

# Canastra

4 jugadores

108 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Larga

Construye canastras (7+ fusiones del mismo rango) y anota la mayoría de puntos con tu compañero.

## PREPARACIÓN

- 4 jugadores en asociaciones usan dos mazos más comodines (108 cartas).
- Reparte 11 cartas a cada jugador.
- Las cartas restantes forman el stock; una carta inicia la pila de descarte.

## PUNTUACIÓN

- Canastra limpia (sin comodines): 200 puntos.
- Canastra sucia (con comodines): 100 puntos.
- Salir: 100 puntos de bonificación.
- Valores de cartas: Comodines 50, Ases/2s 20, 8-Rey 10, 3-7 son 5 puntos.

*Consejo: Controla la pila de descarte descartando cartas que es poco probable que ayuden a los oponentes y congelando con cartas comodín defensivamente.*

## EN TU TURNO

- Roba 2 cartas del stock, o toma toda la pila de descarte si puedes fusionar la carta superior.
- Coloca grupos de 3+ cartas del mismo rango; los comodines (comodines, 2s) pueden sustituir.
- Extiende fusiones a 7+ cartas para formar canastras.
- Sal jugando todas las cartas; el equipo necesita al menos una canastra.

Canastra es la adaptación brasileña de Canasta, un juego de cartas estilo rummy enfocado en formar fusiones y construir canastras (grupos de siete o más cartas). Jugado en asociaciones, combina fusión estratégica con manejo de pila de descarte para una experiencia profundamente atractiva.

## Objetivo

Anota puntos formando fusiones de tres o más cartas del mismo rango. Construir canastras (siete o más cartas) gana grandes bonificaciones. El primer equipo en alcanzar la puntuación objetivo gana.

## Configuración

1. **Jugadores:** 4 jugadores en dos asociaciones.
2. **Mazo:** Dos mazos estándar de 52 cartas más cuatro comodines (108 cartas totales).
3. **Reparto:** Cada jugador recibe 11 cartas.
4. **Stock y descarte:** Las cartas restantes forman el stock. Una carta inicia la pila de descarte.

## Jugabilidad

1. **Robar:** Roba dos cartas del stock, o recoge toda la pila de descarte si puedes fusionar su carta superior inmediatamente.
2. **Fusionando:** Coloca grupos de tres o más cartas del mismo rango. Las cartas comodín (comodines y 2s) pueden sustituir cartas naturales.
3. **Construyendo canastras:** Extiende fusiones a siete o más cartas para formar canastras. Una canastra limpia no tiene cartas comodín; una sucia incluye comodines.
4. **Salir:** Termina la ronda jugando o descartando todas las cartas restantes. Tu equipo debe tener al menos una canastra para salir.

## Puntuación

- **Canastra limpia:** 200 puntos.
- **Canastra sucia:** 100 puntos.
- **Salir:** 100 puntos de bonificación.
- **Valores de cartas:** Comodines 50 puntos, Ases y 2s 20 puntos, 8-Rey 10 puntos, 3-7 son 5 puntos.

## Variaciones

---

- **Canastra Real:** Una canastra real es una secuencia natural de siete cartas del mismo palo, vale aún más puntos.
- **Canastra con tres mazos:** Para grupos más grandes, agregar un tercer mazo aumenta la complejidad del juego.

## Consejos y Estrategias

---

- Controla la pila de descarte descartando cartas que es poco probable que ayuden a los oponentes. Congelar la pila con cartas comodín puede ser un movimiento defensivo poderoso.
- Equilibra la fusión ofensiva con retener cartas para prevenir que los oponentes recojan una pila de descarte rica.

## Consejos y estrategia

---

La pila de descarte es el recurso más disputado. Aprende cuándo congelarlo con cartas comodín y cuándo agarrarlo para una bonanza de fusión. Siempre coordina el tiempo de salida con tu compañero.

Las fusiones tempranas establecen el motor de puntuación de tu equipo, pero fusionar demasiado agresivamente revela tu mano. Encuentra el equilibrio entre mostrar fortaleza y mantener flexibilidad.