

Canastra

4 jogadores

108 cartas

Dificuldade: Médio

Duração: Longa

Construa canastras (combinações de 7 ou mais cartas do mesmo valor) e acumule mais pontos com seu parceiro.

PREPARAÇÃO

- 4 jogadores em parcerias usam dois baralhos mais coringas (108 cartas).
- Distribua 11 cartas para cada jogador.
- As cartas restantes formam o monte; uma carta inicia a pilha de descarte.

PONTUAÇÃO

- Canastra limpa (sem coringas): 200 pontos.
- Canastra suja (com coringas): 100 pontos.
- Fechar a mão: bônus de 100 pontos.
- Valores: Coringas 50, Ases/2s 20, 8-Rei 10, 3-7 valem 5 pontos.

Dica: Controle a pilha de descarte descartando cartas que não ajudarão os adversários e travando-a com coringas na defesa.

NA SUA VEZ

- Compre 2 cartas do monte ou pegue toda a pilha de descarte se puder usar a carta do topo em uma combinação.
- Baixe grupos de 3 ou mais cartas do mesmo valor; coringas e 2s podem substituir cartas naturais.
- Estenda combinações até 7 ou mais cartas para formar canastras.
- Feche a mão jogando todas as cartas; a equipe precisa de pelo menos uma canastra.

Canastra é a adaptação brasileira da Canasta, um jogo de cartas no estilo canastra focado em formar combinações e construir canastras (grupos de sete ou mais cartas). Jogado em parcerias, combina o baixar estratégico de combinações com o gerenciamento da pilha de descarte para uma experiência profundamente envolvente.

Objetivo

Marcar pontos formando combinações de três ou mais cartas do mesmo valor. Construir canastras (sete ou mais cartas) rende bônus elevados. A primeira equipe a atingir a pontuação-alvo vence.

Preparação

1. **Jogadores:** 4 jogadores em duas parcerias.
2. **Baralho:** Dois baralhos padrão de 52 cartas mais quatro coringas (108 cartas no total).
3. **Distribuir:** Cada jogador recebe 11 cartas.
4. **Monte e pilha de descarte:** As cartas restantes formam o monte. Uma carta inicia a pilha de descarte.

Como Jogar

1. **Comprando:** Compre duas cartas do monte ou pegue toda a pilha de descarte se puder usar a carta do topo imediatamente em uma combinação.
2. **Baixando combinações:** Baixe grupos de três ou mais cartas do mesmo valor. Cartas coringa (coringas e 2s) podem substituir cartas naturais.
3. **Construindo canastras:** Estenda combinações até sete ou mais cartas para formar canastras. Uma canastra limpa não tem coringas; uma suja inclui coringas.
4. **Fechando:** Encerre a rodada jogando ou descartando todas as cartas restantes. Sua equipe deve ter pelo menos uma canastra para fechar a mão.

Pontuação

- **Canastra limpa:** 200 pontos.
- **Canastra suja:** 100 pontos.
- **Fechar a mão:** Bônus de 100 pontos.
- **Valores das cartas:** Coringas 50 pontos, Ases e 2s 20 pontos, 8-Rei 10 pontos, 3-7 valem 5 pontos.

Variações

- **Canastra Real:** Uma canastra real é uma sequência natural de sete cartas do mesmo naipe, valendo ainda mais pontos.
- **Canastra com três baralhos:** Para grupos maiores, adicionar um terceiro baralho aumenta a complexidade do jogo.

Dicas e Estratégias

- Controle a pilha de descarte descartando cartas que provavelmente não ajudarão os adversários. Travar a pilha com coringas pode ser uma jogada defensiva poderosa.
- Equilibre o baixar ofensivo de combinações com a retenção de cartas para evitar que os adversários peguem uma pilha de descarte valiosa.

Dicas e estratégia

A pilha de descarte é o recurso mais disputado. Aprenda quando travá-la com coringas e quando pegá-la para uma explosão de combinações. Coordene sempre o timing do fechamento com seu parceiro.

Combinações iniciais estabelecem o motor de pontuação da sua equipe, mas baixar combinações cedo demais revela sua mão. Encontre o equilíbrio entre demonstrar força e manter a flexibilidade.