

CANASTA (AHN:S NERJA-REGLER)

2023-01-12/LW

Canasta-spelet går i korthet ut på att bygga rader med kort av samma valör på bordet med mål att få canastor, vilket innebär sju kort i samma rad.

4 spelare = 2 par (Går även att spela 3 par) och 3 kortlekar, inkl. 6 jokrar.

START

Kupering: Efter att kortleken är blandad lyfter spelaren till höger om givaren av en del av kortleken. Den delen kallas talongen.

Den resterande delen av leken delas ut, 15 kort vardera. Om det blir exakt 60 kort (4x15) och går jämnt ut får "kuperarens" lag 100 poäng, vilket noteras i protokollet.

Röda treor: Har man fått röd trea läggs denna/dessa ut framför spelaren och ersättes med kort från talongen. Byts i turordning, medurs.

Detsamma gäller även senare i spelet – Får man en röd trea läggs den på bordet och ersätts med ett nytt kort från talongen.

En röd trea ger 100p vid sammanräkning senare, då omgången är slut. Har laget alla sex treorna blir det dubbla, 1.200p.

Om motståndarlaget senare skulle gå ut, avsluta omgången, och det egna laget inte lyckats få någon canasta blir de röda treorna värda -100p vardera.

Har man alla sex treorna blir det -1.200p.

Jokrar och tvåor: Kallas värdekort och övriga kort är valörkort.

Innan spelet börjar vänds översta kortet i talongen och läggs med valörsidan upp i högen, intill talongen. Om kortet är en joker, tvåa eller röd trea stoppas kortet tillbaka någonstans i talongen och nytt kort vänds upp.

SPEL:

Spelaren till vänster om givaren börjar med att ta två kort från talongen. Slänger sedan ett av alla sina kort i högen. Man fortsätter på samma sätt i tur och ordning, medurs.

Öppning: Innebär att man lägger ut sitt lags första bygge av kort på bordet, samma valör i EN rad. Kan göras då första varvet är avklarat.

Skall vara minst tre kort av samma valör eller två plus värdekort.

Under spelets gång samarbetar lagets två spelare och samlar utlagda kort hos den ene av dem.

Har en av dem öppnat och lagt ut behöver inte den andre öppna, utan kan själv börja lägga ut och kanske komplettera befintliga kortbyggen.

Öppningskortens sammanlagda värde skall vara:

50p vid spelets början

90p då man nått 1.500p i sammanräkningen

120p efter 3.000p

150p efter 5.000p.

För att öppna med 150p krävs inte att allt läggs i en rad. MEN det krävs att man lägger ut en canasta på bordet. Om inte poängen i canastan räcker till 150p kan man komplettera med en eller flera radvisa kortbyggen. Trissar eller bättre. En triss = Tre lika valörkort eller två valörkort plus ett värdekort.

Komplett canasta: När ett kortbygge blivit precis sju kort är det en canasta.

Röd canasta = Sju kort av samma valör

Svart canasta = Sju kort inkl. max tre värdekort

När det ligger sex kort i ett kortbygge så lägger man det sjätte kortet på tvären, nederst, som en "canasta-varning". Rött kort om en "ren" grupp och annars ett svart.

Allmänt: Genomgående i spelet gäller att ALLTID ha fler valörkort än värdekort vid kortbyggen. Exempelvis två sjuor och en tvåa eller tre nior, en tvåa och en joker.

Ta upp högen: Ingen får ta upp högen eller lägga ut på bordet, öppna, under första varvet. Efter första varvet får man inte ta upp högen förrän egna laget har öppnat eller man själv öppnar, med hjälp av det översta kortet i högen.

För att ta upp högen, max 10 kort, måste översta kortet i högen användas för att tillsammans med minst två egna kort av samma valör från handen läggas ut på bordet. Börja med att lägga ut dessa. Lägg resten av den upptagna högen på bordet, valörsidan ner, och rör inte dessa kort förrän det är nästa spelares tur. Vill och kan man lägga ut fler kortbyggen under ens tur gör man det. Man avslutar som vanligt sin tur med att kasta ett kort i högen.

Special: För att ta upp högen måste man ha minst tre kort på hand. Ett kort skall ju kastas i högen. Bra att veta i slutet av omgången.

Stoppkort: Svart trea är stoppkort och hindrar nästa spelare i tur att ta upp högen. Värdekort, jokrar och tvåor, hindrar också nästa spelare i tur att ta upp högen. Värdekorten läggs på tvären i högen. Nästa gång någon tar högen med ett värdekort i högen tas endast till och med värdekortet och som alltid max 10 kort totalt.

UTGÅNG:

För att gå ut och avsluta omgången krävs minst en röd OCH en svart canasta.

När en spelare går ut lägger spelaren ut alla kort på bordet, som nytt kortbygge eller komplettering av gamla kortbyggen PLUS ett kort i högen, som inte får vara ett värdekort.

Dessförinnan skall medspelaren ha tillfrågats om det är OK att gå ut. Om det inte är OK från medspelaren fortsätter spelet.

Om spelaren som vill gå ut har tre svarta treor eller fler på handen kan dessa läggas ut dessa på bordet, men utan värdekort.

Vid utgång räknas korten på hand hos de övriga tre spelarna som minuspoäng och kvittas från korten på bordet som är pluspoäng, för båda lagen.

Har motståndarlaget inte någon canasta räknas röda treor som vardera -100p. Om alla sex röda treorna blir det -1.200p.

Special: Tar korten i talongen slut avslutas spelet och poäng räknas enligt nedan.

POÄNGRÄKNING:

Först summeras poängen av röda treor, canastor och utgång. Notera i protokollet.

Därefter samlas lagets alla kort ihop, efter kvittning av korten på hand, och poängen sammanräknas efter valören på korten. Noteras.

Sedan summeras allt till en totalsumma.

Först till 10.000p vinner. Och man kan naturligtvis stoppa tidigare.

Rätt gissat 60 kort vid kortutdelning vid start: 100p

Utgång: 100p

Kort på hand vid utgång: Minus

Röd trea: 100p eller -100p

Sex röda treor: 1.200p eller -1.200p

Röd, äkta canasta: 500p

Svart, oäkta canasta: 300p

Valörkort 3-7: 5p (ej röda treor enl. ovan)

Valörkort 8-Kung: 10p

Ess: 20p

Tvåor: 20p

Joker: 50p

Vid poängräkning av valörkortet på slutet, dela gärna upp dem i "100p-högar", så förenklar det sammanräkningen.