CANASTA

OBJETIVO:
Crear grupos de cartas del mismo valor para poder jugar o descartar todas las cartas de la mano. Se debe llegar a los 5,000 puntos (en partida rápida) o 7,000 puntos (en partida standard); para lograr esto, se deben hacer "canastas" (grupos de siete cartas del mismo número).

REGLAS:
Cuando un jugador toma cartas de la pila de descarte, se lleva la pila completa, no sólo la primera. Se necesitan de muchas cartas, por lo que llevarse la pila de descarte es bueno.
Se puede jugar con 2 o 4 jugadores y el valor de las cartas es:

* As -- 20 puntos
* 8, 9, 10, J, Q, K -- 10 puntos
* 4, 5, 6, 7 -- 5 puntos
* 3 rojo (de corazones o diamantes) -- Nunca se juega. En cuanto sale, se muestra sobre la mesa y se reemplaza por otra carta del mazo. Vale 100 puntos en caso de haber conseguido por lo menos una canasta a lo largo de la mano; de otra forma, valdrá 100 puntos en contra. 4 Tres rojos valen 800 puntos.
* 3 negro (picas y tréboles) -- Son considerados tapón, cuando un jugador coloca un 3 negro en la pila de descarte, el siguiente no puede llevársela. Cada 3 negro que quede en la mano vale 100 puntos negativos.
* 2 (comodines) -- 20 puntos
* Jokers (comodines) -- 50 puntos

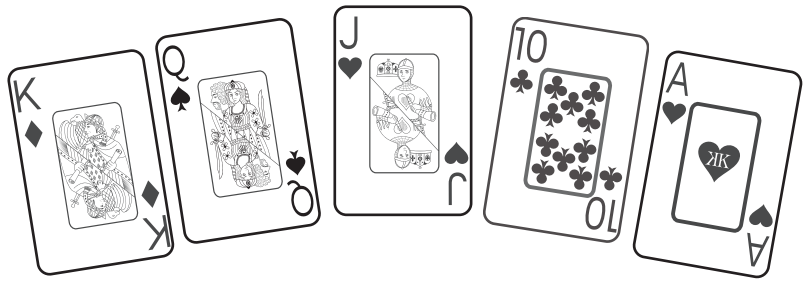
CÓMO JUGAR:
Se barajan las cartas y quien saque la más alta, será el que empiece. Si se saca un Joker, se toma la carta inferior. La carta más baja sería el As y la más alta el rey. El jugador a la izquierda del que empieza, será el encargado de repartir 15 cartas a cada jugador y dará la primera al jugador que va a empezar el juego. El jugador a la izquierda del que reparte será el encargado de "cortar" el mazo. Si saca un joker, un 2(comodín) o un 3 rojo podrá quedárselo, sin que esta carta "cuente" entre las 15 que le deben ser repartidas. Si debajo del jocker se encontrase otro jocker, 2(comodín) o 3 rojo, también se lo quedaría y así sucesivamente. Si el jugador que corta, corta exacto, se le bonificarán 100 puntos (pero sólo serán positivos si hace una canasta, sino serán negativos).
Antes de empezar, se preguntará si alguno tienen tres rojos. De ser así, los mostrarán y depositarán sobre la mesa, a su lado, y robarán del mazo tantas cartas como tres rojos tengan.
A partir de ese momento y hasta que alguien se lleve el pote, se necesitan tres cartas del mismo número que la carta que está encima para poderse llevar el pote.
A medida que se van llevando el pote es obligatorio que se pongan cartas sobre la mesa. Para esto, se requiere un determinado número de puntos en la mano que se deben poner sobre la mesa, que dependerá del puntaje que tenga el jugador o la pareja de jugadores al inicio de la partida como se indica a continuación:

* En negativo -- 15 puntos
* De 0 a 1495 -- 50 puntos
* De 1500 a 2995 -- 90 puntos
* De 7500 en adelante -- 180 puntos

TIPOS DE CANASTA:

* Limpia: Canasta de 7 cartas de números iguales, sin comodines -- 500 puntos.
* Sucia: Canasta de 7 cartas con 4, 5 ó 6 cartas del mismo número más 1, 2 ó 3 comodines. (En una canasta no puede haber más comodines que cartas comunes) -- 300 puntos.
* Oculta: 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 de forma transversal para diferenciarla de las canastas normales -- 1000 puntos.
* De Comodines Sucia: Canasta de 7 comodines, combinando jokers con dos -- 2000 puntos.
* De Comodines Limpia: Canasta de 7 comodines iguales: 7 dos o 7 jokers -- 3000 puntos.
* Canasta al gusto: Canasta realizada con los 3 negros. Gana el partido.

FIN DEL JUEGO:
Puede hacerlo en una sola "mano" o en varias. Para cerrar cada "mano", es necesario tener al menos una canasta limpia y otra sucia, todas las cartas ligadas 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. Se contarán los puntos obtenidos con las canastas, más las bonificaciones. Cada jugador tomará todas sus cartas con excepción de los tres rojos, que se contabilizan una sola vez y sumará los puntos. Las cartas que un jugador se quede en la mano cuando otro cierre, cuentan en negativo.



Importado, diseñado y distribuido en México
exclusivamente por: **KELVIN S.A. DE C.V.**
RFC: KEL910709M10
Cerrada de Ximilpa No. 2,
Col. Deportivo Pensil
Alcaldía Miguel Hidalgo,
Ciudad de México, México. C.P. 11470
Tel. 5527·1803 / 5527·8352 / 5386·6583
Visítanos en: www.kelvinsa.mx

Kelvinsa Air **Kelvinsa Mx** **Kelvinsa_Mx**

Kelvin®