

Canasta

Reglamento de juego



Canasta

Reglamento de juego

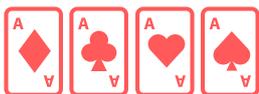
La canasta es un juego de naipes cuyo objetivo es crear grupos de cartas del mismo valor, para luego finalizar jugando o descartando todas las cartas de la mano.

La particularidad de este juego es que, a diferencia de la mayoría de los demás juegos en los cuales el objetivo es descartarse rápido y poseer muchas cartas, considerado malo, en la Canasta es positivo contar con muchas cartas en la mano, y llevarse la pila de descarte porque da la posibilidad de armar más grupos de cartas y obtener mayor puntaje.

Además, cuando alguien toma cartas de la pila de descarte (“el pozo”), se lleva la pila completa en vez de llevarse sólo la primera carta.

El objetivo del juego consiste en llegar a los 5.000 puntos (partida rápida) o a los 7.000 (partida normal o estándar). Para conseguir estos puntos se deben hacer “canastas” que son grupos de siete cartas de un mismo número.

Qué necesitamos para jugar



Baraja francesa (o inglesa o de poker)

Dos mazos de cartas (52 cada uno) más los 4 comodines, lo que hace un total 108 naipes.

En la variante española se juega con 4 mazos más dos comodines por cada uno, en total son 208 cartas.



Canasta

Preparación del juego

Para iniciar el juego se mezclan las cartas, cada participante elige una y quien saque la más alta es quien comienza.

Las cartas serán repartidas por la persona que esté a la izquierda de quien comience a jugar. Entregará 15 cartas a cada participante comenzando por quien va a empezar el juego.

El jugador o jugadora situada a la izquierda de quien reparte cortará el mazo. Si saca un joker, un 2 (que funciona como comodín) o un 3 rojo podrá quedárselo, sin que esta carta “cuente” en las que le deben ser repartidas, es decir que se lo va a quedar e igualmente va a recibir las 15 cartas correspondientes. Si debajo del joker se encontrase otro joker, 2 (comodín) o 3 rojo también se lo queda y así sucesivamente. Si quien hace el corte, corta en la cantidad exacta de cartas necesarias que se van a repartir, recibirá 100 puntos (pero que sólo serán positivos si hace una canasta, y sino serán negativos).

Antes de empezar, se preguntará a las participantes si tienen tres rojo y quien (o quienes) los tenga(n) deberá(n) mostrarlos y depositarlos sobre la mesa, a su lado, para luego robar del mazo tantas cartas como tres rojos tengan.

Después de repartir las 15 cartas a cada participante, se colocarán 6 cartas apiladas sobre la mesa boca abajo y encima de éstas se pondrá una boca arriba. Estas 7 cartas configuran el “pote” inicial.

Quien empieza decide si le interesa llevarse el pote, pero para llevárselo deberá tener en la mano dos o más cartas del mismo número que la carta que está boca arriba en el pote, más los puntos necesarios para llevárselo. Si no pudiera o no quisiera llevarse el pote, procedería a llevarse dos cartas del mazo y a desechar una de las que tenga en la mano.

La siguiente persona hace lo mismo: si puede o quiere se lleva el pote, y si no toma dos cartas del mazo, desecha al pote una que tenga en su mano y así sucesivamente.

Nota: El 3 negro se usa como tapón. Cuando alguien lo tira al pote, la siguiente no puede llevárselo y tiene que tomar dos cartas del mazo y seguir jugando. También es posible usar un comodín como tapón. Cuando esto ocurra, el comodín se colocará atravesado y el pote quedará “cruzado”. A partir de ese momento serán necesarias tres cartas del mismo número que la carta que está arriba para poder llevarse ese pote.

¿Cómo sumar puntos?

El valor de cada carta es el siguiente:

- As: 20 puntos
- 8, 9, 10, J, Q y K: 10 puntos.
- 4, 5, 6 y 7: 5 puntos
- 3 rojo (corazones o diamantes): Es una carta honorífica, nunca se juega. En cuanto se consigue, se muestra sobre la mesa y se reemplaza por otra carta del mazo. Vale 100 puntos en el caso de haber conseguido por lo menos una canasta a lo largo de la mano y, en caso de no conseguirla, valdrá 100 puntos en contra. Si se tienen los 4 Tres rojos valen 800 puntos.
- 3 negro: cada uno que quede en la mano de un jugador cuando termina el juego vale 100 puntos en contra (negativos).

- 2 (comodín): 20 puntos
- Jokers: 50 puntos.

Canasta: Una canasta es un grupo de siete cartas del mismo número. Existen los siguientes tipos:

- **Limpia:** Canasta de 7 cartas de números iguales, sin comodines. Vale 500 puntos.
- **Sucia:** Canasta de 7 cartas con 4, 5 ó 6 cartas del mismo número más 1, 2 ó 3 comodines. (Nota: En una canasta no puede haber más comodines que cartas comunes). Vale 300 puntos.
- **Oculto:** Canasta de 7 cartas (limpia o sucia) que se realiza en la mano, sin mostrar ninguna carta. Cuando se pone sobre la mesa se indica con una carta cruzada, puesta de forma transversal, para diferenciarla de las canastas normales. Vale 1000 puntos.
- **De Comodines Sucia:** Canasta de 7 comodines, combinando jokers con dos. Vale 2000 puntos.
- **De Comodines Limpia:** Canasta de 7 comodines iguales: 7 dos o 7 jokers. Vale 3000 puntos.
- **Canasta a lo gusto:** Canasta realizada con los 3 negros. Gana el partido

Acciones por turno

Al principio todas las personas jugadoras tienen todas las cartas en la mano. Pero a medida que se van llevando el pote es obligatorio que se “abran”, es decir, deben poner las cartas sobre la mesa.

Para abrirse es requerido un determinado número de puntos a poner sobre la mesa, que dependerá del puntaje que tenga cada una o la pareja de jugadoras en el inicio de la mano según el siguiente cuadro:

- En negativo: 15 puntos
- De 0 a 1495: 50 puntos

- De 1500 a 2995: 90 puntos
 - De 3000 a 4995: 120 puntos
 - De 5000 en adelante: 150 puntos
- Al abrirse, deben ponerse las cartas sobre la mesa en grupos de 3 o más del mismo número e intentar completar las 7 necesarias para la canasta y se pueden bajar al menos dos cartas con un comodín.

Una vez que se haya hecho canasta, todas las cartas abiertas sobre la mesa se cuentan en positivo. Si se cierra la mano, quienes hayan abierto sin lograr ninguna canasta, contarán todas sus cartas en negativo.

En la modalidad de parejas o tríos, cuando alguien se abre, el resto del equipo pueden completar sus canastas con las propias cuando llegue su turno.

Nota: Es obligatorio abrirse cuando se lleva el pote, pero no es necesario llevarse el pote para abrirse. También es válido que cualquiera, en su turno, se abra sin llevarse el pote, pero esto sólo es aconsejable en la modalidad por parejas o tríos.

Gana el juego quien llega a los 5000 o 7000 puntos, según el tipo de partida que se haya acordado y puede hacerlo en una sola “mano” o en varias.

Para cerrar cada “mano” es necesario tener por lo menos una canasta limpia y otra sucia, todas las cartas sobre la mesa (en grupos de 3 a 7 cartas) y una carta sobrante para cerrar, que lanzará sobre el pote boca abajo.

Solo se puede cerrar la partida en la mano siguiente de cerrar la canasta limpia.

Al terminar cada mano, se contarán los puntos obtenidos con las canastas más las bonificaciones. Además, cada cual tomará todas sus cartas (excepto los tres rojos, que se contabilizan una sola vez) y sumará los puntos de cada una de ellas. Ejemplo: Una canasta limpia de Q vale 500

puntos y, además, se cuentan las Q una por una. Dado que cada Q vale 10 puntos, se sumarían 70 puntos más.

Al contar los puntos se suman todas las cartas que se encuentren jugadas sobre la mesa. Las cartas que alguien se quede en la mano, cuando otra cierre, cuentan en negativo.

Ejemplo: Si al cerrar la mano un jugador, otro tiene 5 Q en la mano (no sobre la mesa) se contarían 50 puntos en negativo. Además, a quien cierra se le bonifica con 200 puntos.

Así, se suman todos los puntos positivos y se restan los negativos hasta obtener el puntaje final de la mano,

En la modalidad de parejas o tríos se suman y restan todos los puntos del equipo, no individualmente.

Existen variantes del juego, desde dos hasta cuatro participantes, pero la versión original es la de 4 participantes. Los juegos de 4 y 6 personas son juegos de equipo. Las versiones más populares son las de 2 y 4 personas.

En la variante española existen tres modalidades de juego:

▪ **Individual:** Cada cual juega individualmente y sólo cuenta con sus propias cartas.

▪ **Parejas:** Cuando hay 4 jugadores, se pueden formar dos equipos (A y B, por ejemplo). Las jugadoras se situarán de forma alterna en la mesa de juego. Es decir: A, B, A, B.

▪ **Tríos:** Cuando hay 6 participantes también se pueden formar dos equipos. Igual que en el modo por parejas los jugadores se situarán en la mesa de forma alterna

(A, B, A, B, A, B).

Cuando hay 6 o más jugadores, en vez de 4 barajas se usarán 8, con dos jokers por baraja, sumando un total de 432 cartas en juego.

Variaciones de reglas

En algunas variantes también existen las escalas. Hay dos tipos:

▪ **Escala:** Conjunto de 7 cartas del mismo palo en orden sucesivo (por ejemplo: 5,6, 7, 8, 9, 10, J de corazones). Sin comodines. Vale 1500 puntos.

▪ **Escala Real:** Todas las cartas jugables del mismo palo (desde el 4 al As, es decir, excluyendo los 2 y 3). Sin comodines. Vale 4000 puntos.

Es importante mencionar que para que los puntos bonificables de una escala sean contabilizados, deberá tener como mínimo una Canasta.

Bonificaciones Especiales

Cuando alguien (pareja o trío) consigue 5 canastas, se le bonifica con 500 puntos extra.

Si se consiguen 7 canastas, se recibe una bonificación de 2000 puntos extra.

Por cada 3 rojo se bonifica con 100 puntos.

Cuando se consiguen 4 tres rojos se bonifica con 800 puntos. Para contar las bonificaciones de los tres rojos es necesario tener al menos una canasta cuando termine la partida ("mano").

Si no la tiene, esos puntos se cuentan en negativo.