



:: Regras Oficiais do Jogo de Canastra

Quando quatro pessoas participam, duas duplas são formadas, devendo sentar em posições alternadas.

Jogadores - 4

Baralhos - dois de 52 cartas (curinguinha)

Distribuição - onze cartas para cada participante e dois mortos de 11 cartas.

Objetivo - A dupla atingir 3000 (três mil) pontos.

Definições:

• **Jogos** - são formados por 3 ou mais cartas do mesmo naipe e na sequência. O Ás vale acima do Rei.



• **Curinga** - é a carta número 2, o curinga substitui qualquer outra carta de qualquer naipe. O curinga jogado na mesa tranca o jogo. Cada jogo baixado na mesa aceita apenas um curinga, mas, poderá ser colocado no mesmo jogo o curinga valendo como o dois, do mesmo naipe.



• ***Não vale o Curingão (Joker).**

• **Batida** - é acabar as cartas da mão.

Batida Direta e Batida Indireta **Batida** - direta é aquela em que o jogador esvazia a mão sem jogar fora. Pegará o morto e continuará a jogar, sem comprar carta. Batida indireta é aquela em que o jogador termina suas cartas, descartando uma. Pegará o morto, mas só poderá utilizá-lo na outra volta, quando for a sua vez de jogar. Somente poderá ser pego o morto caso a dupla já tenha uma(ao menos) canastra, mesmo que suja.

• **Morto** - são dois Mortos (duas pilhas de 11 cartas), cada dupla tem direito a apenas um e é concedido ao jogador que acabar com as cartas da sua mão.

• **Lixo** - formado pelas cartas descartadas dos jogadores, apenas a carta do topo é visível a todos os jogadores. Para comprar o lixo é necessário que a carta do topo seja utilizada em algum jogo (Compra justificada).

• **Canastra** - jogo baixado na mesa formado por 7 cartas, existem 2 tipos de canastra:

- **Limpa** - jogo de 7 cartas ou mais sem utilizar curinga.
- **Suja** - jogo de 7 cartas ou mais utilizando curinga.



• **Buraco** – Quando uma dupla alcançar 1500 pontos ou mais, esta dupla deverá baixar 75 pontos ou mais, se errar será multado, deverá baixar com 90 pontos.

O Jogo

O mão compra uma carta do baralho (monte constituído pelas cartas que sobrarem após a distribuição), verifica quais as combinações que pode fazer com essa carta e joga fora uma que não lhe interessa. Essa carta começa a lixeira, refugo ou cartas da mesa. Após jogar fora, jogará o segundo jogador à direita do primeiro e assim por diante, até que alguém termine a partida. Após cada compra o jogador poderá baixar uma combinação de cartas - jogo - antes de descartar (jogar fora) uma carta da sua mão. O descarte significa que ele acabou sua jogada e está passando a vez. O jogador não pode voltar atrás.

Para comprar a lixeira, o jogador obrigatoriamente terá que justificar a compra da carta de cima, baixando com um novo jogo ou encaixando-a diretamente num jogo existente.

Se quem já pegou o morto tornar a bater, terminará a partida, mas para isso precisa-se de pelo menos uma canastra limpa.

Se a outra dupla não pegar o morto, não será descontado e ele poderá vir para a mesa para dar continuidade a partida caso não tenha ocorrido a batida.

Contagem de pontos:

Ao final da partida vence o time que fizer mais pontos, estes são contabilizados da seguinte maneira:

Evento	Ponto
Batida Final	100
Pegar o Morto	100
Ás	15
Curinga (dois)	20
Do 3 ao 7	5
Do 8 ao K (Rei)	10
Canastra Suja	100
Canastra Limpa	200

