

Hand and Foot

4-6 jugadores

270 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Larga

Anotar la mayoría de puntos formando melds y completando canastas con tu compañero.

PREPARACIÓN

- Usa 4-6 barajas con comodines dependiendo del número de jugadores.
- Reparte dos pilas de 11 cartas cada una: una mano (recoge) y un pie (puesta a un lado).
- Las cartas restantes forman un mazo central con una descarte.

PUNTUACIÓN

- Canasta limpia (sin comodines): 500 puntos.
- Canasta sucia (con comodines): 300 puntos.
- Bonus por terminar: 100 puntos.
- Las cartas que quedan en mano o pie cuentan contra tu puntuación.

Consejo: Entra en tu pila de pie rápidamente para duplicar tus cartas disponibles y opciones.

EN TU TURNO

- Roba 2 cartas del mazo o recoge toda la pila de descartes.
- Coloca melds de 3+ cartas del mismo rango; los comodines no pueden superar a los naturales.
- Construye melds a 7 cartas para formar canastas (limpias o sucias).
- Cuando tu mano esté vacía, recoge tu pila de pie y continúa jugando.

Hand and Foot es una variante expandida de Canasta jugada con múltiples barajas donde cada jugador maneja dos manos separadas — una 'mano' y un 'pie.' Los equipos compiten por formar melds (grupos de cartas del mismo rango) y completar canastas (melds de siete cartas) mientras navegan por la mecánica única de dos manos.

Objetivo

Anotar la mayoría de puntos en múltiples rondas formando melds (grupos de cartas del mismo rango) y completando canastas (melds de siete cartas). Un equipo debe completar requisitos de canasta específicos antes de poder terminar.

Configuración

1. **Jugadores:** 4 a 6 jugadores en parejas.
2. **Baraja:** 4 a 6 barajas estándar con comodines, dependiendo del número de jugadores.
3. **Reparto:** Cada jugador recibe dos pilas de 11 cartas. Una pila es la 'mano' (recogida inmediatamente), la otra es el 'pie' (puesta a un lado boca abajo).
4. **Mazo y Descartes:** Las cartas restantes forman una pila de mazo central con una carta volteada para comenzar la pila de descartes.

Juego

1. **Robo:** En tu turno, roba 2 cartas del mazo o recoge toda la pila de descartes (si puedes inmediatamente melds la carta superior).
2. **Melds:** Coloca grupos de 3 o más cartas del mismo rango. Las cartas comodín (2s y Comodines) pueden incluirse pero no pueden superar en número a las cartas naturales en un meld.
3. **Construyendo Canastas:** Extiende los melds a 7 cartas para formar canastas. Una canasta 'limpia' no tiene cartas comodín; una canasta 'sucia' contiene al menos una carta comodín.
4. **Cambiar a Pie:** Cuando juegas la última carta de tu mano, recoge tu pila de pie y continúa jugando desde ella.
5. **Terminando:** Tu equipo debe haber completado un número mínimo de canastas (típicamente 2 limpias y 2 sucias) antes de que cualquier miembro del equipo pueda terminar.

Puntuación

- **Canasta Limpia:** 500 puntos.
- **Canasta Sucia:** 300 puntos.
- **Terminando:** Bonus de 100 puntos.
- **Valores de Cartas:** Comodines 50, 2s y Ases 20, 8-K 10, 4-7 5, 3s Negros 5.
- **Penalidad:** Las cartas que quedan en mano o pie cuentan contra tu puntuación.

Consejos y Estrategias

- Coordina con tu compañero sobre qué melds construir para evitar duplicar esfuerzos.
- Entrar en tu pila de pie rápidamente te da más cartas con las que trabajar.
- Equilibra entre construir canastas y mantener flexibilidad en tu mano.

Consejos y estrategia

Entrar en tu pila de pie rápidamente es una ventaja importante. Enfócate en melds eficientes desde tu mano para desbloquear esas 11 cartas extra.

La comunicación del equipo a través de tus jugadas es vital. Si tu compañero está construyendo un meld, aliméntalo con cartas en lugar de comenzar un meld competidor del mismo rango.