Guida illustrata Windows 2.1

Tutti i comandi del tavolo e il percorso di analisi.
Revisione 03 · 17 ottobre 2026

Per informazioni e richieste: master@allenatorediburraco.it

## Prima di cominciare

L’Allenatore di Burraco permette di giocare, ascoltare proposte e riesaminare decisioni. Il consiglio non è un verdetto: serve a confrontare ragionamenti.

Questa guida riguarda la Windows 2.1 a finestra, distinta dalla 2.3 nel browser locale e dalla versione online. Alcune schermate riportano Windows 2.0: si riferiscono alla stessa applicazione aggiornata nella release 2.1.

Estrai completamente Allenatore_Burraco_2_1.zip e apri Allenatore_Burraco_2_1.exe mantenendo insieme tutti i file. Non avviare l’eseguibile dall’interno dello ZIP.

## 1. Tutti i comandi del tavolo

La legenda segue la schermata: menu, gestione della partita, consigli e barra di Sud.

Un comando grigio può non essere disponibile nella fase corrente. Controlla turno, preparazione e stato della smazzata.

# Il tavolo Windows: partita, carte, consigli e comandi di Sud.




Schermata originale del programma. La leggibilità del testo dipende anche dalla risoluzione della cattura.

## Menu in alto

| Comando | Significato e uso |
|---|---|
| Strategie | Configura i profili per Sud, Est, Nord e Ovest. Per Sud manuale il profilo guida i consigli; per Sud bot guida il gioco. Se sono già state eseguite mosse, le modifiche vengono preparate per la prossima smazzata. |
| Suoni | Attiva o disattiva i click di pesca, scarto e pozzetto; Prova click permette di ascoltarli. Sono distinti dalla voce dei consigli. |
| Analisi | Riapre l’ultima analisi HTML generata tramite il comando del menu. |
| Diario | Mostra stato e percorso del diario automatico oppure apre la cartella dei diari. |

## Partita e visualizzazione

| Comando | Significato e uso |
|---|---|
| Modalità nuova partita | Sceglie la modalità da usare per una nuova partita; non modifica retroattivamente i risultati già ottenuti. |
| START | Avvia la preparazione animata, con pozzetti e distribuzione, quando il tavolo è in attesa. Attendi la fine della preparazione prima di usare gli altri comandi. |
| Risultati | Apre il riepilogo della smazzata e della partita, dal quale si genera anche l’Analisi HTML. |
| Riprendi | Riavvia l’automatismo fermo, per esempio dopo un caricamento o un ritorno indietro. Se tocca a Sud manuale, la scelta resta al giocatore. In attesa di START può avviare la preparazione. |
| Carica partita | Riapre un salvataggio JSON dell’interfaccia dopo conferma della sostituzione. Non è il comando per importare un test. |
| Salva partita | Conserva partita e informazioni dell’interfaccia in un file locale da riaprire con Carica partita. |
| Carte: Jumbo / Classiche | Cambia il mazzo grafico, non le carte distribuite o le regole. Se i file non sono validi rimane attivo il mazzo precedente. |

## Consigli e voce

| Comando | Significato e uso |
|---|---|
| Ascolta | Legge il consiglio attraverso la voce disponibile in Windows. |
| Ferma | Interrompe la lettura vocale: non mette in pausa i bot. |
| Auto | Attiva o disattiva la lettura automatica dei consigli. Non significa gioco automatico. |
| Voce | Apre velocità e prova della lettura. Applica salva la scelta; Prova voce legge un esempio. Viene usata una voce italiana se disponibile. |
| Mostra carte | Evidenzia le carte della proposta senza eseguirla. |
| Esegui mossa | Richiede l’esecuzione della proposta attuale: è un’azione di gioco, non un’anteprima. |
| Perché? | Apre la motivazione estesa, riferita alla posizione all’apertura della finestra. Contiene Ascolta spiegazione, Ferma e Chiudi. |

## Comandi di Sud e studio

| Comando | Significato e uso |
|---|---|
| Manuale | Lascia a te le scelte di Sud, mantenendo disponibili i consigli. |
| Bot | Affida anche Sud al giocatore automatico secondo il profilo impostato. |
| Carte note | Mostra nelle altre mani soltanto le carte già note alla posizione, non tutte le carte nascoste. A smazzata conclusa le mani possono essere mostrate per intero. |
| Smazzata successiva | Passa alla smazzata seguente dopo la conclusione, se la partita non è terminata. Durante un esercizio il relativo comando permette di tornare alla partita conservata. |
| Torna indietro | Annulla un’azione registrata. Ferma l’automatismo e riporta Sud in manuale; puoi tornare ancora indietro. Se tocca a un altro posto, usa Riprendi per continuare. |
| Carica test | Importa la distribuzione iniziale di un test JSON compatibile; dopo conferma sostituisce la posizione e azzera risultati e storico. È diverso da Carica partita. |
| Ripeti smazzata | Ripropone le stesse carte come esercizio senza modificarne i totali della partita. Con un test caricato riparte dalla sua distribuzione iniziale. |
| Nuova partita | Dopo conferma azzera totali e risultati e prepara una nuova distribuzione nella modalità scelta. Salva prima la partita che vuoi conservare. |
| Per seme / Per valore | Riordina la mano di Sud senza giocare né eliminare carte. |

## Le aree cliccabili del tavolo

| Comando | Significato e uso |
|---|---|
| Tallone | A inizio turno un clic esegue la pesca, quando consentita. |
| Monte degli scarti | A inizio turno un clic raccoglie il monte. Dopo la pesca o raccolta, seleziona una sola carta e clicca sul monte per scartarla, se consentito. |
| Carte di Sud | Un clic seleziona una carta; un altro clic la deseleziona. La selezione non esegue da sola una giocata. |
| Riquadro vuoto delle calate | Seleziona almeno tre carte e clicca sul riquadro della tua coppia per proporre una nuova calata; il programma ne controlla la validità. |
| Calata esistente | Seleziona le carte da attaccare e clicca sulla colonna desiderata della tua coppia; il programma verifica l’attacco. |

## 2. Un primo turno manuale

1. Scegli modalità e strategie; premi START quando il tavolo è in attesa.

2. Lascia Sud in Manuale e attendi il suo turno.

3. Leggi il consiglio: Mostra carte evidenzia la proposta, Perché? la spiega.

4. Pesca dal tallone oppure raccogli il monte, quando consentito.

5. Seleziona le carte e clicca sull’area della nuova calata o sull’attacco desiderato.

6. Per terminare seleziona una sola carta e clicca sul monte per scartarla, se consentito.

Dopo ogni azione la posizione cambia: rileggi il consiglio prima della decisione successiva.

## 3. Capire il consiglio: “Perché?”

Perché? apre una motivazione estesa. Nell’esempio il programma propone di attaccare un re di quadri e spiega che completa un burraco. Il testo indica anche i limiti della ricerca: non garantisce l’ottimalità del piano.

• Ascolta spiegazione legge il testo; Ferma interrompe la lettura.

• Chiudi chiude la finestra della spiegazione.

• La spiegazione si riferisce alla posizione presente all’apertura: non è aggiornata se nel frattempo il gioco prosegue.

Prima di leggere tutto, prova a formulare la tua motivazione: quale vantaggio cerchi e quali possibilità lasci aperte? Poi confronta i ragionamenti.

# La finestra “Perché?”: proposta, motivazione e comandi di lettura vocale.




Schermata originale del programma. La leggibilità del testo dipende anche dalla risoluzione della cattura.

# 4. Conservare e riprendere la partita

Salva partita e Carica partita gestiscono i salvataggi. Riprendi riattiva il flusso del gioco. Diario e analisi hanno scopi diversi dal salvataggio: non presumere che il report contenga eventi precedenti non registrati.

Carica test non è Carica partita. Nuova partita azzera i risultati dopo conferma. Ripeti smazzata permette di esercitarsi con le stesse carte senza modificarne i totali della partita.

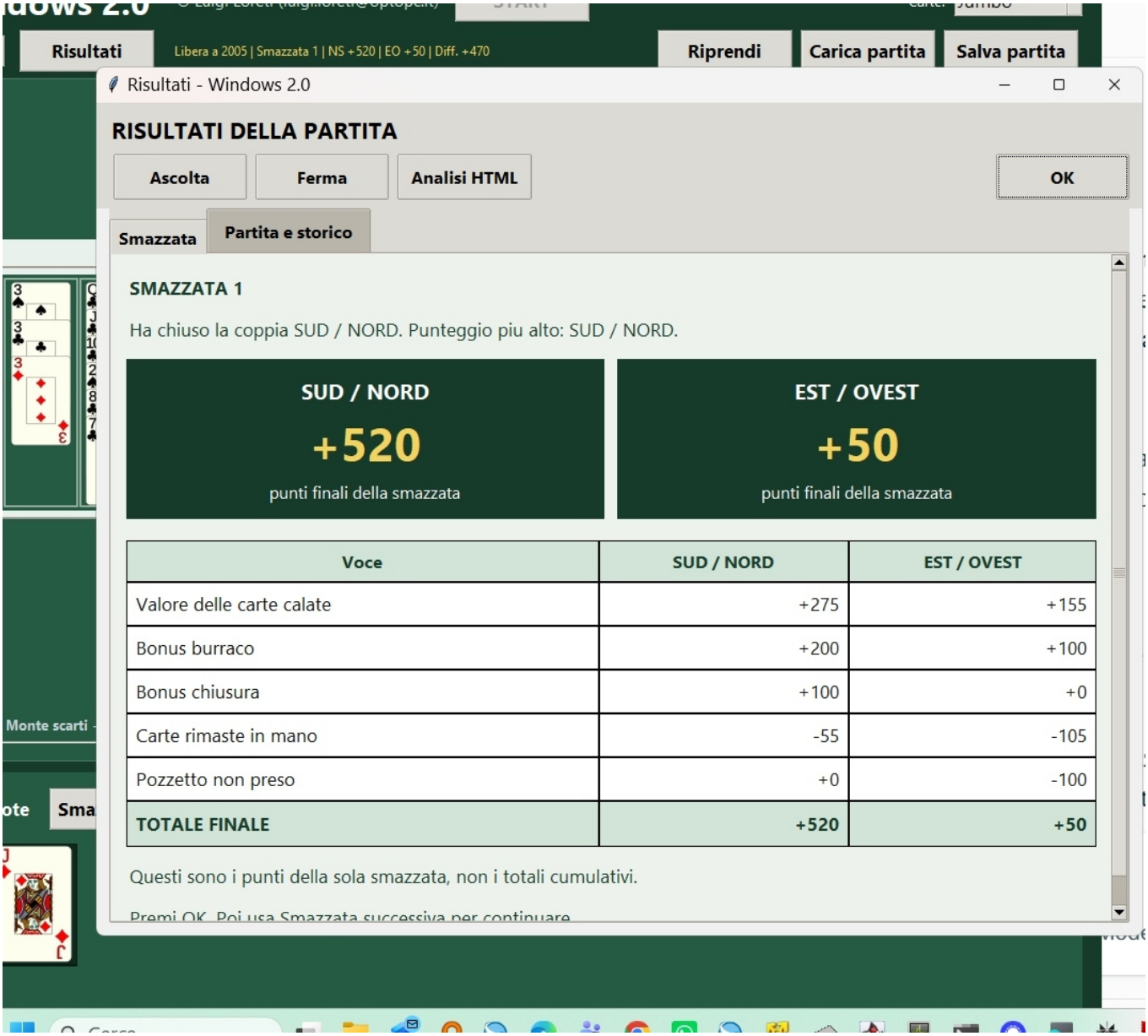
# 5. Leggere i risultati

Risultati distingue la scheda Smazzata da Partita e storico. Nel riepilogo trovi valore delle carte calate, bonus burraco, bonus chiusura, carte rimaste in mano ed eventuale pozzetto non preso.

Nell’esempio Sud/Nord totalizza +520, Est/Ovest +50. La tabella spiega come si arriva ai risultati. I punti della smazzata non sono necessariamente i totali cumulativi.

Ascolta e Ferma controllano la lettura dei risultati. Analisi HTML genera il report; OK chiude la finestra.

# Risultati della smazzata: carte calate, bonus e penalità.




Schermata originale del programma. La leggibilità del testo dipende anche dalla risoluzione della cattura.

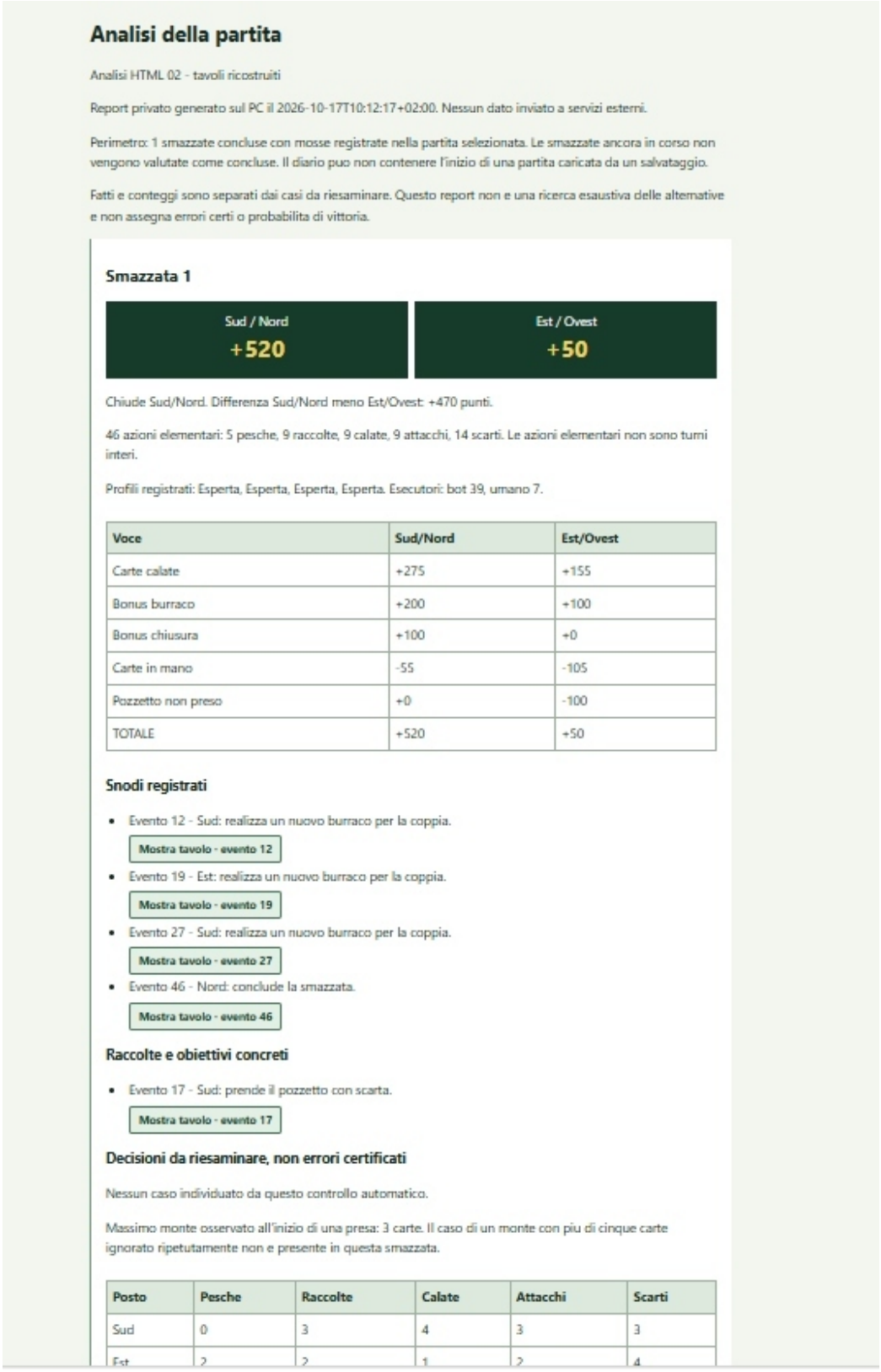
# 6. Aprire e leggere l’analisi

Premi Analisi HTML nei risultati. Il report raccoglie riepilogo, conteggi delle azioni, snodi registrati e pulsanti Mostra tavolo. Il menu Analisi permette di riaprire l’ultimo report.

Più azioni possono appartenere allo stesso turno: non leggere il numero di pesche, raccolte, calate, attacchi e scarti come numero dei turni.

Le “Decisioni da riesaminare, non errori certificati” sono occasioni di studio. Una segnalazione non dimostra un errore; l’assenza di segnalazioni non certifica una partita perfetta.

# Report di analisi: riepilogo, snodi e collegamenti alle posizioni.



## Analisi della partita

Analisi HTML 02 - tavoli ricostruiti

Report privato generato sul PC il 2026-10-17T10:12:17+02:00. Nessun dato inviato a servizi esterni.

Perimetro: 1 smazzate concluse con mosse registrate nella partita selezionata. Le smazzate ancora in corso non vengono valutate come concluse. Il diario puo non contenere l'inizio di una partita caricata da un salvataggio.

Fatti e conteggi sono separati dai casi da riesaminare. Questo report non e una ricerca esaustiva delle alternative e non assegna errori certi o probabilita di vittoria.

### Smazzata 1

| Sud / Nord | Est / Ovest |
|---|---|
| +520 | +50 |

Chiude Sud/Nord. Differenza Sud/Nord meno Est/Ovest: +470 punti.

46 azioni elementari: 5 pesche, 9 raccolte, 9 calate, 9 attacchi, 14 scarti. Le azioni elementari non sono turni interi.

Profili registrati: Esperta, Esperta, Esperta, Esperta. Esecutori: bot 39, umano 7.

| Voce | Sud/Nord | Est/Ovest |
|---|---|---|
| Carte calate | +275 | +155 |
| Bonus burraco | +200 | +100 |
| Bonus chiusura | +100 | +0 |
| Carte in mano | -55 | -105 |
| Pozzetto non preso | +0 | -100 |
| TOTALE | +520 | +50 |

#### Snodi registrati

- Evento 12 - Sud: realizza un nuovo burraco per la coppia.
  Mostra tavolo - evento 12
- Evento 19 - Est: realizza un nuovo burraco per la coppia.
  Mostra tavolo - evento 19
- Evento 27 - Sud: realizza un nuovo burraco per la coppia.
  Mostra tavolo - evento 27
- Evento 46 - Nord: conclude la smazzata.
  Mostra tavolo - evento 46

#### Raccolte e obiettivi concreti

- Evento 17 - Sud: prende il pozzetto con scarta.
  Mostra tavolo - evento 17

#### Decisioni da riesaminare, non errori certificati

Nessun caso individuato da questo controllo automatico.

Massimo monte osservato all'inizio di una presa: 3 carte. Il caso di un monte con piu di cinque carte ignorato ripetutamente non e presente in questa smazzata.

| Posto | Pesche | Raccolte | Calate | Attacchi | Scarti |
|---|---|---|---|---|---|
| Sud | 0 | 3 | 4 | 3 | 3 |
| Est | 2 | 2 | 1 | 2 | 4 |

Schermata originale del programma. La leggibilità del testo dipende anche dalla risoluzione della cattura.

# 7. Studiare un tavolo ricostruito

Mostra tavolo apre la posizione di un episodio. Leggi l’intestazione: evento, giocatore e passaggio visualizzato devono corrispondere alla spiegazione.

• Prima della mossa / Dopo la mossa confrontano le posizioni disponibili.

• Passo precedente / Passo successivo scorrono i passaggi; i pulsanti dei singoli passaggi aprono direttamente quello indicato.

• Vista di Sud mantiene il suo punto di vista e le carte note.

• Studia dalla mano del posto indicato permette di esaminare la mano del giocatore coinvolto.

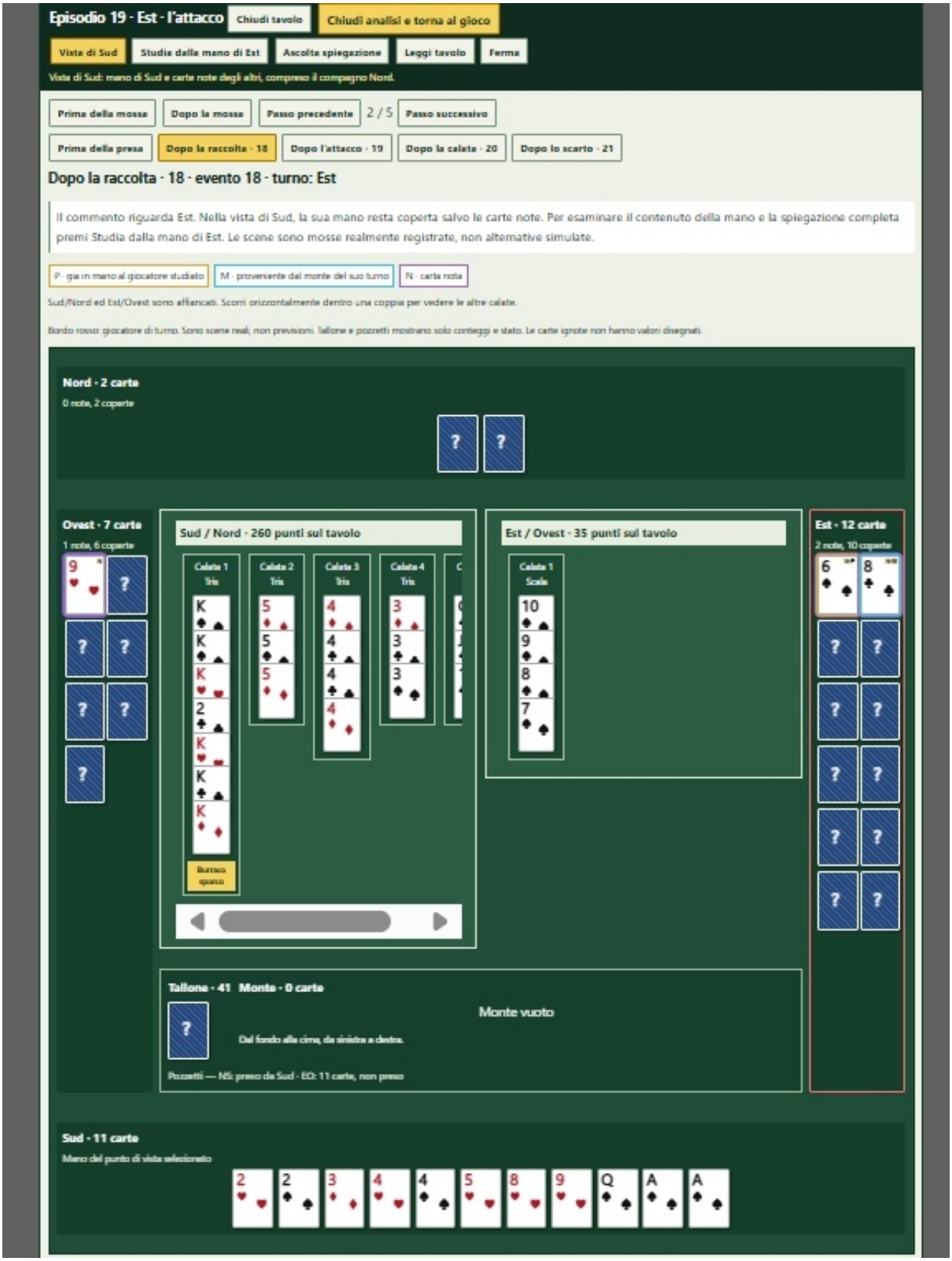
• Ascolta spiegazione legge il commento; Leggi tavolo legge la posizione; Ferma interrompe la lettura.

• Chiudi tavolo chiude la ricostruzione.

• Chiudi analisi e torna al gioco termina lo studio e permette di riprendere la partita.

Le carte coperte possono dipendere dalla vista selezionata: non significano necessariamente dati mancanti. Un’alternativa non è automaticamente migliore solo perché diversa.

# Tavolo ricostruito: passaggi registrati, punti di vista e ritorno al gioco.




Schermata originale del programma. La leggibilità del testo dipende anche dalla risoluzione della cattura.

## 8. Un esercizio per cominciare

1. Gioca una smazzata e scegli una decisione dubbia.

2. Apri Risultati e poi Analisi HTML.

3. Cerca l’episodio, apri Mostra tavolo e confronta prima e dopo.

4. Leggi la spiegazione e formula una possibile alternativa.

5. Torna al gioco con il comando dedicato.

## Informazioni e richieste

Scrivi a master@allenatorediburraco.it. Per segnalare un problema indica versione, sequenza dei comandi e messaggio esatto. Non inviare password o codici di sessione.