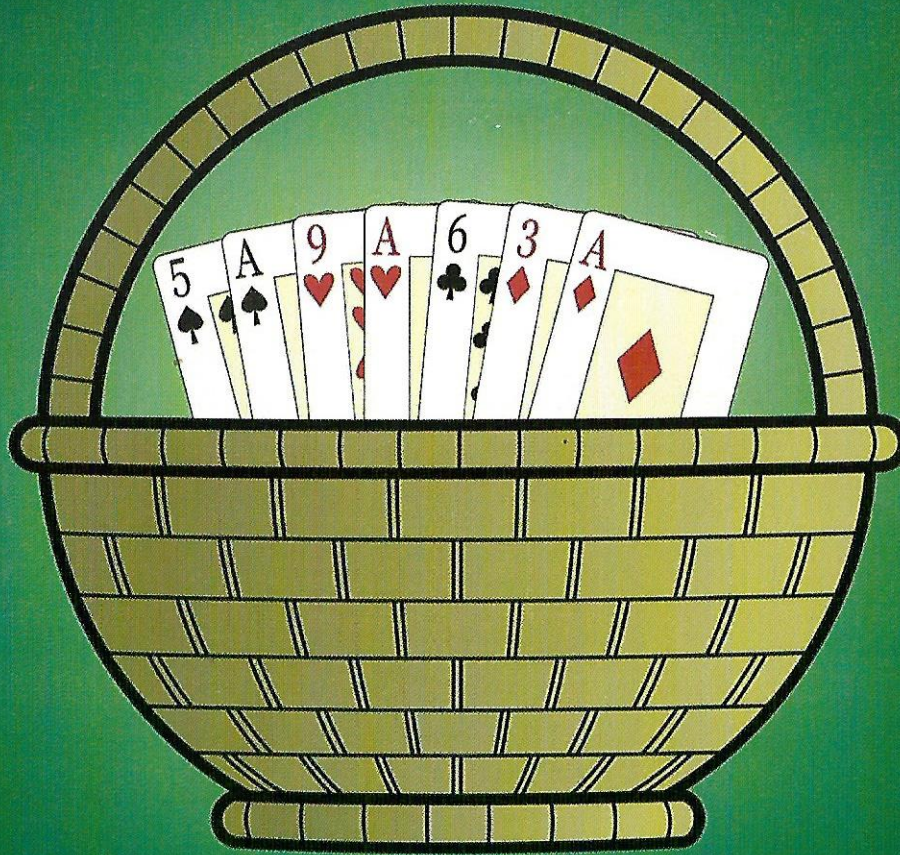


# La Canasta

## Reglas de Juego



Matilde de la Hoz Castanys

## **Introducción**

La canasta es un juego originario de Uruguay desde donde se extendió por todo el mundo durante la década de los años cincuenta convirtiéndose, en poco tiempo, en uno de los grandes juegos de sociedad.

## **Tipo de baraja**

La canasta se juega con tres barajas francesas. La baraja francesa consta de 52 cartas, repartidas en cuatro palos (corazones, rombos, picas y tréboles), más 2 comodines joker

Cada palo tiene 13 cartas que son: K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 y As. Se juega, por tanto, con un total de 162 cartas.

## **Jugadores**

Cuatro jugadores que forman dos parejas. Estas pueden establecerse por sorteo o estar convenidas de antemano.

## Objetivo

El objetivo es conseguir 15.000 puntos formando "Canastas" que son grupos de siete cartas del mismo índice, es decir del mismo número o letra.

Para formar las canastas el jugador expone sobre la mesa cartas del mismo índice, siendo tres cartas las mínimas que se pueden exponer, a estas cartas iniciales se le van añadiendo más cartas hasta completar las siete que forman una canasta.

Una partida consta de varios juegos parciales, donde los puntos obtenidos en cada uno de ellos se van sumando hasta conseguir los 15.000 puntos requeridos para ganar la partida.

La pareja que primero obtenga los 15.000 puntos será la ganadora. Si las dos parejas superan al final del mismo juego parcial los 15.000 puntos, la ganadora será la que haya conseguido la puntuación más alta.

## Clasificación de las cartas

Se clasifican en:

**-Especiales:** son los números tres: Rojos y Negros y los comodines que en este juego son los Jokers y los números dos.

**-Naturales:** son las restantes cartas (K, Q, J, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4 y As) que se utilizan para combinarse entre ellas,

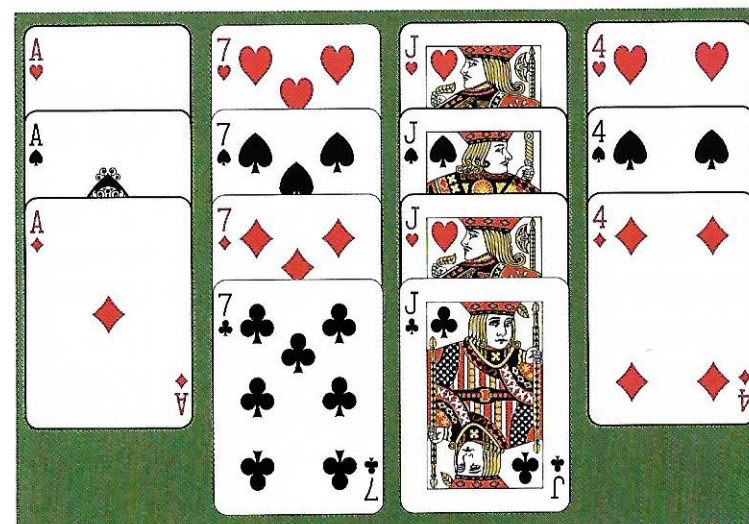
formando grupos mínimos de 3 cartas del mismo índice, a los cuales se van añadiendo cartas hasta completar las 7 que forman una canasta.

Los palos no tienen ninguna función, ni ningún valor.

## Combinaciones

Solo son válidas las combinaciones de cartas iguales, considerando como tales, las que tienen el mismo índice, por ejemplo, as, jotas sietes, cuatros, etc.

Para que una combinación sea válida debe estar formada por un mínimo de tres cartas del mismo índice.



Combinaciones de Ases, sietes, jotas y cuatros.

En cualquier combinación de cartas se pueden utilizar comodines, pero siempre tiene que haber un número mayor de cartas del mismo índice que comodines. No pudiendo haber igual número de cartas y comodines.

Como la canasta está formada por un grupo de siete cartas nunca una canasta podrá tener más de tres comodines.

Los comodines no se pueden mover de una combinación a otra y tampoco se pueden sustituir por una carta del mismo índice que las que componen la combinación, ni por otro comodín.

A una combinación de comodines (trío, cuarteto, etc.) no se le pueden añadir cartas naturales. Por ejemplo, no es posible añadir cuatro cartas naturales iguales a un trío de comodines expuesto para hacer una canasta. Aunque sí es posible el caso inverso, hacer una canasta añadiendo tres comodines a cuatro cartas naturales expuestas.

Una combinación de cartas que no tiene comodines se llama "limpia" y una combinación que incluye comodines se llama "sucia".

Ninguna carta expuesta sobre la mesa, intencionada o accidentalmente, puede volverse a guardar en la mano.

### 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:

Joker/comodín.....	50 puntos
2/comodín.....	20 puntos
As .....	20 puntos
K, Q, J, 10, 9, 8.....	10 puntos
7, 6, 5, 4.....	5 puntos

### Treses Rojos

Los treses rojos se llaman flores, son honores, y tienen la siguiente puntuación:

1 Tres Rojo.....	100 puntos
2 Treses Rojos.....	300 puntos
3 Treses Rojos.....	500 puntos
4 Treses Rojos.....	800 puntos
5 Treses Rojos.....	1.000 puntos
6 Treses Rojos.....	1.200 puntos

No sirven para formar canastas, ni tampoco cuentan los puntos para la apertura.

Cuando se obtiene un tres rojo en el reparto inicial de cartas o por cogerlo del mazo en el correspondiente turno, se tiene que exponer sobre la mesa y coger otra carta del mazo para sustituir al tres rojo en las cartas de la mano.

Si el tres rojo proviene del pozo (ver pozo pág.18), o del corte (ver corte pág.16), solo se expondrá pero no se cogerá otra carta extra del mazo.

Por tanto no se pueden tener treses rojos en las cartas de la mano.

Para contar como positivos los treses rojos, se tiene que tener al menos una canasta. Si no se tuviese ninguna, la valoración de los mismos es negativa.

## Treses Negros

Los treses negros se llaman "tapones". No sirven para la formación de canastas, y al colocarlos un jugador en su descarte sobre el pozo actúan taponando éste de forma que el siguiente jugador no puede llevárselo.

Este efecto solo dura una jugada, hasta que el jugador siguiente se descarta y coloca una carta sobre el tres negro.

Solo pueden combinarse para terminar un juego parcial, es decir en la jugada final. En este caso se pueden exponer, siendo el mínimo necesario un trío, sin comodines.

Si el jugador que cierra el juego parcial, en la jugada final expone los 6 treses negros, se anotará 800 puntos positivos.

Igualmente si cuando un jugador cierra un juego, cualquiera de los otros jugadores tiene en la mano los 6 treses negros, se anotará 800 puntos negativos.

En el caso de que un jugador cierre un juego limpio, si su pareja tiene en la mano los 6 treses negros, éstos se contarán como 800 puntos negativos.

## Comodines

Son cartas que sirven, como en otros juegos, para representar o suplir a cualquier otra carta.

Existen dos tipos de comodines: los Jokers y los números dos.

En el juego de la canasta solo pueden representar a las cartas naturales, no a las especiales, es decir, ni a los treses rojos y ni a los treses negros.

Hay 6 comodines Jokers y 12 comodines doses. Ambos tienen idénticas funciones pero distinto valor.

A los comodines también se les llaman "monos".

## Canasta

Es la combinación de 7 cartas del mismo índice. Por ejemplo 7 ases, 7 jotas o 7 cincos.

**-Canasta Limpia:** es la combinación de 7 cartas del mismo índice sin ningún comodín.

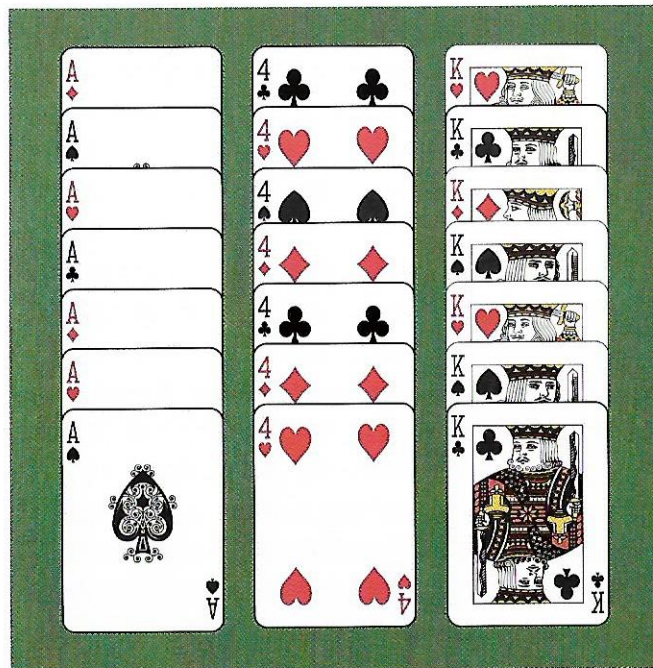
**-Canasta Sucia:** es la combinación de 7 cartas utilizando algún comodín. Como siempre debe de haber mayor número de cartas naturales que comodines, el número máximo de comodines que puede tener una canasta es de tres.

**-Canasta Limpia de Comodines Jokers:** es la combinación de 6 Jokers y un dos. Se utiliza un dos ya que el total de jokers que hay son 6.

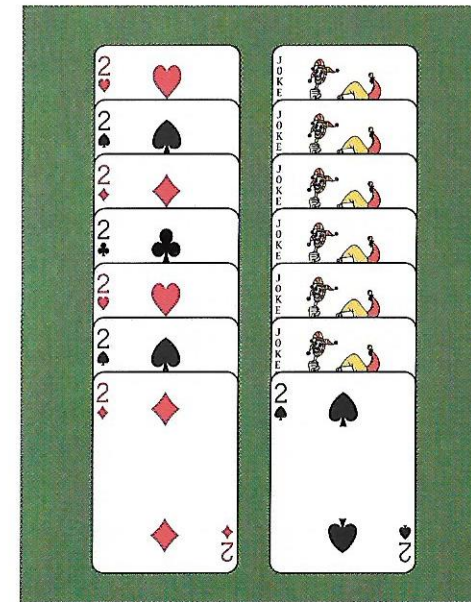
**-Canasta Limpia de Comodines Doses:** es la combinación de 7 doses.

**-Canasta Sucia de Comodines:** es la combinación de 7 comodines (jokers y doses)

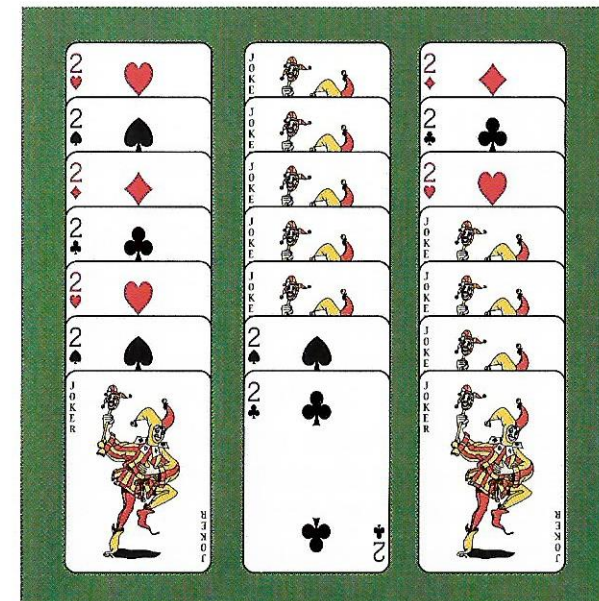
Cuando se termina una canasta, las cartas se apilan en un montón. Para indicar que una canasta es sucia (contiene uno o más comodines) se coloca como carta superior una carta de palo negro (picas o tréboles). En cambio, si la canasta es limpia (sin comodines), la carta superior deberá ser de palo rojo (corazones o rombos).



Canastas limpias de Ases, de cuatros y de reyes.



Canastas limpias de comodines, doses y joker.



Tres canastas de comodines sucias..

## Valor de las Canastas

Canasta Sucia .....	300 puntos
Canasta Limpia.....	500 puntos
Canasta de Ases sucia .....	500 puntos
Canasta de Ases limpia .....	1.000 puntos
Canasta de Comodines sucia.....	2.000 puntos
Canasta de Comodines Doses limpia .....	4.000 puntos
Canasta de Comodines Jokers limpia .....	8.000 puntos

## Premios

Algunas acciones que se realizan en el transcurso del juego, así como algunas combinaciones especiales, tienen un premio en puntos. La pareja que las realiza obtiene una cantidad de puntos además del valor de las cartas que intervienen en la jugada o combinación motivo del premio.

Por ejemplo: el valor total de una canasta será la suma del valor de la canasta, 500 o 300 puntos según sea limpia o sucia, más el valor de las 7 cartas que la componen.

Si una pareja forma 5 canastas, al valor de las cinco canastas se le sumarán 1.000 puntos más por tener la canastilla.

Además de los ya señalados premios por los honores o treses rojos, están los siguientes premios.

**-Canastilla:** esta jugada consiste en hacer cinco canastas, pudiendo ser las canastas limpias o sucias.

**-Canastón:** esta jugada consiste en hacer diez canastas, pudiendo ser las canastas limpias o sucias.

**-Canasta doble:** es la canasta que, de un mismo índice, forma por dos veces una pareja de jugadores, podrá ser una limpia y otra sucia, o dos sucias. La que se termina en segundo lugar vale el doble, ya sea la limpia o la sucia.

**-Canasta triple:** es la canasta que, de un mismo índice, forma por tres veces una pareja de jugadores, En este caso solo se podrán hacer las tres canastas sucias. La que se termina en tercer lugar vale el triple.

**- Canasta de moda:** es la canasta que se forma con las cartas iguales a la carta que se coge al hacer el corte. Por ejemplo si la carta del corte es una Jota, la canasta de Jotas es la de moda. Esta canasta vale el doble de su valor ya sea limpia o sucia.

## Valor de los Premios

Canastilla (5 Canastas) .....	1.000 puntos
Canastón (10 Canastas).....	3.000 puntos
Corte exacto .....	300 puntos
Cierre.....	200 puntos
6 Treses negros ( ver pág.10) .....	800 puntos

Canasta de Moda .....	el doble de su valor, ya sea limpia o sucia
Canasta doble .....	el doble de su valor, ya sea limpia o sucia
Canasta triple .....	el triple de su valor
Juego limpio ( ver pág.21) .....	todo vale el doble

## Sorteo de parejas

Se extienden sobre la mesa las tres barajas y cada jugador coge una carta. El jugador que sacó la carta mas alta será el jugador "mano" y tendrá derecho a elegir sitio. Frente a él se sentará su compañero y a su derecha el jugador contrario que entre las otras dos cartas obtuvo la mayor.

Los jokers son cartas nulas a efecto de sorteo. Las restantes son todas válidas siendo el As la mayor.

Como los palos en la canasta no tienen ni ningún valor, si al coger cartas los jugadores dos o más de ellos sacan cartas con el mismo índice, deberán volver a coger hasta que uno de ellos tenga una carta de mayor índice

## Modo de distribuir las cartas y corte

Se reparten las cartas de una en una y en el sentido de las agujas del reloj, hasta repartir 15 cartas a cada jugador.

El jugador a la derecha del jugador "mano" procederá a barajar las cartas, después dará el mazo a cortar al compañero del jugador "mano" quien tomará el montón dividiéndolo en dos partes y mostrando la última carta del corte que será la canasta de moda durante ese juego.

Esta carta se colocará de nuevo en el centro del montón que tiene en su mano

Si al cortar hay un comodín, ya sea un dos o un joker, o un

tres rojo se quedará con dicha carta o cartas, hasta que salga una carta natural que será la canasta de moda.

El jugador que realiza el corte deberá jugar como los demás jugadores con 15 cartas, así pues se le repartirán tantas cartas de menos como comodines se haya quedado al hacer el corte. La carta o cartas de menos se le irán descontando al comenzar el reparto.

Si al cortar un jugador se ha quedado con uno o más treses rojos, se le repartirán sus 15 cartas iniciales. En este caso no se coge ninguna carta del mazo para sustituir los treses rojos, y los dejará expuestos en la mesa.

Si la primera carta del corte fuese un tres negro este actúa como tapón, es decir que cualquier tres rojo o comodín que aparezcan después del tres negro no se los podrá quedar el jugador y habrá que devolverlos al montón.

Si una vez repartidas las 60 cartas (15 cartas a cada jugador) no sobrase ninguna, se le apuntarán 300 puntos al jugador que hizo el corte exacto.

Si antes de hacer la primera jugada algún jugador reclama que la baraja es defectuosa o está incompleta deberá sustituirse la baraja y volver a empezar la mano.

Igualmente si antes de hacer la primera jugada un jugador advierte que no se ha efectuado el corte o que a algún jugador se le ha dado un número equivocado de cartas, será necesario retomar las cartas, barajarlas y volverlas a repartir otra vez. En este caso valdrá el corte anterior en cuanto a la canasta de moda, y al premio por corte exacto. Así mismo los comodines o treses rojos que hubiese obtenido el jugador



que hizo el corte, se los quedará. El corte se haría sin mirar la carta de abajo.

Las cartas deben colocarse al mismo nivel, en forma de abanico o similar, de manera que su colocación no pueda facilitar al compañero información sobre las mismas.

Durante toda la partida cada jugador debe tener todas sus cartas a la vista de los demás jugadores.

Las cartas de cada jugador son secretas por lo tanto nunca un jugador puede hacer comentarios, gestos, señales o indicaciones al compañero.

## **Mazo**

Es el motón de cartas, colocadas boca, abajo formado por las cartas que quedan después de repartir cartas a los jugadores y formar el pozo.

Cada jugador en su turno cogerá 2 cartas del mazo, siempre y cuando no se lleve el pozo.

## **Pozo**

Una vez repartidas 15 cartas a cada jugador se forma el pozo o montón con siete cartas, colocando 6 cartas boca abajo y la séptima boca arriba sobre las 6 anteriores.

Este pozo o montón de 7 cartas iniciales va aumentando con los sucesivos descartes que los jugadores realizan al terminar cada uno su turno de juego.

El pozo tiene mucha 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 solamente la carta superior del pozo cuando interesa, sino que al tomar ésta se cogen el resto de cartas que componen el pozo.

Esto permite al jugador acrecentar su número de cartas, dándole la oportunidad de poder formar más combinaciones y canastas y así obtener más puntos positivos.

Si al formar inicialmente el pozo la séptima carta fuese un tres rojo o negro, se levantaría otra carta del mazo para cubrirla. Esto debe repetirse tantas veces como fuese necesario hasta que la carta superior del pozo sea una carta natural.

En el caso de que la séptima carta fuese un comodín (dos o joker) se coloca boca arriba sobresaliendo por debajo de las siete cartas del pozo y se coloca una nueva carta sobre el pozo.

A lo largo del juego, solo puede verse la carta superior del pozo.

Este nunca puede examinarse, excepto en la primera mano, que sí podrá hacerse.

Solo puede tocarse para tomarlo o componerlo, o sea, para colocar las cartas bien apiladas y que solo pueda verse la carta superior.

Para que un jugador pueda llevarse el pozo deberá tener en la mano dos cartas naturales iguales a la carta superior del mismo.

Cuando un jugador se lleva el pozo se lleva todas las cartas que componen el mismo.

Si un jugador se lleva el pozo y se descarta habiendo dejado una o más cartas del mismo sin coger, antes de que el jugador siguiente comience a jugar, los jugadores de la pareja contraria podrán indicarle que coja las cartas que dejó y deberá hacerlo.

## **Pozo Premiado**

Se llama pozo premiado o cruzado al que contiene algún comodín.

El pozo puede quedar premiado de dos formas:

- Si al formarlo, la séptima carta, es decir, la que se pone boca arriba, es un comodín.
- Cuando un jugador en su turno se descarta de un comodín.

Los comodines que premian un pozo se deben colocar sobre la mesa, boca arriba, por debajo de las cartas que componen el pozo y transversales al mismo. Es decir "cruzadas".

Para que un jugador pueda llevarse el pozo premiado deberá tener en la mano tres cartas naturales iguales a la carta superior del mismo.

Cuando un jugador se descarta de un comodín, el siguiente

jugador no puede llevarse el pozo, en este sentido el comodín actúa como una carta tapón, y su efecto igualmente solo dura una jugada.

Si una pareja de jugadores desea iniciar una canasta de comodines tendrá que exponer un mínimo de tres comodines, antes de llevarse un pozo premiado. Si desea hacer 2 canastas de comodines deberá exponer 2 grupos de un mínimo de tres comodines, antes de llevarse el pozo premiado.

Después de llevarse un jugador un pozo premiado ni él, ni su compañero podrán iniciar una canasta de comodines en ese juego parcial.

El pozo permanecerá premiado hasta que un jugador se lo lleve.

## **Juego Limpio**

El juego limpio es cuando todas las canastas son limpias y no se han utilizado comodines para exponer combinaciones en la mesa.

Para poder cerrar es necesario tener como mínimo dos canastas limpias.

Si una pareja hace un juego limpio y además cierra el juego, todos los puntos obtenidos, se contarán el doble.

El compañero del jugador que cierre no puede tener ningún comodín en la mano en el momento de cerrar, y deberá

mostrar sus cartas al resto de los jugadores. En el caso de que tuviese algún comodín el juego no se considerará limpio.

Las cartas que tenga en la mano el compañero del jugador que cierre, se contarán negativas sin doblar su valor

## Juego sucio

El juego sucio es el que se hace utilizando algún comodín, bien para hacer alguna canasta o para exponer combinaciones en la mesa.

Para poder cerrar es necesario tener como mínimo una canasta limpia y otra sucia.

## Salida o apertura

Una pareja sale cuando alguno de los jugadores expone sobre la mesa una o más combinaciones de cartas. "La salida" o "apertura" 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.

Una vez hecha la salida por un jugador, tanto él como su compañero, en los siguientes turnos de juego, podrán añadir cartas a las ya expuestas o exponer nuevas combinaciones,

sin tener que cumplir con las condiciones de la salida.

A efectos de la valoración de las cartas para la salida, solo se tiene en cuenta el valor de las cartas expuestas en las combinaciones de esa salida. No se cuentan los treses rojos, ni los premios.

Las cartas una vez expuestas en la mesa son inamovibles, un jugador solo podrá modificar las combinaciones, si cuando está efectuando la salida o el cierre, comete algún error que le impidiese realizar esa jugada.

Siempre, por supuesto, en su turno de juego. Una vez que el jugador se ha descartado y su turno ha finalizado ya no podrá modificar lo expuesto.

Cuando una carta está expuesta en la mesa se tiene que quedar allí. En ningún caso se puede recoger por el jugador. Como todos sabemos "carta en la mesa, está presa".

## Puntos para la apertura

Puntos obtenidos por la pareja	Puntos necesarios para salir
Negativo .....	50 puntos
De 0 a 2.995 .....	90 puntos
De 3.000 a 5.995 .....	120 puntos
De 6.000 a 8.995 .....	150 puntos
De 9.000 a 11.995 .....	180 puntos
A partir de 12.000 .....	200 puntos

Cuando comienza una partida ambas parejas tienen cero puntos, para hacer la primera apertura se necesitarán pues 90 puntos.

Vemos en la tabla: De 0 a 2.995 puntos se necesitan 90 puntos.

A medida que transcurre la partida, en los sucesivos juegos parciales se irán sumando o restando puntos.

Si una pareja en un juego parcial termina en negativo, necesitará para salir 50 puntos.

Un jugador en su turno puede salir y al mismo tiempo llevarse el pozo.

El valor de la pareja o trío, si el pozo está premiado, de cartas naturales que se utilizan para coger el pozo no se contabilizan en los puntos necesarios para la apertura.

Después de la primera toma del pozo por una pareja, para cogerlo de nuevo, cualquiera de los jugadores de esa pareja, solo necesitará tener una pareja de cartas igual a la carta superior del pozo.

Si un jugador efectúa la salida y se descarta, y estando en el turno del jugador siguiente, sin que éste lo haya finalizado, los jugadores contrarios denuncian que la salida no tiene puntuación suficiente, el jugador que ha realizado la salida en falso, en su próximo turno y antes de robar cartas del mazo, terminará la salida iniciada, sin deshacer las combinaciones expuestas, procediendo a robar posteriormente sus dos cartas del mazo.

Si tras coger sus dos cartas del mazo siguiera sin puntuación suficiente, el jugador no está obligado a exponer más cartas, hasta que haya obtenido los puntos necesarios.

Mientras que el jugador no haya efectuado la salida correcta, su compañero queda penalizado y no podrá llevarse el pozo, ni efectuar la apertura.

Si se hace una salida en falso y el jugador siguiente juega, y termina su jugada descartándose, sin haber advertido al jugador que su salida no es correcta, dicha salida se considerará válida.

## **Iniciación del juego**

Repartidas las cartas de la forma indicada, el jugador que tenga uno o más tres rojos deberá exponerlos sobre la mesa para poderlos reponer en su turno correspondiente antes de que empiece el juego.

Pasado su turno si alguien hubiese olvidado hacerlo no podrá reponerlos.

A continuación el jugador "mano" comienza el juego tomando a elección:

A- las dos cartas superiores del mazo, y descartándose a continuación de una, que colocará boca arriba sobre la carta superior del pozo.

B- las cartas del pozo, pero para llevarse el pozo por primera

vez son necesarias dos condiciones:

- 1º deberá efectuar antes la salida con la puntuación que necesite en ese momento.
- 2º tener en la mano una pareja o un trío de cartas iguales a la carta superior del pozo.

La pareja o trío utilizada para llevarse el pozo debe de quedar expuesta sobre la mesa, añadiéndole la carta superior del mismo.

La jugada queda completada con el descarte forzoso de una carta en el pozo.

Si al llevarse un jugador el pozo, ya tuviese expuesta en la mesa una combinación del mismo índice que la carta superior del pozo, podrá añadir las 3 cartas ( la pareja más la carta superior del pozo) a la expuesta.

Si al efectuar la salida un jugador comete un error y no expone los puntos suficientes, podrá recombinar las cartas expuestas para intentar obtenerlos. Siempre respetando la regla de "carta en la mesa, queda presa".

En el caso de no conseguirlo, todas las cartas expuestas se quedarán sobre la mesa, y su compañero no podrá efectuar la salida, ni colocar una sola carta hasta que él que cometió el error complete su salida.

Si antes de que dicho jugador complete su salida, los jugadores contrarios cierran el juego, las cartas expuestas sobre la mesa se contarán como negativas, ya que no se efectuó la salida correcta.

Si un jugador o su compañero ya ha efectuado la salida, en su turno de juego, podrá añadir cartas a las ya expuestas y exponer nuevas combinaciones que tenga y estime conveniente, siempre y cuando la salida haya sido correcta.

Si un jugador le da cartas a su compañero para que las exponga, debe de indicarle en que combinación las debe de colocar, no pudiendo su compañero hacerlo donde quiera.

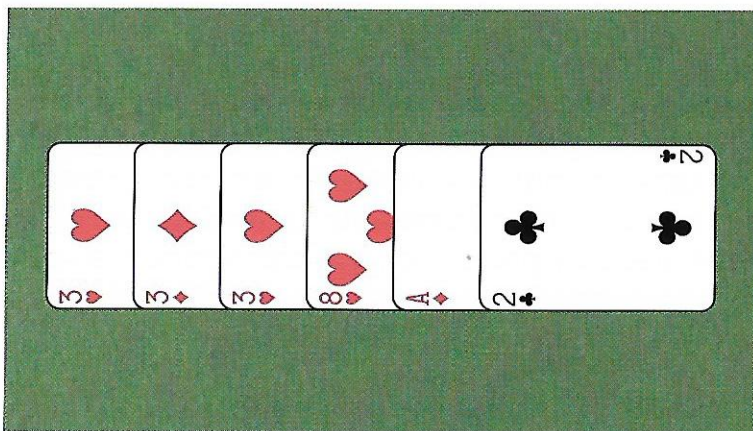
## **Colocación de las cartas en la mesa**

Los treses rojos y las canastas se colocan en el lado del jugador que no tiene cartas expuestas en la mesa. Es decir en cada pareja de jugadores, uno tendrá las cartas expuestas y el otro tendrá los treses y las canastas.

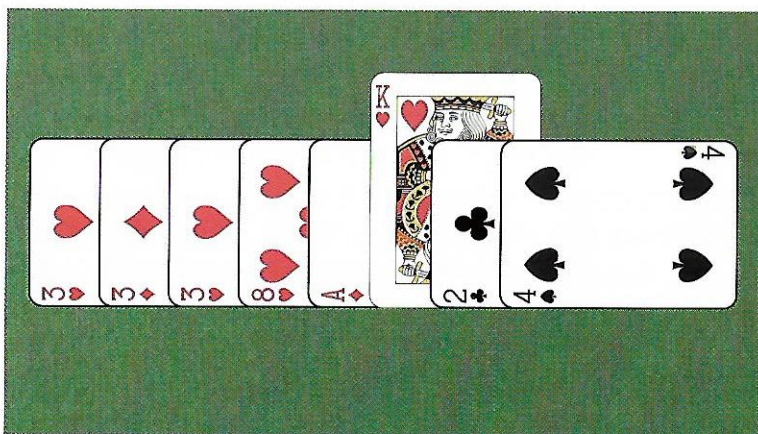
Cuando una combinación tiene 6 cartas, por tanto solo falta una carta para hacer la canasta, las 6 cartas se apilan, una sobre otra, colocando como carta superior una de palo rojo o negro, según la combinación sea limpia o sucia.

Estas cartas así apiladas se quedarán junto a las otras combinaciones, en el lado del jugador que tiene las cartas expuestas.

Las canastas se colocan formando una hilera, una a continuación de la otra y la canasta de moda, se colocará perpendicular.



Tres treses rojos, canasta de ochos limpia, canasta de ases limpia y canasta de comodines sucia.



Tres treses rojos, canasta de ochos limpia, canasta de ases limpia, canasta de moda de reyes limpia, canasta de comodines sucia y canasta de cuatros sucia.

## Como cerrar un juego

Para que un jugador pueda terminar un juego es necesario que en el juego común expuesto entre él y su compañero

haya como mínimo una canasta limpia y otra sucia, si el juego es sucio y dos canastas limpias, si el juego es limpio.

Debiendo entonces exponer todas las cartas que le queden en la mano en una o más combinaciones o añadir las a las combinaciones ya expuestas en la mesa, descartándose obligatoriamente de una carta en el pozo.

Cuando un jugador quiere cerrar el juego, tiene obligatoriamente que pedir permiso a su compañero para "cerrar", y este solo podrá contestar SI, o No, sin hacer ningún comentario.

Si el compañero le contesta con un NO, no puede efectuar el cierre, y si le contesta con un SI, tiene obligatoriamente que cerrar.

El permiso al compañero para cerrar se deberá hacer antes de haber colocado ninguna carta en la mesa.

El juego terminará cuando algún jugador haya hecho lo anteriormente descrito o cuando se terminen las cartas del mazo.

## Final del juego por falta de cartas en el mazo

Esto sucede cuando un jugador roba las dos últimas cartas del mazo, y no efectúa el cierre.

Si al coger las 2 cartas últimas ninguna es un tres rojo, el jugador realizará su juego y se descartará de una carta.

En este caso el jugador siguiente podrá llevarse el pozo,

expondrá cartas, pero no podrá cerrar.

Cuando el último jugador roba del mazo una sola carta, o roba 2 cartas y una es un tres rojo, no puede cerrar el juego, pero puede exponer cartas hasta quedarse sin cartas en la mano.

Si al robar el jugador las 2 últimas cartas estas fuesen 2 treses rojos, podrá exponer cartas en la mesa pero ni podrá cerrar, ni se descartará.

En todas estas jugadas finaliza el juego parcial y las cartas que tienen en la mano los jugadores no tienen ningún valor.

En este final por falta de cartas en el mazo ninguna pareja ganará el premio por terminar.

Si un jugador se equivoca al efectuar el cierre, deberá recoger la carta descartada y retirará de la mesa únicamente la última carta expuesta, en caso de haber sido un trío, recogerá la carta descartada y el trío. A continuación continuará el juego descartándose el jugador de la misma carta que había hecho anteriormente.

El resto del juego expuesto en esa jugada quedará tal como estuviese.

## Forma de puntuar

Una vez terminado el juego, se procede al recuento de los puntos de cada una de las parejas, contando positivamente

(puntos a favor) el valor de las cartas expuestas por los dos miembros de la pareja más los premios obtenidos y descontando el valor de las cartas que no se han expuesto (puntos negativos).

En el caso de no haberse efectuado el cierre, las cartas que tengan los jugadores en la mano no tienen ningún valor.

Anotaremos primero la base, y después el valor de todas las cartas positivas.

La base es la suma de todas las canastas, más los de los premios que se hayan obtenido (canastilla, canastón, treces rojos, cierre, corte justo, canasta de moda, canasta doble, canasta triple y juego limpio).

Las cartas positivas son todas las que están expuestas en la mesa, incluyendo las canastas terminadas, a la suma de estas hay que restarle la suma de las cartas que están en la mano.

Ejemplo:	Pareja nº1	Pareja nº 2
Base	5.500	2.700
Cartas	835	415
	-----	-----
	6.335	3.115

En el caso de que una pareja cierre, si la pareja contraria no ha cerrado ninguna canasta, los Treses Rojos que tenga se le contarán como puntos negativos, las cartas que tenga





## Informaciones autorizadas

Cualquier jugador, **siempre en su turno de juego**, podrá acceder a las siguientes informaciones:

Puede informarse de la puntuación que cada pareja de jugadores necesita para salir, y consultar la hoja de puntuaciones.

Puede preguntar a cualquier jugador cuantas cartas tiene en la mano, siendo obligatoria la respuesta exacta.

Podrá examinar y contar todas las cartas que haya en la mesa, las combinaciones expuestas y las canastas terminadas, incluyendo las de la pareja contraria.

Cuando quedan pocas cartas en el mazo puede contarlas. En este caso cogerá las cartas del mazo y contará las 8 inferiores, es decir las 8 últimas, y las colocará transversales al resto de las cartas que quedan del mazo. Estas 8 cartas son la última mano del juego.

## Penalizaciones

Si un jugador en su turno se detiene a contar los puntos de sus cartas, y no efectúa la salida, su compañero en su próximo turno no podrá efectuar la salida, excepto si se lleva el pozo. Esto no se aplicará en el caso de que en el mazo no haya cartas suficientes para que este jugador vuelva a jugar, es decir que quede un máximo de 5 cartas.

Si por equivocación se exponen por separado cartas del mismo índice, estas no podrán juntarse.

Si teniendo más de una combinación expuesta un jugador por error coloca un comodín en una de ellas, este se deberá de quedar allí y no podrá cambiarlo.

Cartas penalizadas son aquellas con las que se ha cometido alguna irregularidad. Dichas cartas quedarán descubiertas sobre la mesa delante del jugador que hizo la falta.

Si un jugador por error cogiese dos cartas del mazo y las viese, quedarán penalizadas estas dos cartas y se apartarán hasta que le toque la vez al jugador que ha cometido la equivocación, quien obligatoriamente cogerá las dos cartas penalizadas, no pudiendo llevarse el pozo.

En el caso de que por error hubiese cogido una sola carta, esta se quedará penalizada y apartada, y llegando el turno del jugador que ha cometido la equivocación, cogerá una carta del pozo y la penalizada, no pudiendo llevarse el pozo.

Si por error se expusieran sobre la mesa dos cartas del mismo índice y no se tuviese la tercera, habrá que añadirle un comodín, si se tuviese en la mano. En caso de no tener ningún comodín, las cartas se quedarán penalizadas sobre la mesa, debiendo obligatoriamente descartarse de una de ellas, y en el siguiente turno de juego, si no ha podido ligar la otra, se descartará de la segunda. Mientras que el jugador no regularice sus cartas no podrá llevarse el pozo.

Los jugadores esperarán a que el jugador anterior se haya descartado para coger las cartas del mazo. El coger un jugador dos cartas del mazo y dejarlas separadas boca

abajo, aunque no las haya mirado, implica inexcusablemente que renuncia a llevarse el pozo, sea cual sea la carta que descarte el jugador de turno.

No podrá aducir que al no ser vistas se lo puede llevar, ya que la maniobra puede ser engañosa al inducir al adversario a creer que no tiene intención de llevarse el pozo y descartarse este peligrosamente.

## Recomendaciones

En este juego de la canasta es muy importante recordar las cartas jugadas por cada uno de los jugadores.

Además de las cartas expuestas hay que tener en cuenta las cartas que van descartándose en el pozo, con estos datos será posible favorecer las combinaciones de nuestro compañero e impedir que los contrarios consigan las suyas.

Cuando se efectúa una salida sin llevarse el pozo es mejor hacerlo con las cartas justas, y reservar las demás para poder tomar el pozo con más facilidad, excepto en el caso de que el juego de los contrarios esté a punto de finalizar, pues entonces conviene dar facilidades al compañero exponiendo el mayor número de cartas posible.

## Competiciones

En las competiciones, campeonatos, torneos, ligullas, etc. la mitad de las parejas se quedarán fijas en la mesa de juego y la otra mitad se irán moviendo de mesa.

La pareja que sea fija será la responsable de la mesa, correspondiéndole a ella anotar las puntuaciones en la Hoja de puntuación.

## Reglas de las Competiciones

1º- Ningún jugador puede ser sustituido por otro, una vez empezada la partida, ni podrá cambiar de sitio.

2º- Si un jugador abandona una partida queda automáticamente descalificada la pareja de la competición, perdiendo todos los derechos que le pudieran corresponder.

La pareja contraria se anotará 5.000 puntos positivos por esa partida.

Así mismo si una pareja, por cualquier motivo, no juega una partida quedará descalificada de la competición, perdiendo todos los derechos que le pudieran corresponder.

La pareja contraria se anotará 5.000 puntos positivos por la partida no jugada.

La organización de la competición opcionalmente podrá buscar una pareja para sustituir a la pareja descalificada. Si

no fuese posible las parejas que tuviesen que jugar con la pareja descalificada, se anotarán 5.000 puntos positivos por la partida no jugada.

3º - Si al finalizar la competición hay dos parejas empatadas a puntos, ganará la pareja que tenga mayor número de partidas ganadas en la competición.

4º - Los jugadores solo pueden ausentarse de la mesa de juego, durante el transcurso de una partida, con autorización del árbitro, que solo lo concederá con causa justificada.

5º - Está prohibida la utilización de teléfonos móviles durante las partidas.

## INDICE

Introducción .....	5
Tipo de baraja .....	5
Jugadores .....	5
Objetivo .....	6
Clasificación de las cartas .....	6
Combinaciones .....	7
Valor de las cartas .....	8
Treses Rojos .....	9
Treses Negros .....	10
Comodines .....	11
Canasta .....	11
Valor de las Canastas .....	14
Premios .....	14
Valor de los Premios .....	15
Sorteo de parejas .....	16
Modo de distribuir las cartas y corte .....	16
Mazo .....	18
Pozo .....	18
Pozo Premiado .....	20
Juego Limpio .....	21
Juego sucio .....	22

Salida o apertura .....	22
Puntos para la apertura .....	23
Iniciación del juego .....	25
Colocación de las cartas en la mesa.....	27
Como cerrar un juego.....	28
Final del juego por falta de cartas en el mazo.....	29
Forma de puntuar .....	30
Informaciones autorizadas .....	34
Penalizaciones .....	34
Recomendaciones.....	36
Reglas de las Competiciones .....	37