

# Canasta

## Regole

Secondo le **regole** della canasta classica, questa si gioca solitamente con tre mazzi standard (molte varianti ne utilizzano solamente due) da 52 carte più sei jolly (due per ogni mazzo), per un totale di 162 carte.

Le carte A, K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4 sono chiamate naturali, mentre i due, i jolly ed i tre sono carte particolari con funzioni speciali. I due ed i jolly sono carte matte. Con alcune restrizioni, le carte matte possono essere usate durante il gioco come sostitute di carte naturali di qualsiasi rango. I tre hanno invece una speciale funzione e valore che vedremo in seguito.

Di norma il regolamento prescrive che il gioco finisce quando un giocatore o la coppia superano il punteggio di 15.000 punti.

### Preparazione del gioco della Canasta

Ogni giocatore da **regolamento** della canasta riceve dal mazziere, che le distribuisce ad ogni giocatore in senso orario partendo dal giocatore alla sua sinistra, 15 carte da gioco. Al centro del tavolo viene posta la pila di carte rimanenti a faccia in giù chiamato il tallone.

Ogni giocatore controlla le proprie carte, mettendo a parte i 3 rossi (scoperti) e pescando un ugual numero di carte coperte dal fondo del mazzo centrale. Quando tutti i giocatori assicurano di non aver 3 rossi in mano e di aver pescato le carte sostitutive ai 3 rossi, il mazziere volta la prima carta del mazzo. Il mazziere pone sotto di essa, coperte, un numero di carte pari al numero indicato sulla carta: 11 per il Fante, 12 per la Donna, 13 per il Re e 14 per l'Asso; le uniche eccezioni sono il 3 nero, le pinelle e i Jolly. Se viene pescata una di queste carte si pesca di nuovo una carta ma il jolly o pinella così pescati "congelano il pozzo".

Per dimostrare che è congelato, la carta matta è piazzata perpendicolarmente nella pila, cosicché è ancora visibile dopo che altre carte sono state scartate sopra. Nel raro caso in cui un tre rosso è girato all'inizio del pozzo degli scarti dopo la distribuzione, secondo le regole il pozzo degli scarti è congelato contro tutti i giocatori e il tre rosso è piazzato perpendicolarmente per dimostrarlo. La pila di carte a faccia così composto in su viene definito il pozzo degli scarti.

Il giocatore alla sinistra del mazziere gioca per primo e poi il turno continua in senso orario. Al proprio turno, ogni giocatore può eseguire una ed una sola delle seguenti operazioni:

pescare due carte dal mazzo al centro del tavolo e scartarne una sul pozzo;

pescare, calare dei giochi e scartare;

"aprire", pescare dal mazzo due carte e scartare una carta;

"aprire", raccogliere tutto il "pozzo", pescare dal mazzo una carta e scartare una carta;

calare giochi o meno, raccogliere tutto il "pozzo", pescare dal mazzo una carta e scartare una carta;

pescare, calare e chiudere;

### Apertura nella Canasta

Con il termine "apertura" le regole indicano l'azione di calare per la prima volta combinazioni di carte, fino al raggiungimento del valore di apertura.

In base al punteggio del giocatore o della coppia acquisito fino a quel momento ci sono diversi valori di apertura:

0-3000 (apertura deve essere almeno di 50 punti)

3001-5000 (apertura deve essere almeno di 50 punti)

5001-7000 (apertura deve essere almeno di 50 punti)

7001-10000 (apertura deve essere almeno di 50 punti)

10001-12000 (apertura deve essere almeno di 50 punti)

12001-15000 (apertura deve essere almeno di 50 punti)

Ad esempio una coppia o giocatore che ha 7500 punti, nella partita successiva potrà aprire solamente calando un gioco che sia formato da carte per un totale di 160 punti.

L'apertura a 50 deve essere "pulita" cioè non sporcata da jolly o pinelle e consente di prendere in contemporanea il pozzo; le altre aperture (a 90, 120, 160 e 200) possono essere anche sporche ma in questo caso non è possibile prendere in contemporanea il pozzo ma si potrà prendere dal turno successivo. Naturalmente le regole della canasta prescrivono che 3 pinelle sono considerate apertura pulita (consentono cioè di prendere il pozzo in contemporanea) come pure la combinazione 2 jolly e una pinella (120 punti). Se in fase d'apertura si cala una canasta (pura o

impura), ai fini del punteggio di apertura contano i punti delle carte e non il valore della canasta. Quando si gioca a coppie è sufficiente una unica apertura, al suo turno, il compagno potrà cominciare a calare anche le sue carte e prendere il pozzo.

### **I vari tipi di giocate nella Canasta**

Le combinazioni ed i giochi che si possono "calare" da regolamento sono :  
tre o più carte dello stesso valore e indifferentemente di qualunque seme (pulita);  
due carte dello stesso valore e qualunque seme più una pinella o jolly (sporca);  
o infine tre o più carte dello stesso valore e qualunque seme accompagnate da non più di due pinelle o jolly (sporca);

Se infatti la combinazione è costituita da due carte uguali, allora è consentito solo un jolly o una pinella, se le carte uguali sono tre o più, i jolly o le pinelle ammesse sono due.

Quindi, di conseguenza, all'interno di una combinazione che forma una canasta (7 o più carte dello stesso valore) non ci possono essere più di due matte (a meno che ovviamente di canaste formate da jolly o pinelle).

Non è possibile da regole della canasta calare una combinazione di 3 neri, né di 3 rossi.

### **Il pozzo degli scarti nella Canasta**

Il pozzo è la pila delle carte scartate rivolte a faccia in su.

Da regolamento, prima di poter prendere il pozzo, si deve "aprire" (vedere apertura). Quando si gioca a coppie è sufficiente una unica apertura, al suo turno, il compagno potrà cominciare a calare anche le sue carte e prendere il pozzo. Una volta aperto, è possibile prendere il pozzo se in mano si posseggono due carte (o 3 carte uguali se il pozzo è "bloccato") uguali all'ultima scartata, mostrandole ai giocatori sul tavolo. Quando si prende il pozzo, dal mazzo centrale si dovrà prendere solo una carta, invece di due.

Il pozzo è "bloccato" Se l'ultima carta scartata è un 3 nero, un jolly o una pinella non è quindi possibile prendere il pozzo in alcun modo.

Il pozzo è "congelato" se è stato scartato ed è presente nel pozzo un p più jolly o pinelle (messi perpendicolarmente rispetto alle altre carte), si può prendere quindi soltanto con 3 carte uguali all'ultima scartata.

### **Le Canaste**

Una combinazione di sette carte è chiamata una canasta. Se tutte le carte in essa sono naturali, è chiamata canasta naturale o pura o pulita; le carte vengono squadrate e una carta rossa è piazzata in cima. Se include una o più carte matte è chiamata, secondo le regole, canasta impura o sporca; viene squadrata con la carta naturale nera in cima o una delle carte matte è piazzata all'angolo destro, per mostrare che è sporca.

In alcune versioni di canasta il regolamento consente di creare combinazioni superiori a sette carte, semplicemente aggiungendo più carte dello stesso rango ad una canasta già completa, una combinazione di otto o più carte è ancora vista come una canasta. Se viene aggiunta una carta matta ad una canasta pura, si trasforma in una sporca.

### **La chiusura nella Canasta**

Il termine "chiusura", da regolamento della canasta, indica il momento in cui un giocatore rimane senza carte in mano scartando una carta. Per chiudere, però, è necessario che la coppia abbia realizzato almeno due canaste: una "pulita" e una "sporca" ed è consentito che il giocatore che intende chiudere chieda il permesso al compagno. Se nessuno riesce a chiudere, il gioco termina quando non ci sono più carte nel mazzo centrale.

È legale completare la canasta richiesta e chiudere nello stesso turno.

Se tu o la tua squadra non ha ancora una canasta, le regole obbligano te ed il tuo compagno a non rimanere senza carte alla fine del tuo turno: devi giocare in modo di conservare almeno una carta dopo che hai scartato. È contro le regole, in questo caso, combinare tutte le tue carte tranne una. Saresti forzato a scartare quest'ultima carta che costituirebbe una chiusura illegale.

### **Punteggi nella Canasta**

Dopo la chiusura si calcolano i punti, a coppia, secondo i seguenti valori prescritti dal regolamento: la coppia che ha chiuso guadagna 500 punti;

Per le carte "calate":

ogni canasta vale 500 punti se "pulita", 300 punti se "sporca";

-la canasta "pulita" di Assi vale 1000 punti, 500 punti se "sporca";

-la canasta "pulita" di pinelle anche detta "Pinellata" vale 3000 punti;

- la canasta "sporca" di pinelle vale 2000 punti;
- la canasta "pulita" di jolly anche detta "Toro Seduto"(6 jolly e una pinella) vale 5000 punti
- 5 canaste "pulite" valgono 1000 punti in più

Si contano i punti realizzati con le carte calate e impiegate nelle canaste. Questi i valori delle carte :

- Jolly 50 punti ciascuno
- A, 2 20 punti ciascuno
- K, Q, J, 10, 9, 8 10 punti ciascuno
- 7, 6, 5, 4 5 punti ciascuno

Per le carte rimaste in mano alla coppia avversaria di quella che ha chiuso, i punti si contano allo stesso modo ma negativi. Se si riesce a chiudere prima che l'avversario abbia aperto, questo pagherà doppio.

Per prima cosa si segnano i punti di base, dati dalla somma dei punteggi delle canaste, della chiusura (per la coppia che ha vinto) e dei 3 rossi, sottraendo i valori delle carte rimaste in mano.

Punteggio dei 3 Rossi

- Fino a 3 = 100 punti l'uno
- 4 = 800 punti
- 5 = 1000 punti
- 6 = 1200 punti
- Se si ha almeno una canasta "pulita" e una "sporca", i 3 rossi valgono secondo lo schema di cui sopra.
- Se si ha una o più canaste "pulite" soltanto, i 3 rossi non vengono conteggiati.
- Se si ha una o più canaste "sporca" soltanto, i 3 rossi vengono conteggiati in negativo.
- Se non si possiede nessuna canasta, i 3 rossi hanno valore negativo doppio.