

Canasta regler

- **Rek ålder:** 12+ år
- **Speltid:** ca 60 min
- **Detta behövs:** Två kortlekar med jokrar (52 kort + 2 jokrar x2) + Papper & Penna

Vad går spelet ut på?

Det par som först kommer upp i 5000 poäng vinner. Ni samlar ihop poäng genom att samla ihop till en Canasta (korg på spanska, därav namnet att man samlar en korg med sju kort av lika valör/värde). Poängen är olika för varje Canasta beroende på vilken valör man får Canasta i. Se poängtabell i slutet av denna guide.

Hur man spelar Canasta

Spelets huvudsakliga mål är att samla ihop kort för att bygga ”mälor” ihop till en Canasta. En mäla eller ett bygge är början till att samla ihop till en Canasta (sju kort av samma värde, t.ex. sju knektar, eller fyra knektar och tre jokrar/tvåor då dessa är vilda kort och fungerar som valfri valör). En mäla får dock inte bestå av mer än tre vilda kort. För att få börja bygga på en mäla krävs det tre kort av samma värde.

Spelet inleds

Korten blandas och varje spelare får 11 kort vardera.

Resten av korten placeras i en hög (vi kallar den mitthögen) mitt på bordet med baksidan uppåt.

En av deltagarna vänder upp det översta kortet från mitthögen och lägger det öppet bredvid mitthögen (denna ”nya” hög kallar vi för skräphögen). Skulle detta första kort vara en tvåa eller en joker stoppas det tillbaks i mitthögen, och ett nytt kort vänds upp.

Spelaren till vänster om given börjar. Spelaren får välja mellan att plocka upp två kort från mitthögen, eller plocka upp hela skräphögen (eftersom spelet nyss börjat finns bara ett kort i skräphögen). Men denna hög växer efterhand som spelet fortgår. Skräphögen får endast plockas upp om det översta kortet i denna hög kan användas i en befintlig eller ny mäla som tillhör spelaren.

Om någon plockar upp kort från mitthögen finns ett undantag. Om en röd trea dyker upp när man plockar upp sina kort från mitthögen, då placeras denna öppet på bordet och sen får man ta ett nytt kort. Denna röda trea kommer bidra till bonuspoäng i slutet av spelet.

När spelaren plockat upp sina kort är det dags att börja bygga mälor (minst tre av samma). Eller rent av canastor (sju kort) om man kan. Samma spelare får bygga så länge han eller hon kan. När man väl bygger gör man detta öppet på bordet. För att få mäla första gången (kallas öppning) krävs ett antal poäng (de poäng man samlat ihop i sina tidigare mälor och canastor. Har man ingen mäla eller canasta sedan tidigare har man alltså 0p).

Har laget mellan 0-1499p krävs det kort i öppnings-mälan som tillsammans är värda 50p. Mellan 1500-2999p krävs det kort som är värda 90p, och till sist krävs det 120p för att få öppna om man har över 3000p.

En del spelar med en annorlunda poängberäkning här beroende på vilka Canasta regler man använder, detta är dock den vanligaste formen vi beskriver.

Röd eller Svart Canasta

Bygger man ihop en mäla till en Canasta, markerar man högen med antingen ett rött eller svart kort. Kortet läggs överst, öppet givetvis. Om Canastan endast består av "riktiga" kort, läggs ett rött kort överst. Detta är då en röd canasta och är värd fler poäng.

Har man byggt en Canasta med hjälp av en joker eller tvåor så lägger man ett svart kort överst. Denna Canasta är då värd lite mindre än en röd. Mer om poängberäkningen längre ner i guiden.

När det inte längre är möjligt att bygga, avslutar man sin runda genom att placera ett kort (vilket som helst) man inte vill ha, överst i skräphögen.

Det finns två undantagsregler när man lägger sitt "avslutskort" för att avsluta sin runda:

Undantagsregler avslutskort

1. Väljer man att lägga en svart trea i detta skede så stängs högen, man hindrar då nästa spelare från möjligheten att plocka upp skräphögen. Nästa spelare tvingas att plocka två kort från mitthögen (detta gäller endast svarta treor).

2. Lägg ett vilt kort (placeras i så fall på tvären så att det alltid syns även om det hamnar nya kort ovanpå så småningom) så fryser man högen. En spelare får endast möjligheten att plocka upp skräphögen nu om spelaren har två "äkta" kort av samma valör som det översta kortet i skräphögen. Man får alltså inte tillgodose sig ett vilt kort här. Om det till exempel ligger en knekt överst i skräphögen när högen är fryst, så kan den endast plockas upp av en spelare som har två knektar på hand.

Nu är det nästa deltagares tur, och spelets gång fortsätter. Omgången är slut när mitthögen är slut på kort, eller när en spelare har byggt minst två canastor på bordet och samme spelare får slut på sina kort på hand.

Man får inte ta slut på sina kort på hand om man inte har minst två canastor. Har man inte två canastor går turen över till nästa spelare och spelet fortsätter som vanligt. Man spelar tills något lag fått ihop 5000p.

POÄNGRÄKNING

Canasta poängregler

Poängen räknas ihop efter vilka kort man har byggt med, enligt tabellen.

Exempel:

I en Canasta bestående av sju stycken Ess blir poängen följande, 7st Ess x 20p = 140p. Plus 500p för en äkta Canasta (röd Canasta). Detta blir alltså värt totalt 640p.

4 - 7	5p
8 - Kung	10p
Ess	20p
Tvåor	20p
Jokrar	50p
Svarta Treor	5p
Röda Treor	100p
Svart Canasta	300p
Röd Canasta	500p
Avslut	100p

ORDLISTA & FÖRKLARINGAR

Lathund för Canasta regler

Tillsammans med ovanstående Canasta regler kan denna lathund vara bra att ha i början:

Mäla – Består av minst tre kort av samma värde, antingen t.ex. tre åttor, eller två åttor och ett vilt kort.

Vilda kort – Tvåor eller Jokrar, dessa är värda vad som helst. Man får ha max tre vilda kort i en Canasta, de får inte överstiga antalet ”vanliga” kort.

Canasta – Sju kort av samma värde, en röd Canasta består av endast äkta kort. En svart Canasta innehåller även vilda kort, och är då värd något mindre i poäng.

Frysa skräphögen – Görs genom att lägga ett vilt kort i skräphögen, detta läggs på tvären så att det alltid syns, för att få plocka upp skräphögen krävs att man har två kort av samma valör som det kort som ligger överst i skräphögen, inte med hjälp av joker eller tvåa.

Stänga skräphögen – Görs genom att lägga en svart trea i skräphögen, nästa spelare får under inga omständigheter plocka upp högen utan måste ta två kort från mitthögen.

Röda treor – Får man en röd trea läggs denna öppet på bordet, man plockar sedan upp ett nytt kort från mitthögen som ersätter detta kort. I slutet av spelet tillgodoser man sig dessa treor med 100p för varje röd trea man har.