

CANASTA

Regolamento



LA
FI
LAN
DA

Di domenica
Ogni 2 settimane
Dal 06.10.2024

Animatrice
Magda Beretta

Introduzione

La Canasta è uno dei giochi di carte più conosciuti e praticati. Le regole del gioco si dice che siano diverse di tavolo in tavolo, soprattutto quando giocato in famiglia e con gli amici. La versione più popolare utilizza tre mazzi di carte da poker, composti da 52 carte e due Jolly ciascuno, per un totale di 162 carte. Le regole qui di seguito esposte si riferiscono a questa versione.

Dal momento che le regole del gioco non distinguono le carte in base ai semi, si usano 3 mazzi di carte divisi semplicemente tra carte rosse e nere.

La Canasta si gioca normalmente con quattro giocatori divisi in due coppie. I compagni di coppia si dispongono l'uno di fronte all'altro. Non è ammesso alcun tipo di comunicazione, eccezion fatta per la richiesta del permesso di "chiudere".

Una partita di Canasta si articola in più giocate, e vince la coppia che per prima raggiunge un punteggio prefissato, nel nostro caso 15.000. Alla fine di ogni giocata le coppie calcolano i rispettivi punteggi e il gioco prosegue con una nuova giocata fino a conclusione.

Preparazione

Il mazzier, scelto a caso tra i partecipanti (es. chi pesca la carta più alta) mescola i tre mazzi e distribuisce 15 carte a ogni giocatore, procedendo da sinistra verso destra, una carta per volta.

Se un giocatore riceve uno o più 3 rossi nella sua mano iniziale, li gioca immediatamente scoperti in tavola di fronte a sé, e riceve altrettante carte dal mazzier in sostituzione, fino a che tutti i giocatori hanno di nuovo 15 carte in mano.

Finita la distribuzione, il mazzier pesca un'ultima carta e la pone scoperta al centro del tavolo. Se la carta scoperta è un Jolly, un 2 o un 3 rosso, il mazzier ne scopre un'altra, fino a quando la carta scoperta è una carta diversa da un Jolly, un 2 o un 3 rosso.

Poi, il mazzier pesca un numero di carte pari al valore numerico della carta scoperta (quattro carte per un 4, cinque per un 5 e così via; un Fante vale 11, una Donna 12, un Re 13, un Asso 14) e le pone coperte sotto di essa.

Il mazzetto di carte risultante è lasciato al centro del tavolo e forma il mazzo degli scarti (detto "pozzo").

Le carte restanti costituiscono il mazzo di pescata, che viene posto al centro del tavolo accanto al pozzo.

Una partita inizia dal giocatore alla sinistra del mazzier. Esempio: la carta scoperta è un 2. Il mazzier gira un'altra carta, un Fante, lo pone sopra al 2 e quindi pesca 11 carte e le pone coperte sotto al Fante e al 2.

Colonne e canaste

Il gioco della Canasta consiste nel fare punti componendo in tavola delle serie di tre o più carte uguali.

Una serie è chiamata "colonna".

Per iniziare una colonna (es. una colonna di 6) un giocatore deve calare in tavola almeno tre carte uguali (es. tre 6).

Nel corso del gioco le colonne iniziate da un giocatore possono essere "allungate" dal giocatore stesso o dal suo compagno, "attaccando" ad esse altre carte dello stesso tipo. Una colonna che arriva a contare sette o più carte uguali è chiamata "Canasta". Per formare una colonna è consentito utilizzare anche i 2 e i Jolly, carte che nel gioco fungono da "matte" e possono essere utilizzate al posto di qualunque altra carta; una colonna però non può contenere più di due matte.

Tradizionalmente, i 2 vengono chiamati "pinelle".

Ogni colonna vale punti in base al valore delle carte che la compongono, più un eventuale premio nel caso si tratti di una Canasta.

Punteggi

Punti per carta

Jolly Jokers (matte) **50 punti ciascuno**

- Assi e 2 **20 punti ciascuno**
- Carte dall'8 al Re **10 punti ciascuna**
- Carte dal 4 al 7 **5 punti ciascuna**
- 3 neri **5 punti ciascuno**

Premi per Canasta

- Canasta pulita o pura (carte uguali senza matte) **500 punti**
- Canasta sporca o impura (completata con matte) **300 punti**
- Canasta di Assi **1.000 punti**
- Canasta di Pinelle (solo 2) **3.000 punti**
- Canasta sporca o impura di soli 2 e matte **2.000 punti**
- Canastone (sei matte più una pinella) **5.000 punti**

Nota bene: i 3 rossi non vengono utilizzati per formare colonne, ma vengono giocati seguendo una diversa procedura e valgono punti in base a quanti ne ha giocati una coppia (vedi il paragrafo I 3 rossi).

Svolgimento del gioco e apertura

Durante il suo turno un giocatore ha varie possibilità a seconda che nella giocata in corso abbia "aperto" o meno.

L'apertura consiste nel calare all'inizio del proprio turno (prima di qualsiasi altra azione) una o più colonne il cui valore complessivo totalizzi almeno 50 punti.

Dal momento che un giocatore ha realizzato l'apertura anche il suo compagno si considera lo abbia fatto.

Fino a quando non apre (perché non può o non lo desidera)

un giocatore di turno deve:

- pescare due carte per aggiungerle alla propria mano
- concludere il turno scartando una carta scoperta in cima al pozzo.

Una volta realizzata l'apertura, i giocatori di una coppia proseguono invece il gioco utilizzando le seguenti addizionali possibilità:

Prendere il pozzo

Se un giocatore ha in mano due carte uguali a quella che si trova in cima al pozzo, può rinunciare a pescare nuove carte per calare una colonna in tavola utilizzando la carta in cima al pozzo e le carte in proprio possesso. E inoltre possibile "attaccare" la carta in cima al pozzo a una colonna giocata in precedenza, sempre però a condizione di giocare almeno altre due carte dalla propria mano uguali a quella in cima al pozzo. Tali manovre danno al giocatore il diritto di prendere tutte le carte che compongono il pozzo per aggiungerle alla propria mano.

Calare carte dalla mano

Dopo aver pescato o preso il pozzo, un giocatore può calare nuove colonne di tre o più carte uguali usando le carte della propria mano.

Inoltre, può liberamente "attaccare" una o più carte a colonne calate in precedenza, anche dal proprio compagno. Una volta effettuati tutti i giochi a sua disposizione, il giocatore conclude il turno scartando una carta scoperta in cima al pozzo.

Gelare il pozzo

La presa del pozzo rappresenta una manovra strategicamente molto utile, dal momento che avere più carte in mano consente un numero maggiore di giocate. Per ostacolare i propri avversari è possibile "gelare il pozzo" scartando alla fine del proprio turno alcuni tipi di carte. Se un giocatore scarta una matta (un Jolly o un 2), questa viene posta scoperta trasversalmente in cima al pozzo, in modo da essere visibile anche quando sarà coperta da successivi scarti. Da quel momento per prendere il pozzo è necessario avere in mano non più due ma tre carte uguali alla carta in quel momento in cima al pozzo.

Se un giocatore scarta un 3 nero, anche questa carta viene posta scoperta trasversalmente, ma il pozzo si considera "bloccato" e non può essere preso fino a quando non sarà coperto da un successivo scarto.

Una volta coperto, il 3 nero "gela" il pozzo come una matta, e quindi per prendere il pozzo sarà necessario avere in mano non più due ma tre carte uguali alla carta in quel momento in cima al pozzo.

I 3 rossi

Come detto in precedenza, i 3 rossi ricevuti durante la distribuzione delle carte vengono sostituiti con altrettante carte e giocati in tavola.

Se pescati in seguito, il giocatore che se ne trova in possesso li pone in tavola allo stesso modo e riceve carte in sostituzione dal mazzo di pescata.

Ai fini del punteggio conclusivo ogni 3 rosso vale 100 punti, una serie di quattro ne vale 800, di cinque ne vale 1.000 e di sei 1.200.

Chiusura

Una giocata si conclude nel momento in cui un giocatore resta senza carte in mano e la coppia di cui fa parte ha già calato in tavola almeno una Canasta pura e una impura.

Altrimenti, la giocata procede normalmente.

Il giocatore che può e intende chiudere deve prima domandare il permesso al compagno; in caso di rifiuto deve aspettare il giro successivo.

Questo è l'unico scambio di informazione ammesso fra i compagni nel corso del gioco.

Punteggi

Il punteggio è calcolato separatamente dalle due coppie e viene registrato una giocata dopo l'altra sull'apposito blocchetto segnapunti.

La coppia che ha chiuso riceve punti pari al valore delle singole carte calate in tavola, ai premi per le canaste e ai 3 rossi giocati, oltre a un premio di 500 punti per la chiusura (i valori delle carte e i premi per le canaste sono riassunti nella tabella "Punteggi" e nel paragrafo "I 3 rossi"). A questo totale vengono sottratti punti pari al valore delle carte rimaste in mano al compagno del giocatore che ha chiuso.

La coppia avversaria totalizza punti allo stesso modo della coppia che ha chiuso, in base alle carte giocate e ai premi per le canaste, sottraendo al totale il valore delle carte rimaste in mano a entrambi i giocatori. Naturalmente, la coppia che non ha chiuso non riceve il premio per la chiusura.

Per quanto riguarda i 3 rossi giocati invece il calcolo è più complesso, ed è basato sul numero e tipo di canaste calati dalla coppia che non ha chiuso:

- **almeno una Canasta pura e una impura** il valore si calcola normalmente
- **una o più Canaste pure** nessun punto
- **una o più Canaste impure** il valore si calcola normalmente ma viene sottratto dal totale
- **nessuna Canasta** il valore viene raddoppiato e sottratto dal totale

Giocate successive alla prima

Vince una partita di Canasta la coppia che per prima raggiunge un punteggio prefissato, o che totalizza il punteggio più alto nel caso in cui il limite sia superato da entrambe le coppie.

Tradizionalmente, il punteggio varia da 10.000 punti a 15.000.

Per raggiungere questo totale sono necessarie più giocate.

Per tutta la durata della partita le coppie restano fisse, ma a ogni giocata cambia il mazziniere; di volta in volta tale compito spetterà al giocatore alla sinistra del mazziniere precedente.

Ogni giocata si svolge secondo le regole già illustrate, ma varia il punteggio minimo richiesto per realizzare l'apertura.

Per aprire nel corso della prima giocata entrambe le coppie devono calare colonne che totalizzino almeno 50 punti.

Nelle giocate successive è possibile che la soglia richiesta sia superiore e differente per una coppia rispetto agli avversari, in quanto viene calcolata in base al punteggio che ciascuna coppia ha realizzato fino a quel momento. La seguente tabella illustra i punteggi minimi per aprire.

Punteggio della coppia /

Punteggio minimo per aprire

- da 0 a 2.995 / **50 punti**
- da 3.000 a 4.995 / **90 punti**
- da 5.000 a 6.995 / **120 punti**
- da 7.000 a 9.995 / **160 punti**
- da 10.000 a 11.995 / **180 punti**
- oltre i 12.000 / **200 punti**

Nota bene: in caso di punteggio negativo, non è richiesta una soglia minima di punteggio per aprire, e quindi alla coppia è sufficiente calare una qualsiasi colonna di carte.

Note addizionali

Di seguito sono riportate alcune consuetudini e regole opzionali sulle quali è bene i giocatori si accordino prima di iniziare una partita.

- È generalmente convenuto che ai fini dell'apertura si usino colonne pure, cioè realizzate solo con carte uguali (senza l'ausilio di matte). Alcuni ammettono però anche colonne impure, consentendo l'utilizzazione di 2 o Jolly.
- Non è consentito chiudere scartando come ultima carta dalla mano un 3 nero o una matta (ricordiamo che per chiudere non è sempre necessario scartare, ma è sufficiente usare le ultime carte della mano per calare nuove colonne o per "attaccare" carte a colonne già in tavola).
- Se una coppia ha iniziato una colonna di sole matte non può chiudere prima di avere completato la colonna iniziata (ossia fino a quando non ha calato almeno sette matte).

Inoltre, fino al completamento, non può più scartare altre matte, perdendo quindi la possibilità di "gelare il pozzo" con le matte (può però farlo con un 3 nero).

- Una regola opzionale consente di utilizzare, per raggiungere la soglia richiesta per l'apertura, anche la carta in cima al pozzo (ovviamente in combinazione con almeno altre due carte dello stesso tipo). Ciò consente di "aprire" e contemporaneamente prendere il pozzo.
- Alcuni ammettono l'uso delle matte per la presa del pozzo.
- Per facilitare il conteggio dei punti, è consuetudine che tutte le colonne e canaste di una coppia siano messe in tavola davanti a solo uno dei giocatori della coppia, quello che ha "aperto"
- * La Canasta può essere giocata, con le stesse regole, anche solo da due giocatori, o con un numero maggiore di coppie, ma risulta in genere meno interessante.