

Reglas de la Canasta

Canasta es el nombre que se le da a la formación de 7 cartas combinadas.

Objetivo del juego

El ganador del juego es el primero en alcanzar o superar la puntuación requerida (Torneo Rápido), o el jugador con la puntuación más alta al final del juego (Torneo de Ronda). Una ronda (o mano) finaliza cuando un jugador ha combinado todas las cartas que posee, y ha creado al menos, dos Canastas, o cuando el mazo se queda sin cartas (en este caso el juego termina y todos los jugadores reciben puntos de acuerdo con las cartas que queden en su poder). Para llegar a la puntuación requerida se deben adquirir puntos de acuerdo al valor de las combinaciones que un jugador forme durante la mano. Al igual que otras variantes de Rummy, en la Canasta necesitas del valor de las distintas combinaciones para alcanzar o superar un valor inicial determinado, puedes formar combinaciones por primera vez.

Número de Jugadores: 2 parejas de 2 jugadores.

La Baraja: Se juega con dos mazos estándar de 52 cartas cada uno y cuatro comodines (dos de cada mazo), haciendo un total de 108 cartas.

Cartas Especiales

Comodines: Los números 2 y los jokers son comodines que pueden tomar el lugar de cualquier carta mientras que los números 3 pueden congelar el mazo y proveer a sus poseedores tanto bonus como puntos de penalización.














Tres de color Rojo - **Cartas de Bonus:** Si a un jugador le es repartido un tres rojo o adquiere uno, automáticamente este será colocado boca arriba en la tabla. Una carta del mazo le será entregada en su reemplazo en forma automática. Los números Tres de color Rojo dan puntos bonus pero no cuentan como una combinación y no ayudan al jugador a alcanzar el mínimo conteo requerido para la combinación inicial.

En caso de que un tres rojo sea colocado como carta de inicio en la pila de descarte, otra carta del mazo es colocada, continuando así hasta que toque una carta que no sea un comodín ni un tres rojo. Cuando se tome una carta de la pila de descarte, el tres rojo será colocado boca arriba automáticamente siguiendo la mano y no será repartida una carta en su reemplazo.

Tres de color Negro – Cartas de Freno: Cuando un jugador descarta un tres negro, impide que su oponente recoja de la pila de descarte en la ronda siguiente. Los tres negros no congelan la pila de descarte (en oposición a los comodines y los números dos). Una vez que otra carta es descartada encima de un tres negro este no tendrá más efecto.

Una combinación de 3 o más tres negros no puede ser formada, con una excepción. Un jugador que está por cerrar puede formar una combinación de 3 o 4 tres negros como parte del último turno. Una combinación de tres negros no puede ser formada utilizando comodines.

Las cartas y sus valores

												5 Puntos
												10 Puntos
												20 Puntos
												50 Puntos

Como Jugar

La Mano: A cada jugador se le reparten 15 cartas, y el resto de las cartas son colocadas boca abajo en la tabla, formando una pila. La primera carta de la pila es tomada y colocada boca arriba al lado de la pila, para comenzar a formar la pila de descarte.

Cualquier tres rojo que haya sido repartido será automáticamente colocado boca arriba al lado de la mano del jugador, y un número igual de cartas serán repartidas del mazo para reemplazarlas.

Cartas para comprar (De la Pila del Mazo – Boca Abajo): si los jugadores eligen tomar de la pila del mazo, 2 cartas serán agregadas a su mano.

Cartas tomadas (De la Pila de Descarte – Boca Arriba): Los jugadores pueden optar por tomar la pila de descarte entera en lugar de comprar de la pila del mazo. Sin embargo, tomar cartas de la pila de descarte no siempre es posible.

Los jugadores pueden tomar la pila de descarte que no esté congelada cuando:

- Puedan combinar la primera carta de la pila de descarte junto con al menos, dos cartas relevantes de su mano: Esto podría ser incluso con dos cartas comunes del mismo número como la primera descartada, o una carta común y un comodín.

- En caso de que la primera carta descartada coincida con el número de una de las combinaciones que el jugador ya haya combinado en la tabla, y la pueda agregar a esa combinación.

Por ejemplo, si hay una Q en el tope de la pila de descarte y otra Q en el medio de la pila de descarte, tú estarás imposibilitado de utilizar una Q que poseas en tu mano para tomar toda la pila de descarte y combinar las tres Q. Sin embargo, si tienes dos Q en tu mano tu puedes utilizarlas para formar la combinación Q-Q-Q junto con la primera carta de la pila de descarte, mientras el resto de la pila de descarte será agregada a tu mano, y entonces podrías agregar la cuarta Q a la combinación.

****Por favor ten en cuenta que es imposible tomar la pila de descarte cuando está congelada, y cuando la primera carta es un tres negro o un comodín.**

Descartar: Si no son combinadas dos Canastas, un jugador no puede salir de su ronda sin cartas al final de su turno. Los movimientos de los jugadores deben ser realizados de tal manera que se mantenga al menos una carta en su mano después de descartar una carta al final de su turno.

Pila de Descarte Congelada

Hay dos escenarios posibles para que la pila de descarte quede congelada:

1. Cuando la primera carta es un 3 negro o un comodín esto significa que el jugador no puede recoger la pila de descarte, por lo que debe tomar una carta del mazo en ese turno específico. Cuando hay una carta común por sobre el 3 negro la pila de descarte deja de estar congelada y los jugadores pueden seleccionar de acuerdo a las reglas de selección.
2. La pila de descarte queda congelada para todos los jugadores si contiene un comodín (ya sea en la parte superior, media o inferior). Para mostrar que está congelada, el comodín es colocado más alto que la pila, por lo que es aún visible después de que otras cartas son descartadas en la parte superior de la misma.
3. La pila de descarte queda congelada en contra de un jugador, en el caso de que este no haya combinado aún la combinación inicial.

Descongelar la Pila de Descarte

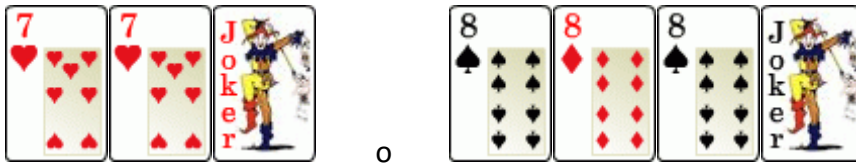
En los casos 2 y 3, un jugador puede escoger la pila de descarte solo si tiene dos o más cartas naturales del mismo valor que la primera carta de la pila de descarte. Entonces él tiene que utilizarlas con la carta superior de la pila de descarte para formar una combinación en ese mismo turno. Esta combinación podría ser nueva, o puede ser una combinación del mismo valor de una combinación ya existente - en este caso las combinaciones serán automáticamente unidas.

Combinaciones: Las combinaciones pueden ser tan largas como un jugador quiera que sean.

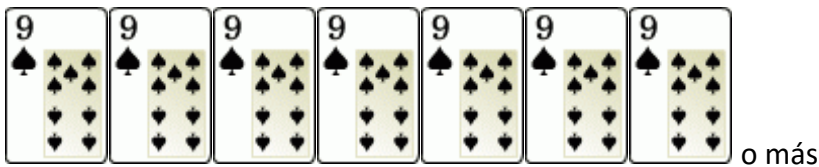
Los jugadores pueden combinar sus cartas en grupos solamente.

Un grupo consiste en 3 o más cartas del mismo valor, el número de cartas es ilimitado.

Las combinaciones pueden ser repetidas, y pueden ser añadidos hasta 3 comodines.



Canasta Limpia: Consiste en 7 cartas o más del mismo valor sin comodín alguno (en el momento de la combinación inicial o posteriormente).



Canasta Sucia: Consiste en 7 cartas o más, del mismo valor y contiene hasta 3 comodines.



Ten en cuenta, las combinaciones formadas exclusivamente de comodines no están permitidas.

Un jugador no puede separar dos combinaciones del mismo valor. Cualquier carta combinada con el mismo valor que otra de sus combinaciones existentes son automáticamente unidas a esta combinación, siempre y cuando el límite de 3 comodines no sea excedido. Sin embargo, es posible tener una combinación del mismo valor que las combinaciones de tu oponente.

Requerimientos para la Combinación Inicial: A fin de combinar por primera vez, el valor total de las cartas que un jugador combina debe llegar al mínimo requerido. Este requerimiento depende de la acumulación de puntuación de rondas previas del jugador como se muestra abajo:

Puntuación acumulada	Valor mínimo de la combinación inicial
Negativo	15 puntos (es decir no mínimo)
0 - 1495	50 puntos
1500 - 2995	90 puntos
3000 o más	120 puntos

Combinación Inicial – Reglas del Thumb

- En caso de que un jugador no haya hecho combinaciones, la pila de descarte se congelará.

A fin de alcanzar la cuenta mínima, un jugador puede combinar enteramente de su mano después de escoger del mazo, o usar 2 cartas comunes de su mano y la primera carta de la pila de descarte en caso de que coincidan en valor.

- En el segundo caso, el jugador puede solamente contar el valor de la primera carta de la pila de descarte, junto con las cartas que ha combinado de su mano, en esta y en cualquier otra combinación.
- Es imposible contar cualquier otra carta de la pila de descarte que tu intentes agregar a combinaciones en el mismo turno.
- Bonus especiales por números 3 color rojo o Canastas no serán contados a los fines de alcanzar el mínimo.

Por favor nota: Existe una sola excepción para la regla del requerimiento de la combinación inicial la cual ocurre cuando un jugador escoge del mazo y es capaz de combinar su mano entera (con dos canastas), sin combinar previamente ninguna carta. En este caso a él le está permitido cerrar sin tener que alcanzar el conteo mínimo.

El Final de una Ronda

Cerrar: La ronda termina una vez que un jugador cierra combinando todas sus cartas en su mano. El jugador solamente puede cerrar si ha combinado dos o más Canastas. Para cerrar hay que combinar todas las cartas que el jugador tiene en su mano, o combinar todas menos una, y esta descartarla.

Un jugador puede también combinar su mano entera sin combinar previamente ninguna carta y de esta manera recibirá el bonus por "Cerrar ocultamente".

El mazo se queda sin cartas: en caso que ningún jugador "Cierre" y el mazo se queda sin cartas, el juego se termina inmediatamente.

Puntuación

La puntuación se determina al final de la ronda, de acuerdo a las cartas combinadas en las tablas, y las cartas que queden en manos de los jugadores.

La puntuación de cada jugador consiste en lo siguiente:

- Bonus totales.
- Valor total de las cartas que han sido combinadas en la tabla
- La resta del valor total de cartas que queden en manos del jugador

Por favor nota:

La puntuación acumulada es guardada por cada jugador.

Es posible tener puntuación negativa.

Puntuación Bonus:

Cerrar	100 puntos
Cerrar ocultamente	200 puntos
Por cada Canasta Limpia	500 puntos
Por cada Canasta Sucia	300 puntos
Por cada tres rojo establecido, si el jugador tiene como mínimo una combinación	100 puntos
Por todos los cuatro números tres rojos	800 puntos

Por favor nota: Si un jugador no ha conseguido combinar nada en absoluto, cada tres rojo cuenta como un bonus negativo de 100 puntos. Si tienen todos los cuatro números tres rojos y no han sido combinados, recibirán un bonus negativo de 800 puntos.