

Canasta

2-6 jogadores

108 cartas

Dificuldade: Médio

Duração: Longa

Atingir 5.000 pontos formando canastas de 7 cartas.

PREPARAÇÃO

- Distribua 11 cartas com 2 baralhos + 4 coringas.
- Inicie o monte de descarte.

PONTUAÇÃO

- Canasta natural = 500 pts. Canasta mista = 300 pts.
- Bônus por fechar = 100 pts.
- Coringas = 50 pts. Ases = 20 pts.

Dica: Não pegue o monte de descarte sem ter um plano imediato para usar a carta do topo.

NA SUA VEZ

- Compre do monte ou pegue todo o monte de descarte.
- Baixe e adicione cartas a grupos.
- Descarte uma carta.

Canasta é um jogo de parceria originário da América do Sul. O objetivo é formar canastas — grupos de 7 ou mais cartas do mesmo valor — e acumular a maior pontuação.

Jogadores

4 jogadores em 2 parcerias (também jogável com 2 ou 3)

Baralho

Dois baralhos de 52 cartas + 4 coringas (108 cartas)

1. **Players:** Canasta is typically played with four players in two partnerships. Players sit across from their partners.
2. **Card Deck:** Use two standard 52-card decks shuffled together. Include Jokers as wild cards (two Jokers per deck).
3. **Dealing:** Deal 11 cards to each player. The player with the lowest-cut card becomes the dealer.

Objetivo

Ser a primeira parceria a atingir 5.000 pontos formando canastas e outros grupos de cartas.

1. **Starting the Game:** The player to the right of the dealer cuts the deck, and the dealer reveals the top card. If this card is a Red Three or a Joker, another card is cut. The dealer deals 11 cards to each player.
2. **Forming Melds:** A meld is a set of three or more cards of the same rank. You can also create a meld by adding cards to existing melds on the table. Wild cards (Jokers and 2s) have special roles in melds. A Canasta is a meld of seven cards of the same rank.
3. **Drawing and Discarding:** On your turn, draw one card from the draw pile or pick up the entire discard pile (if you can meld the top card). Discard one card at the end of your turn.
4. **Going Out:** A player can go out by playing all their cards in melds or by adding to existing melds. Going out earns your team bonus points.
5. **Red Threes:** Red Threes are special cards worth bonus points. If you have Red Threes in your hand, place them face-up on the table.
6. **Freezing the Discard Pile:** The discard pile can be frozen if it contains a wild card (Joker or 2). To pick up a frozen discard pile, you must hold two natural (non-wild) cards of the same rank as the top card of the pile to meld with it.
7. **Ending a Round:** A round ends when a player goes out or when the draw pile is empty. Teams score points based on their melds, Canastas, Red Threes, and bonuses.

Preparação

1. Distribua 11 cartas para cada jogador.
2. As cartas restantes formam o monte; a carta do topo inicia o monte de descarte.
3. Coringas e 2s são cartas curinga.

Jogabilidade

1. Na sua vez, compre do monte ou pegue o monte de descarte inteiro.
2. Baixe grupos de 3+ cartas do mesmo valor na mesa.
3. Adicione cartas a grupos existentes da sua parceria.
4. Para fechar, a parceria deve ter pelo menos uma canasta (grupo de 7).
5. Descarte uma carta ao final de cada turno.

Canastas

- **Canasta Natural:** 7 cartas do mesmo valor sem curingas = 500 pts
- **Canasta Mista:** 7 cartas com pelo menos um curinga = 300 pts
- Curingas não podem exceder as cartas naturais no grupo

Pontuação

Pontos por canastas, valores das cartas baixadas e bônus por fechar. Cartas na mão ao fechar podem gerar penalidades.

- **Meld:** A set of cards played together on the table.
- **Canasta:** A meld of seven cards of the same rank.
- **Red Threes:** Special cards worth bonus points.

Dicas e estratégia

Priorize canastas naturais sempre que possível. Controlar o monte de descarte é uma vantagem enorme. Guarde curingas para completar canastas naturais; usá-los cedo em grupos menores desperdiça seu potencial.