

Canastra

4 giocatori

108 carte

Difficoltà: Media

Durata: Lunga

Costruire canastre (calate da 7+ carte dello stesso valore) e fare il punteggio più alto con il tuo partner.

PREPARAZIONE

- 4 giocatori in coppia usano due mazzi più i jolly (108 carte).
- Distribuisce 11 carte a ogni giocatore.
- Le carte rimanenti formano il mazzo; una carta avvia la pila degli scarti.

PUNTEGGIO

- Canastra pulita (senza jolly): 200 punti.
- Canastra sporca (con jolly): 100 punti.
- Uscita: 100 punti bonus.
- Valori: Jolly 50, Assi/2 20, 8-R 10, 3-7 valgono 5 punti.

Consiglio: Controlla la pila degli scarti scartando carte improbabili per gli avversari e bloccandola con i jolly in modo difensivo.

AL TUO TURNO

- Pesca 2 carte dal mazzo, o prendi l'intera pila degli scarti se puoi calare la carta in cima.
- Cala gruppi da 3+ carte dello stesso valore; i jolly (jolly, 2) possono sostituire.
- Estendi le calate a 7+ carte per formare canastre.
- Esci giocando tutte le carte; la squadra ha bisogno di almeno una canastra.

La Canastra è l'adattamento brasiliano della Canasta, un gioco di carte in stile ramino incentrato sulla formazione di calate e sulla costruzione di canastre (gruppi di sette o più carte). Giocata in coppia, combina la calata strategica con la gestione della pila degli scarti per un'esperienza profondamente coinvolgente.

Obiettivo

Fare punti formando calate di tre o più carte dello stesso valore. Costruire canastre (sette o più carte) guadagna ampi bonus. La prima squadra a raggiungere il punteggio obiettivo vince.

Preparazione

1. **Giocatori:** 4 giocatori in due coppie.
2. **Mazzo:** Due mazzi standard da 52 carte più quattro jolly (108 carte totali).
3. **Distribuzione:** Ogni giocatore riceve 11 carte.
4. **Pesca e scarti:** Le carte rimanenti formano il mazzo. Una carta avvia la pila degli scarti.

Svolgimento del gioco

1. **Pescare:** Pesca due carte dal mazzo, oppure prendi l'intera pila degli scarti se puoi calare immediatamente la carta in cima.
2. **Calare:** Metti sul tavolo gruppi di tre o più carte dello stesso valore. Le carte jolly (jolly e 2) possono sostituire le carte naturali.
3. **Costruire canastre:** Estendi le calate a sette o più carte per formare canastre. Una canastra pulita non ha jolly; una sporca include i jolly.
4. **Uscire:** Termina la mano giocando o scartando tutte le carte rimanenti. La tua squadra deve avere almeno una canastra per uscire.

Punteggio

- **Canastra pulita:** 200 punti.
- **Canastra sporca:** 100 punti.
- **Uscita:** 100 punti bonus.
- **Valori delle carte:** Jolly 50 punti, Assi e 2 20 punti, 8-Re 10 punti, 3-7 valgono 5 punti.

Varianti

- **Canastra Reale:** Una canastra reale è una sequenza naturale da sette carte dello stesso seme, che vale ancora più punti.
- **Canastra con tre mazzi:** Per gruppi più numerosi, aggiungere un terzo mazzo aumenta la complessità del gioco.

Consigli e strategie

- Controlla la pila degli scarti scartando carte che difficilmente aiuteranno gli avversari. Bloccare la pila con le carte jolly può essere una mossa difensiva potente.
- Bilancia la calata offensiva con il tenere indietro le carte per impedire agli avversari di prendere una ricca pila degli scarti.

Consigli e strategia

La pila degli scarti è la risorsa più contesa. Impara quando bloccarla con le carte jolly e quando prenderla per una calata abbondante. Coordina sempre il momento dell'uscita con il tuo partner.

Le calate iniziali stabiliscono il motore del punteggio della tua squadra, ma calare troppo aggressivamente rivela la tua mano. Trova l'equilibrio tra mostrare forza e mantenere flessibilità.