

El Continental

LA BARAJA

El continental se juega con varias barajas inglesas, aunque también se admiten las de poker español. Son necesarios dos comodines por baraja. Para cuatro jugadores hay que empezar con dos barajas y terminar con tres. De cinco a ocho jugadores es conveniente empezar con dos barajas, añadir una después de los dos primeros juegos parciales, y otra después de los dos siguientes.

OBJETIVO DEL JUEGO

Ligar las cartas en combinaciones establecidas y exponerlas, ya que las cartas que queden en la mano, combinadas o no, son las que puntúan, y gana el juego el que tiene menos puntos al final de la partida.

ORDEN Y VALOR DE LAS CARTAS

El valor de las cartas es similar, excepto para treses y doses, al que tienen en la canasta:

Comodín: 50 puntos

As: 20 puntos

Figuras (J, Q, K) y cartas numerales ocho, nueve y diez: 10 puntos

Cartas numerales del 2 al 7: 5 puntos

El orden de las cartas es el usual del dos al rey. El as puede ser la carta mayor, la carta menor e incluso intermedia entre el dos y la K.

TANTEO.- Cuando un jugador cierra por haber ligado todas sus cartas, los demás se anotan los tantos que valen las que aún tienen en su poder, aunque formen parte de una combinación.

COMBINACIONES EN LAS QUE PUEDEN LIGARSE LAS CARTAS.- Los jugadores pueden hacer en cada mano las dos combinaciones que siguen:

Trío. Tres cartas del mismo índice, sin importar el palo.

Escalera. Cuatro cartas consecutivas del mismo palo.

El número de cartas indicado en las combinaciones anteriores es el mínimo. El máximo en un trío viene determinado por el número de barajas en juego (cuatro cartas por baraja más dos comodines). En la escalera no pueden haber cartas repetidas, por lo que el número máximo es de trece (todas las de un palo), aunque algunas estén sustituidas por comodines. Puede empezar y acabar por cualquier carta y el as ser la carta intermedia entre el dos y el rey.

COMBINACIONES FIJAS A REALIZAR EN CADA JUEGO PARCIAL SEGÚN EL NÚMERO DE CARTAS REPARTIDAS.

Primer juego: se reparten seis cartas y deben realizarse dos tríos.

Segundo juego: siete cartas: un trío y una escalera.

Tercer juego: ocho cartas; dos escaleras.

Cuarto juego: nueve cartas; tres tríos.

Quinto juego: diez cartas; dos tríos y una escalera.

Sexto juego: once cartas; un trío y dos escaleras.

Séptimo juego: doce cartas; tres escaleras.

De quererse prolongar el juego (generalmente sucede si sólo participan tres o cuatro jugadores), puede aumentarse el número de cartas repartidas hasta dieciséis y procederse de acuerdo con el baremo indicado.

LAS COMBINACIONES EXPUESTAS.- Cuando un jugador consigue realizar las combinaciones exigidas, cierra; si no puede hacerlo por tener demasiadas cartas (por haber tomado cartas extra de castigo), puede exponer las combinaciones requeridas y quedarse en la mano con las cartas restantes, combinadas o no.

Las ventajas de exponer las cartas combinadas son:

Disminuir los puntos de penalización si alguien cierra;

Poder colocar las cartas sin combinar en las combinaciones ajenas expuestas, aunque con ciertas limitaciones (las escaleras no pueden deshacerse o dividirse ni pueden contener cartas repetidas);

Poder usar los comodines expuestos; después de abrir, cualquier jugador puede sustituir un comodín expuesto en la mesa por la carta que representa y utilizarlo en cualquier otra escalera para ligar las cartas que queden en la mano. El único motivo de colocarlo en otro trío es el de no poder ser aprovechado por otros jugadores.

No exponer las cartas supone no gozar de las anteriores ventajas, no poder descartarse de ninguna carta utilizable en las combinaciones expuestas y verse obligado a deshacer el juego ya ligado.

Por otro lado, exponer supone la desventaja de facilitar el cierre de otro jugador.

COMODÍN.- El comodín, también llamado joker, es una carta especial que reemplaza a cualquier otra de la baraja. En el continental puede hacerse un trío con dos comodines y una carta natural, pero no un trío de comodines.

LAS CARTAS DE CASTIGO.- En los juegos de combinaciones, cada jugador puede tomar en su turno la carta superior de la baceta o la del pozo de descartes, que es la que ha dejado el jugador anterior. En cambio en el continental, cualquier jugador puede tomar el descarte de otro si no lo ha tomado ninguno de los anteriores.

Si el jugador que toma el descarte es el que tiene el turno, el juego prosigue normalmente. Si es otro, debe tomar además de una carta de una segunda baceta preparada al efecto, llamada carta de castigo. Es debido a este doble robo que un jugador puede realizar las combinaciones de juego parcial y quedarle cartas en la mano por combinar.

Otra razón para tomar el descarte es precisamente robar la carta de castigo, lo que aumenta las posibilidades de realizar combinaciones exigidas; sin embargo, el precio puede ser el de cargarse de cartas injugables.

Este interés por las cartas de la segunda baceta lleva a algunos jugadores a la opción, totalmente lícita, de tomar su propio descarte si ningún jugador anterior lo ha hecho.

DISTRIBUCIÓN DE LAS CARTAS

Se sortea el jugador que será el primero en repartir las cartas. Éste las barajará, las dará a cortar y repartirá seis a cada jugador, de una en una, en sentido contrario a las agujas del reloj. Después de el resto del mazo en dos bacetas, que dejará en el centro de la mesa. El montón de la baceta de turno suele contener más cartas que el de la de castigo. De la primera baceta se descubre la carta superior y con ella se inicia el montón de descartes o pozo.

EL JUEGO

Cada jugador, en su turno, puede tomar la carta descubierta del pozo o bien la carta superior del mazo. Termina su turno descartándose de una de las cartas de la mano, que dejará sobre el pozo.

Si no toma la carta del pozo, podrá hacerlo cualquiera de los jugadores siguientes por turno, pero robando también la superior de la segunda baceta.

Durante su turno, el jugador que tenga las combinaciones que correspondan al juego en curso puede exponerlas, aunque no cierre. Una vez las ha expuesto, puede colocar el resto de sus cartas en las combinaciones de los demás, siempre que ligen con ellas.

Cuando alguien cierra, cada jugador procede a la anotación del valor de las cartas que le quedan en la mano. A continuación se recogen las cartas y el turno de reparto pasa al jugador siguiente, que dará las cartas que correspondan, y así sucesivamente.

Al terminar la última mano, el jugador que tenga menos puntos acumulados será el ganador de la partida.