

AACRT - REGRAS DA CANASTRA 2016

Participam duas duplas, devendo sentar em posições alternadas.

Baralhos - dois de 54 cartas. Valem os Curingas (Joker).

Distribuição - Onze cartas para cada participante e dois mortos de 11 cartas, distribuídas uma a uma pelo mesmo jogador(carteador).

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

Definições:

Jogo - É formado por 3 ou mais cartas do mesmo naipe e na sequência. O Ás vale acima do Rei e abaixo do 2.

Curinga - É a carta número 2. O curinga substitui qualquer outra carta de qualquer naipe. O curinga jogado na mesa tranca o jogo para o próximo jogador, exceto se o mesmo for utilizado em um jogo como a carta de nº2 do próprio naipe. Cada jogo baixado na mesa aceita apenas um curinga, mas, poderá ser colocado no mesmo jogo outro curinga desde que um deles valha como o dois do naipe do jogo.

Curingão – É o joker. Tem a mesma função do curinga, apenas não se aplicando a ele a questão de poder ser utilizado como “carta simples”(caso do curinga valendo nº 2 do naipe). Vale para ele a questão de trancar a mesa para o próximo jogador.

Batida – É acabar as cartas da mão.

Batida Direta e Batida Indireta - 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. **No caso de batida sem ter canastra, o jogador recolherá somente o último descarte, seja uma carta ou um jogo. A carta descartada na mesa(posta fora) não poderá ser recolhida(trocada) e o jogador só poderá bater comprando do baralho.**

Morto - São dois Mortos (duas pilhas de 11 cartas). Cada dupla tem direito a apenas um e é concedido ao jogador que bater.

Lixo ou Monte de descartes - 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). Vide regras do curinga.

Considera-se utilizar a carta do topo em um jogo se:

- a) Com ela e, no mínimo, mais duas da mão, é aberto um novo jogo, ou
- b) Ela é colocada diretamente em um jogo existente.

OBS: O jogador que tiver somente uma carta na mão, não pode comprar do lixo.

Canastra - Jogo baixado na mesa formado por, no mínimo, 7 cartas. Existem 2 tipos de canastra:

- a) Limpa - Jogo de 7 cartas ou mais sem utilizar curingão ou curinga como a carta de nº 2 do naipe do jogo.
- b) Suja - Jogo de 7 cartas ou mais utilizando curingão ou curinga fora da posição da carta de nº 2.

OBS: A canastra pode ser limpa mesmo após o jogo já ter sete cartas.

Buraco – Quando uma dupla alcançar 1500 pontos ou mais, esta dupla deverá baixar 75 pontos ou mais. Se errar, a dupla será penalizada, devendo baixar apenas com 90 pontos. Em caso de erros sucessivos, o valor aumenta em 30 pontos a cada erro.

O Jogo – O mão compra uma carta do baralho ou monte de compras (monte constituído pelas cartas que sobraram após a distribuição), verifica quais as combinações que pode fazer com essa carta e joga fora uma que não lhe interessa. Essa carta começa o lixo ou monte de descarte. Após o mão jogar fora, jogará o 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.

Obs: O mão poderá refugar a primeira carta e comprar uma segunda, desde que não tenha misturado aquela comprada com as existentes em sua mão.

Para comprar o lixo, o jogador obrigatoriamente terá que justificar a compra da carta de cima, baixando-a com um novo jogo ou encaixando-a diretamente num jogo existente. O jogador deverá pegar a carta de cima do lixo, pô-la de lado, baixar as cartas da mão a serem utilizadas e, só após, recolher as demais cartas do lixo, diretamente a mão ou virando-as para baixo.

Se a dupla que já pegou o morto tornar a bater, terminará a partida. Para isso precisa-se de pelo menos uma canastra limpa. No caso de batida sem ter canastra limpa, o jogador recolherá somente o último descarte, seja uma carta ou um jogo. A carta descartada na mesa (posta fora) não poderá ser recolhida (trocada) e o jogador só poderá bater comprando do monte de compras (baralho).

Caso todas as cartas do monte de compras seja utilizado e haja algum morto não comprado, este será transformado em monte de compras. Isto ocorre quando o jogador da vez quiser comprar uma carta e não haja nenhuma no monte de compras. Caso terminarem as cartas do baralho sem que haja

batida, segue o jogo enquanto o lixo for utilizado pelo jogador seguinte.

As cartas que estiverem nas mãos dos participantes serão entregues aos adversários e terão seus valores acrescidos na contagem dos pontos dos adversários.

OBS: Um jogador de cada parceria faz a contagem dos pontos realizados pela dupla, podendo ser observado pelo adversário que não faz a contagem.

Se um jogador comprar o morto por batida indireta e a partida terminar antes que chegue sua vez de jogar, o mesmo ganhará os 100 pontos do morto.

Contagem de pontos:

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

Evento	Pontos
Canastra limpa	200
Canastra suja	100
Batida Final	100
Pegar o Morto	100
Curingão	50
Curinga	20
Ás	15
Do 8 ao K(REI)	10
Do 3 ao 7	5