canasta

Guizar y Valencia No. 23
Col. San Andrés Atoto 53500
Naucalpan, Edo. de México, México
RFC: NCM-920527-KH7
Tel. (55) 2122-3474 | Fax. (55) 5358-3374
www.noveltycorp.com

Novelty Corp

NUMERO DE JUGADORES: 2, 3, 4 o 6.

CONSIDERACIONES:
Se juega empleando dos barajas de tipo inglés de 52 cartas, más 2 comodines o JOKER en cada baraja.

La forma más usual de jugar a la canasta es entre cuatro jugadores que forman dos parejas. Éstas pueden establecerse por sorteo, o bien estar convenidas de antemano para retarse entre sí. Cuando juegan dos o tres jugadores, Lo hacen individualmente, es decir, cada uno para sí. Si son seis los jugadores, pueden formarse dos equipos de tres jugadores, que se sentarán alternados en la mesa, o bien formar tres parejas, cada una de ellas enfrentada a las otras dos (en este último caso, es necesario utilizar una tercera baraja extra de 54 cartas).

Las cartas se dividen en cartas especiales y cartas naturales:

1. Son cartas especiales los joker (comodines), los dos (que realizan la misma función de comodín que los Joker) y los treses, divididos en rojos (de Corazones y Diamantes) y negros (de Tréboles y de Picas).

2. El resto de las cartas (ases, reyes, damas, jotas, dieces, nueves, ochos, sietes, seises, cincos y cuatros) se denominan naturales, y se utilizan para ligarlas entre ellas (con la eventual ayuda de comodines), formando diversas combinaciones (tríos o grupos de cartas en número mayor) de cartas iguales (mismo índice) con las que se acumulan puntos y premios.

OBJETIVO DEL JUEGO:
Conseguir 5.000 puntos en varias “manos”. Estos puntos se ganan según el valor de las cartas expuestas en combinaciones de al menos tres cartas iguales, y por los premios que se obtienen por hacer estas combinaciones.

INICIO:
Se barajan las cartas y se reparten entre los jugadores dependiendo del número de participantes:

Si son dos jugadores: 15 cartas a cada uno
Si son tres jugadores: 13 cartas a cada uno
Si son dos parejas: 11 cartas a cada uno
Si son dos equipos de tres jugadores: 11 cartas a cada uno
Si son tres parejas: 13 cartas a cada uno (pues se emplea una baraja extra).

Antes de empezar, el que repartió las cartas preguntará a los jugadores si tienen “tres rojos” empezando por la persona que recibió la primera carta. De ser así, los mostrarán y los depositarán sobre la mesa, a su lado, y robarán del mazo tantas cartas como tres rojos tengan.
Después de repartir las cartas a cada jugador, se coloca el resto del paquete cara abajo sobre la mesa y sirve como el mazo o montón de donde se sacarán las cartas. La primera carta del montón se coloca cara arriba junto al mazo para iniciar el pozo o pila de descarte. Si esta carta fuera un joker un dos, un tres negro o un tres rojo, se volteará la carta siguiente del mazo, colocándola sobre la anterior que inició el pozo.

canasta

Guizar y Valencia No. 23
Col. San Andrés Atoto 53500
Naucalpan, Edo. de México, México
RFC: NCM-920527-KH7
Tel. (55) 2122-3474 | Fax. (55) 5358-3374
www.noveltycorp.com

Novelty Corp

Para poder tomar el POZO por primera vez es necesario:

1. Tener en mano dos cartas iguales (sin Comodín) a la superior del pozo.
2. Que el valor de las cartas a exponer por primera vez en una o más combinaciones alcance la valoración de salida, pudiendo contar con el valor de la carta superior del pozo. Es suficiente que cumpla estas condiciones un solo jugador de cada pareja de compañeros.

Para la salida no es obligatoria la toma del pozo, si es que en la mano se tienen para exponer caras combinadas que alcancen la valoración requerida. No es obligatorio exponer cartas si se toma la carta superior del MAZO, pero lo será si se toma el POZO. Después de expuestas la combinación o combinaciones de salida, incluyendo la carta superior del POZO, podrán tomarse las demás cartas de éste. Termina la jugada con el descarte forzoso de una carta de la mano que va a nutrir el POZO, no pudiendo hacerlo con carta expuesta.

Continúa el juego de izquierda a derecha, y cada jugador, al llegarle su turno, deberá tomar la carta superior del MAZO o tomar el POZO con todas las cartas que contenga, siempre que la primera de éstas se pueda emplear inmediatamente para exponer una combinación o para añadirla a una combinación ya expuesta. Termina su jugada con el descarte obligatorio de una de las cartas de su mano, que colocará descubierta en el POZO.

Una vez hecha la salida por un jugador, tanto él como su compañero, en los siguientes turnos del juego, podrán añadir cartas a las ya expuestas o exponer nuevas combinaciones, sin tener que cumplir con las condiciones para la salida.

CÓMO JUGAR:

A diferencia de otros juegos en los que se combinan cartas, en la canasta no valen las escaleras: sólo son válidas las combinaciones de cartas iguales, considerando como tales las que tienen el mismo índice, por ejemplo, jotas, sietes, cuatros, etc. Para que una combinación sea válida, debe estar formada como mínimo por tres cartas de idéntico valor.

COMBINACIONES QUE PUEDEN EXPONERSE

Solamente podrán exponerse cartas de igual valor. El mínimo inicial de cartas a exponer será de 3 en cada combinación, pudiendo emplearse "Comodines".

Canasta. Es la combinación de 7 cartas iguales. Ejemplo: 7 Damas, 7 Nueves, etc. Por lo menos 4 cartas deberán ser naturales, pudiendo ser las 3 restantes comodines.

Canasta oculta. Es la que forma un jugador en su mano sin la ayuda de su compañero, exponiéndola completa de una sola vez.

Canasta de comodines. Es la formada por 7 "comodines" debiendo iniciarse con un mínimo de 5 "comodines" pero no se puede terminar el juego sin tener terminada otra canasta contándose su valor al final de juego parcial, aún cuando no se tuviera terminada otra canasta.

Canastrón. Jugada que consiste en hacer cinco Canastas, teniendo premio especial. Entre ellas es válida la "Canasta de comodines" si la hubiese.

Canasta de Canastas. Es jugada análoga a la anterior y consiste en hacer 7 canastas.

Guizar y Valencia No. 23
Col. San Andrés Atoto 53500
Naucalpan, Edo. de México, México
RFC: NCM-920527-KH7
Tel. (55) 2122-3474 | Fax. (55) 5358-3374
www.noveltycorp.com

COMODINES

En cualquier combinación de cartas pueden usarse comodines, con la única condición de que su número debe ser inferior o igual al de cartas que sustituyen. Es decir, puede formarse un trío de sietes -por ejemplo- con dos cartas de este índice (siete) y un comodín, pero no con dos comodines y un siete. La siguiente tabla especifica el número exacto de comodines que se pueden usar en cada combinación:

3 cartas: 1 comodín
4 cartas: 2 comodines
5 cartas: 2 comodines
6 cartas: 3 comodines
7 cartas (canasta): 3 comodines

Una combinación que incluye comodines se llama sucia; si no hay comodines en la combinación, es decir, todas las cartas son del mismo índice, la combinación se llama limpia. Estas calificaciones se usan especialmente para la canasta, que tiene distinta valoración según sea limpia (500 puntos) o sucia (300 puntos).

Cuando se expone una combinación sobre la mesa, se hace mostrando todas las cartas que la componen. La única excepción es la canasta (siete cartas), pues en este caso las cartas se apilan en un montón al que ya no se pueden añadir más cartas. Para indicar que una canasta es sucia (contiene uno o más comodines), se coloca como carta superior una carta negra (pica o trébol). En cambio, si la canasta es limpia (sin comodines), la carta superior deberá ser una carta roja. A la canasta limpia (siete cartas iguales) puede añadírsele la octavo carta del mismo índice, sin que esto suponga ningún premio especial (es sólo una facilidad para ligar esa carta); esta octava carta se coloca cruzada dentro de la pila de siete cartas que componen la canasta.

Cualquier combinación sucia puede limpiarse sustituyendo los comodines por cartas del mismo índice que las cartas de esa combinación. Cuando se sustituye el último comodín de una canasta, se cambia la carta negra superior de la canasta por otra de color rojo.

Los comodines que quedan libres al limpiar una combinación pueden usarse en cualquier otra combinación expuesta -siempre que no se supere el número de cartas naturales de la combinación-, o con otras cartas de la mano (una pareja, por lo menos) para formar nuevas combinaciones; pero no pueden guardarse en la mano junto a las cartas sin exponer. En realidad, ninguna carta expuesta sobre la mesa intencionada o accidentalmente -excepto las ocultas del pozo- puede volverse a guardar en la mano.

Los comodines no pueden moverse de una combinación a otra. Sólo pueden sacarse de las canastas sucias al limpiarlas. En el caso de un trío, por ejemplo, formado por dos cartas naturales y un comodín, no es posible sustituirlo por otra carta de igual valor que las que componen la combinación. Los comodines también pueden combinarse entre sí hasta formar, incluso, una canasta de comodines (que tiene un valor de 2.000 puntos). En el caso de formar una combinación de comodines (trío, cuarteto, etc.), ya no pueden ser utilizados en ninguna combinación con las otras cartas naturales. Por ejemplo, no es posible añadir cuatro cartas naturales iguales a un trío de comodines expuesto para formar una canasta, aunque sí es posible el caso inverso: formar una canasta añadiendo tres comodines a cuatro cartas naturales expuestas.

Guizar y Valencia No. 23
Col. San Andrés Atoto 53500
Naucalpan, Edo. de México, México
RFC: NCM-920527-KH7
Tel. (55) 2122-3474 | Fax. (55) 5358-3374
www.noveltycorp.com

LA SALIDA

Una pareja sale cuando alguno de los dos jugadores expone sobre la mesa una o más combinaciones de cartas. La salida es la jugada en la que se hace esa primera exposición de combinaciones de cartas. Para poder salir es necesario que el valor de las cartas expuestas alcance un valor mínimo, que depende de la puntuación acumulada hasta ese momento de la partida por la pareja, de acuerdo con la siguiente tabla:

Puntuación acumulada por la pareja en la partida hasta el momento de la salida	Puntuación acumulada por la pareja en la partida hasta el momento de la salida
Negativa	15 puntos
Entre 0 y 1,495	50 puntos
Entre 1,500 y 2,995	90 puntos
Igual o superior a 3,000	120 puntos

La salida de uno de los jugadores de la pareja sirve también para el otro miembro de la pareja. Es decir, una vez que su compañero ha mostrado combinaciones de cartas de valor suficiente para salir, el segundo jugador de la pareja puede mostrar combinaciones cualesquiera, sin que sea necesario que alcancen el valor mínimo establecido. A efectos de la valoración de la salida, sólo se tiene en cuenta el valor de las cartas expuestas en las combinaciones de esa salida, no las de los honores (treses rojos) o premios. Así, si se necesitan 90 puntos para salir, no basta con tener una canasta limpia para hacerlo (a menos que sea de ases), ya que el valor de las cartas que la componen no alcanza la puntuación necesaria. Como la carta superior del pozo debe ser utilizada inmediatamente en el momento de tomar el pozo, para poder tomarlo es necesario que uno de los componentes de la pareja haya salido. Sin embargo, la jugada de tomar el pozo y la de salir pueden ser simultáneas, es decir, utilizando las mismas cartas; en este caso, la carta superior del pozo forma parte de las combinaciones utilizadas en la salida y su valor se añade al del resto de las cartas expuestas.

EL POZO

Se llama pozo al montón de cartas que se forma, usualmente junto al mazo, con las sucesivas cartas de las que se descartan los jugadores al terminar cada uno de sus turnos de juego.

El pozo reviste gran importancia en el juego de la canasta, ya que, a diferencia de lo que se hace en otros juegos basados en ligar cartas y descartarse, en éste no se toma simplemente la carta superior del pozo cuando interesa, sino que al tomar ésta hay que tomar el resto de cartas que forman el pozo, circunstancia que puede deparar agradables sorpresas al poderse formar varias combinaciones de cartas (lo cual permite acrecentar el número de cartas expuestas y, por tanto, el de puntos positivos), especialmente cuando la captura del pozo ha sido muy disputada. Para poder tomar el pozo deben cumplirse una serie de requisitos especiales.

Guizar y Valencia No. 23
Col. San Andrés Atoto 53500
Naucalpan, Edo. de México, México
RFC: NCM-920527-KH7
Tel. (55) 2122-3474 | Fax. (55) 5358-3374
www.noveltycorp.com

Después del reparto inicial, la carta superior del mazo se descubre y se coloca junto a éste para iniciar el pozo. Si esta carta fuera un comodín o un tres rojo, se levantaría otra carta del mazo para cubrirla. Esto deberá repetirse tantas veces coma fuere necesario, hasta que la carta superior del pozo sea una carta natural o un tres negro.

Para tomar el pozo por primera vez en el curso de un juego, es necesario tener, por lo menos, dos cartas iguales a la superior del pozo. Es decir, la primera vez que se toma el pozo no puede hacerse con una carta natural y un comodín (nunca se puede tomar el pozo con dos comodines). Esta condición no rige después de la primera toma del pozo a lo largo del juego parcial, excepto si el pozo está premiado*.

Para tomar el pozo también es necesario que uno de los dos miembros de la pareja haya salido.

Después de la primera toma, el pozo se puede tomar en cualquier turno si su carta superior es igual a alguna canasta o combinación de las que tienen los jugadores de la pareja a la que corresponde el turno de juego.

*Pozo premiado: Se llama pozo premiado al que contiene algún tres rojo o algún comodín. La primera circunstancia sólo puede darse tras el reparto inicial, cuando la carta que se vuelve del mazo para iniciar el pozo es un tres rojo. Esta primera carta también puede ser un comodín, pero, a diferencia de los treses rojos -que no pueden ser jugados-, sí se pueden colocar comodines en el pozo.

Las cartas se colocan en el pozo siempre en el mismo sentido para que la superior cubra y oculte las que ya se encuentran allí. Sin embargo, si en el transcurso del juego se coloca un comodín en el pozo, se pondrá cruzado, de modo que siga sobresaliendo de él cuando sea cubierto por las siguientes cartas.

El objeto de echar un comodín al pozo es impedir que el siguiente jugador pueda tomarlo.

En este sentido, el comodín actúa como una carta tapón. Al poner un comodín en el pozo, además de taponarlo para el siguiente jugador, se premia. Un pozo premiado sólo puede tomarse si se tienen dos cartas iguales (sin comodín) a la superior. Es decir, ha de cumplirse la misma condición que la primera vez que se toma.

Un pozo premiado deja de estar taponado cuando se ha cubierto el comodín, pero no deja de estar premiado, por lo que la condición de necesitar dos cartas iguales a la superior para tomarlo sigue vigente.

Guizar y Valencia No. 23
Col. San Andrés Atoto 53500
Naucalpan, Edo. de México, México
RFC: NCM-920527-KH7
Tel. (55) 2122-3474 | Fax. (55) 5358-3374
www.noveltycorp.com

Novelty Corp

FINAL DE LA PARTIDA:

Un jugador (pareja o trío) gana el juego cuando llega a 5.000 puntos. Puede hacerlo en una sola "mano" o en varias.

Para cerrar cada "mano" es necesario tener por lo menos una canasta limpia y otra sucia, todas las cartas ligadas sobre la mesa (en grupos de 3 a 7 cartas) y una carta sobrante para cerrar, que lanzará sobre el pote boca abajo. Sólo se puede cerrar la partida en la mano siguiente de cerrar la canasta limpia.

Al terminar cada mano, se contarán los puntos obtenidos con las canastas más las bonificaciones. Además, cada jugador tomará todas sus cartas (excepto los tres rojos, que se contabilizan una sola vez) y sumará los puntos de cada una de ellas. Ejemplo: Una canasta limpia de Q vale 500 puntos, pero al terminar la mano se tomarían esas Q y se contarían esos puntos individualmente. Cada Q vale 10 puntos, por lo tanto se sumarían 70 puntos más. Al contar los puntos se suman todas las cartas que se encuentren ligadas sobre la mesa. Las cartas que un jugador se quede en la mano cuando otro cierre, cuentan en negativo. Ejemplo: Si al cerrar la mano un jugador, otro tiene 5 Q en la mano (no sobre la mesa) se le restarían 50 puntos en negativo. Además, al jugador que cierra se le bonifica con 200 puntos.

En caso de que más de un jugador supere los 5.000 puntos, ganará aquel que tenga la puntuación más alta. En la modalidad de parejas o tríos se suman todos los puntos del equipo, no individualmente.

VALORACIÓN DE CARTAS Y PUNTUACIÓN:

Como cada pareja de jugadores hace y expone su juego en común, la puntuación es común a ambos jugadores, y a la terminación de cada juego parcial se reúnen las cartas de los dos compañeros para valorarlas.

1. Los HONORES de la pareja ganadora, restándose de este total el de las penalizaciones, si las hubiere.
2. Los HONORES de la pareja contraria, restándose las penalidades si las hubiere.
3. El valor de todas las cartas expuestas por la pareja ganadora, incluyendo el de las que formen canastas terminadas y el valor de los Tres Negros expuestos para terminar. El valor de las cartas que queden en la mano al compañero del ganador es negativo y se deduce.
4. Se valoran todas las cartas de la pareja contraria en igual forma. Las expuestas en combinaciones, como valor positivo, del que se deducirá como valor negativo el de las cartas que tuvieren en la mano ambos jugadores.

Nota: En el caso de no haber podido salir, los Tres Negros que se tuvieren serán honores de valor negativo.

Guizar y Valencia No. 23
Col. San Andrés Atoto 53500
Naucalpan, Edo. de México, México
RFC: NCM-920527-KH7
Tel. (55) 2122-3474 | Fax. (55) 5358-3374
www.noveltycorp.com

Novelty Corp

VALOR DE LAS CARTAS:
Estos valores son positivos (puntos ganados o a favor) cuando las cartas están expuestas sobre la mesa, y negativos (puntos perdidos o en contra) cuando están en la mano de los jugadores al final del juego parcial:

- As (20 puntos)
- 8, 9, 10, J, Q y K (10 puntos)
- 4, 5, 6 y 7 (5 puntos)
- El 3 rojo (corazones o diamantes) Es una carta honorífica, se puede utilizar durante el juego como flor. En cuanto se consigue, se muestra sobre la mesa y se reemplaza por otra carta del mazo. Vale 100 puntos en el caso de haber conseguido por lo menos una canasta a lo largo de la mano; en caso contrario, valdrá 100 puntos en contra. 4 Tres rojos valen 800 puntos.
- El 3 negro (picas y tréboles) se considera tapón, es decir, cuando un jugador coloca un 3 negro en la pila de descarte, el siguiente no puede llevársela. Cada 3 negro que quede en la mano de un jugador vale 100 puntos en contra (negativos).
- El 2 vale 20 puntos (comodines)
- Los jokers valen 50 puntos (comodines)

HONORES Y PREMIOS:
Cada tres rojo: 100 puntos
Los 4 tres rojos: 800 puntos
Por exponer los 4 tres negros al terminar: 500 puntos
Premio por irse (terminar un juego): 100 puntos
Canasta limpia (7 cartas iguales sin ningún comodín): 500 puntos
Canasta sucia (con 1 a 3 comodines): 300 puntos (más el valor de las cartas que las forman)
Canasta de Canastas (7 canastas): 2000 puntos
Canastón (5 canastas): 500 puntos (más el valor propio de cada canasta y de las cartas que las forman)
Canasta de comodines: 2000 puntos (más el valor de los comodines que la forman)

PENALIDADES:
Por tener en la mano, al terminar un juego, los 4 tres negros: 500 puntos
Por cada tres rojo que se tenga en la mano al terminar un juego: 500 puntos
Por tomar el pozo antes de exponer las cartas con que se va a ligar: 200 puntos
Por exponer cartas en el turno del compañero: 200 puntos
Por tomar carta fuera de turno, mezclándola con las de la mano: 200 puntos
Por tomar carta del mazo fuera de turno: 100 puntos
Por exponer cartas en el turno de algún jugador contrario. 100 puntos
Por tomar el pozo fuera de turno: 100 puntos
Por pedir permiso para irse y no poder: 100 puntos
Por tomar dos cartas en vez de una: 50 puntos
Por tomar la carta superior del pozo y no poder salir: 50 puntos
Por volverse atrás de una toma de carta: 50 puntos