Colinha da Canastra

A colinha da Canastra: o resumo de bolso para consultar enquanto você joga. Quem aprendeu Canastra em casa sabe: cada família tem o seu jeito. Numa mesa vale trinca, na outra não; numa pode dois curingas, na outra só um. Esta colinha junta, numa página só, **as regras da mesa do Jogos do Rei**, onde a Canastra é a modalidade Buraco Italiano. Para o passo a passo completo, com todos os detalhes, veja as regras oficiais da Canastra (jogosdorei.com.br/regras-canastra.php).

> **Em uma frase:** 2 ou 4 jogadores, 108 cartas (dois baralhos com os Curingões), 11 cartas para cada um e 2 mortos de 11; vale sequência e vale trinca; o 2 e o Curingão são curingas, no máximo um por jogo; canastra é jogo de 7 cartas ou mais (limpa 200, suja 100); basta uma canastra suja para dar a batida final, e vence quem somar mais pontos.

O essencial em 8 linhas

Item	Como é na Canastra do Jogos do Rei
Jogadores	**2 ou 4**. Na mesa de 4, duas duplas, com o parceiro sentado à sua frente
Cartas	**108**: dois baralhos completos **com os 4 Curingões**
Mão inicial	**11 cartas** para cada jogador, mais **2 mortos** de 11 cartas (cada time tem direito a um só)
Turno	**Compra** 1 carta do monte **ou** todas as cartas do lixo → **baixa** jogos, se quiser → **descarta** 1 carta; a vez passa para o próximo jogador, alternando as duplas
Sequência	3 ou mais cartas **do mesmo naipe, em ordem**. O Ás pode vir antes do 2 ou depois do Rei
Trinca	**Vale.** Trinca (ou lavadeira) é 3 ou mais cartas do **mesmo número**, e o curinga também pode entrar
Curinga	A carta **2** e o **Curingão**; cada jogo baixado aceita **no máximo um curinga**
Lixo	**Compra livre**: quem pega o lixo leva todas as cartas, sem justificar

Curinga e Curingão: o que pode e o que não pode

Carta	Para que serve	Vale no placar
2 (qualquer naipe)	Substitui qualquer outra carta, de qualquer naipe	**10** pontos
Curingão (o Joker)	Também entra nos jogos como curinga	**50** pontos

- **Um curinga por jogo, no máximo.** Não dá para empilhar dois curingas na mesma sequência ou na mesma trinca.
- **O 2 no próprio lugar não conta como curinga.** Nas palavras das regras oficiais: se o curinga for um 2 do mesmo naipe e ficar no lugar do próprio 2 na sequência (por exemplo, Ás-2-3 de espadas), ele não é considerado curinga e, sem outro curinga, a canastra é limpa.
- Curingão parado na mão é prejuízo: no fim da partida, as cartas que sobraram na mão contam **pontos negativos**, e ele vale 50.

Canastras: limpa e suja (e só essas duas)

Canastra	O que é	Vale
Limpa	Jogo de 7 cartas ou mais, **sem curinga**	**200**
Suja	Jogo de 7 cartas ou mais, **com curinga**	**100**

- **Na Canastra não existem a canastra de 500 nem a de 1000.** A sequência de Ás a Rei ou de Ás a Ás continua valendo, mas conta como uma canastra limpa (200) ou suja (100), conforme tenha curinga ou não. O bônus de 500 e de 1000 é das outras modalidades da família: Buraco aberto, Buraco Fechado e Buraco Fechado STBL.

Como bater

"Bater" é acabar com as cartas da mão. Existem 3 tipos de batida:

Batida	Quando acontece	O que muda
Direta	A última carta da mão vai **para a mesa** (num jogo novo ou num jogo que já está baixado)	Você recebe o morto e **continua baixando jogos**
Indireta	A última carta da mão vai **para o lixo**	Você recebe o morto, mas **só usa as cartas dele na sua próxima vez**
Final	Acabam as cartas e o time **já pegou o morto** (ou não sobrou morto para pegar, porque o morto restante já virou monte)	**Encerra a partida** e vale **+100**

- **Na Canastra, basta uma canastra suja para dar a batida final.** Não precisa de canastra limpa, e esse é um dos pontos em que ela mais se diferencia do Buraco aberto.

Quem vem do Buraco: o que muda

	Buraco aberto	Canastra (Buraco Italiano)
Cartas	104, sem Curingão	**108, com os Curingões**
Trinca	Não vale	**Vale**
Curingão	Não tem	**Vale 50**
Canastras de 500 e 1000	Existem	**Não existem**
Batida final	Exige canastra limpa	**Basta canastra suja**
Lixo	Compra livre	Compra livre

O resto é igual: 11 cartas para cada um, 2 mortos de 11, o 2 como curinga e o mesmo valor das cartas comuns. Joga os dois? Confira as regras oficiais do Buraco (jogosdorei.com.br/regras-buraco.php).

Regras rápidas que evitam furo de iniciante

- **Comprar o lixo é levar o lixo inteiro.** Na sua vez, você compra 1 carta do monte **ou todas** as cartas do lixo.
- **Lixo com uma carta só:** as regras oficiais dizem que, quando só houver uma carta no lixo, não é permitido juntar e descartar essa carta na mesma rodada.
- **Fim da partida:** a partida acaba na batida final ou quando alguém descarta deixando o monte vazio e não há mais morto para virar monte (quem comprou a última carta ainda baixa, encaixa e descarta antes do fim), não importa quantas cartas tenham ficado no lixo.
- **Tempo:** na sua vez são **30 segundos** para comprar e **1 minuto** para baixar jogos e descartar.
- **Estourou o tempo?** O sistema joga por você, sem sortear nada: na compra, pega do monte (nunca do lixo); no descarte, solta a última carta que entrou na sua mão (se essa não puder ser descartada, a anterior).
- **No chat, nada de "cantar jogo":** falar as suas cartas ou passar instrução ao parceiro não é permitido.

Placar rápido: quanto vale cada coisa

Item	Pontos
Ás	**15**
8, 9, 10, Valete, Dama e Rei	**10** cada
2 (curinga)	**10**
3, 4, 5, 6 e 7	**5** cada
Curingão	**50**
Canastra limpa	**200**
Canastra suja	**100**
Batida final	**+100**
Não pegou o morto	**−100**
Cartas que ficaram na mão	valor **negativo**

- As cartas **baixadas na mesa** somam pelo valor de cada uma; as que **ficaram na mão** no fim contam **negativo**.

Exemplo: sua dupla pegou o morto e deu a batida final com uma canastra limpa e uma suja na mesa. Só de bônus são 100 (batida) + 200 (limpa) + 100 (suja) = **400 pontos**; depois somam as cartas baixadas e descontam as que ficaram na mão. Vence quem tiver mais pontos.

Perguntas rápidas (FAQ)

Quantas cartas tem a Canastra e quantas cada jogador recebe? A Canastra usa 108 cartas: dois baralhos completos com os 4 Curingões. Cada jogador recebe 11 cartas, e são formados 2 mortos de 11 cartas, sendo que cada time tem direito a apenas um.

Vale trinca na Canastra? Vale. Na Canastra do Jogos do Rei a trinca (ou lavadeira) é aceita: 3 ou mais cartas do mesmo número, e o curinga também pode entrar, no máximo um por jogo.

Quanto vale o Curingão na Canastra? O Curingão vale 50 pontos. Ele entra nos jogos como curinga, e cada jogo baixado aceita no máximo um curinga. Se ficar na sua mão no fim da partida, conta como ponto negativo.

Precisa de canastra limpa para bater na Canastra? Não. Na Canastra basta ter uma canastra, mesmo que seja suja, para dar a batida final. A exigência de canastra limpa é do Buraco aberto (e também do STBL e da Tranca).

Existe canastra de 500 ou de 1000 na Canastra? Não. Na Canastra só existem a canastra limpa, que vale 200 pontos, e a suja, que vale 100. A sequência de Ás a Rei ou de Ás a Ás conta como uma canastra limpa ou suja normal.

Quanto vale cada carta na Canastra? O Ás vale 15 pontos; do 8 ao Rei, 10 cada; o 2 (curinga), 10; do 3 ao 7, 5 cada; e o Curingão, 50. A batida final vale mais 100, e o time que não pegou o morto perde 100.

Jogue agora

Colinha na mão, é hora da mesa. A Canastra online (jogosdorei.com.br/jogar-canastra-online.php) no Jogos do Rei é **100% grátis**, em todos os modos e salas, com gente de verdade de todo o Brasil, direto no navegador. Ainda está pegando o jeito? Dá para treinar sem pressa contra o computador: o Treino com Robôs é uma função da Sala Livre e, na Canastra, ele é grátis.

Conferido contra as regras oficiais da Canastra publicadas no site Jogos do Rei (e, no quadro "Quem vem do Buraco", contra as regras oficiais do Buraco), em 19 de outubro de 2026.