

# REGRAS DO JOGO DE CANASTRA

Jogadores: 4

Baralhos: dois de 54 cartas

Distribuição: treze cartas para cada participante

Objetivo: a dupla atingir 2000 (dois mil) pontos

Jogos: são formados por 3 ou mais cartas do mesmo naipe e na sequência. O Ás serve nas duas pontas.

Jogo de trinca permitido só de Ás

Curingão: é o Joker ou a Taça, cfe. o baralho

Curinga: é a carta número 2.

O curinga ou curingão substitui qualquer outra carta de qualquer naipe.

O curinga ou curingão jogado na mesa (lixo) tranca o jogo.

Cada jogo baixado na mesa aceita apenas um curinga, mas, poderá ser colocado no mesmo jogo um curinga do mesmo naipe, valendo como a posição 2 (dois) e, somente neste caso, aceita colocar mais um curinga ou curingão neste jogo.

No jogo "trinca de Ás" aceita colocar 01 (um) curinga ou curingão.

Para iniciar o jogo é necessário baixar 45 pontos, sendo:

05 (cinco) pontos do 03 (três) ao 07 (sete)

10 (dez) pontos de 08 (oito) ao rei (K)

10 (dez) pontos para o curinga "2"

15 (quinze) pontos para o ÁS

20 (vinte) pontos para o Curingão (Joker ou Taça)

Obrigada: quando uma dupla alcançar 1000 (mil) pontos ou mais, esta deverá baixar 75 (setenta e cinco) pontos ou mais. Se errar será multado, devendo baixar com 90 pontos.

A mesma multa vale para erro de abertura dos 45 pontos, ou seja, se errar deverá baixar com 75 pontos.

Se baixar uma Canastra (suja ou limpa) vale como abertura, não sendo necessária a contagem de 45 ou 75 pontos.

No início de cada jogo, o primeiro comprador poderá comprar 02 (duas) cartas, descartando a primeira sem envolvê-la com as demais de sua mão.

O baralho será distribuído rodando pela direita.

Canastra: jogo baixado na mesa, formado por 7 cartas ( no mínimo)

Cada carta a mais na canastra não altera o valor nominal da canastra.

Existem 2 tipos de canastra:

- CANASTRA LIMPA: jogo de 7 cartas ou mais, em sequência e do mesmo naipe (sem utilizar curinga) . Se utilizado o curinga “2” do mesmo naipe e no lugar do 2 (dois), considera-se canastra limpa.

Também será canastra limpa se tiver no mínimo 07 (sete) cartas de ÁS.

- CANASTRA SUJA: jogo de 7 cartas ou mais, em sequência ou de ÁS, utilizando curinga ou curingão.

LIXO: formado pelas cartas descartadas dos jogadores.

Para levar o lixo é necessário que a carta do topo seja colocada em algum jogo na mesa ou quando o jogador possuir duas cartas na mão para formar um novo jogo com a carta do topo.

Se o jogador buscar o lixo para abertura dos 45 pontos ou 75 pontos poderá contar somente com a carta do topo para a contagem dos pontos necessários.

BATIDA: quando terminam as cartas na mão. Pode descartar 01 (uma) para o lixo.

É necessário ter uma Canastra para bater, pode ser canastra suja ou limpa.

Na batida, as cartas remanescentes na mão de cada jogador são trocadas e contadas para o adversário.

Se terminarem as cartas e ninguém bater, as cartas na mão serão descartadas para o lixo.

CONTAGEM DE PONTOS:

Batida da partida = 50 pontos

Canastra Suja = 100 pontos

Canastra Limpa = 200 pontos