

CANASTA FÖR FYRA SPELARE, Bearbetade officiella regler.

Två lag. Medspelarna sitter mitt emot varandra. Två kortlekar med totalt 4 jokrar.

TERMINOLOGIN

TALONGEN	Den kortstapel som ligger i mitten av bordet med baksidan uppåt.
HÖGEN	De kort som läggs på varandra bredvid talongen med framsidan uppåt.
TA UPP	Ta ett kort från TALONGEN eller under vissa villkor från HÖGEN.
LÄGGA UT, UTLÄGG	Lägga ut en eller flera KOMBINATIONER på bordet eller bygga på det egna lagets befintliga KOMBINATIONER.
SAKA	Lägga ett kort på HÖGEN.
ÖPPNING	Lagets första UTLÄGG. Speciella regler gäller för ÖPPNING.
NATURLIGA KORT	Ess, Kung, Dam, Knekt, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4
HJÄLPKORT (= vilda kort)	Joker, Två Ett HJÄLPKORT kan under vissa villkor ersätta ett naturligt kort.
KOMBINATION	Minst 3 kort av samma valör , varav högst hälften får ersättas av HJÄLPKORT.
CANASTA	KOMBINATION med (minst) 7 kort.
ÄKTA CANASTA	CANASTA med enbart NATURLIGA KORT. Bonuspoäng: 500
BLANDAD CANASTA	CANASTA där 1, 2 eller 3 NATURLIGA KORT har ersatts med HJÄLPKORT. OBS! Max 3 HJÄLPKORT, oavsett hur många kort som ingår i canastan. Bonuspoäng: 300.
UTGÅNG, GÅ UT	När en spelare i ena laget LÄGGER UT de sista korten från handen.

KORTEN

Hjälpkort (= vilda kort) Speciella regler gäller	J (joker)	50 poäng
	2 (tvåa)	20 poäng
Naturliga kort	E (ess)	10 poäng
	K (kung), D (dam), Kn (knekt), 10, 9, 8	10 poäng
	7, 6, 5, 4	5 poäng
Stoppkort ; Speciella regler gäller	Svarta treor	100 poäng
Bonuskort ; Speciella regler gäller	Röda treor	100 poäng

HUR SPELET BÖRJAR **Utdelning av kort**

1.1	En person (= GIVEN) delar ut 44 kort, så att spelarna får 11 kort var. Det 45:e kortet vänds upp och utgör början på HÖGEN. Återstående kort utgör TALONGEN.
1.2	Om (översta) kortet i HÖGEN är en svart trea , tar GIVEN ett nytt kort från TALONGEN och lägger ovanpå den svarta trean.
1.3	Om (översta) kortet i HÖGEN är en röd trea , en tvåa eller en joker lägger GIVEN detta kort på tvären i HÖGEN samt tar ett nytt kort från TALONGEN och lägger överst i HÖGEN.
(1.4	Proceduren upprepas tills ett NATURLIGT KORT ligger överst i HÖGEN.)

ÖPPNING

Kravet på öppningspoäng är beroende av hur många poäng laget hittills har fått.	
Om summan är negativ	Öppna med minst 15 poäng
0 till 1495 poäng	50 poäng
1500 till 2995 p.	90 poäng
3000 till 4995 p.	120 poäng

TURORDNINGSREGEL

När det är din tur att spela gäller följande:

- 1) Ta ett kort från talongen eller om möjligt från högen.
- 2) Lägg ut om du kan och vill.
- 3) Saka.

Det är inte tillåtet att lägga ut annat än röda treor innan man tagit ett kort.

ATT TA HÖGEN (för dig som står i tur att spela)

1	Om det översta kortet i högen är en svart trea , kan du inte ta högen .
2	Om det översta kortet i högen har samma valör som en canasta i ditt lag , kan du inte ta högen .
3	Om du har rätt att ta högen kan du välja mellan följande alternativ a) ta hela högen, b) ta det översta kortet* i högen, c) avstå från högen och i stället ta ett kort från talongen.
4	Om ditt lag inte har öppnat kan du ta högen endast om två villkor är uppfyllda: Villkor 1: Du har på hand två kort av samma valör som det översta kortet i högen, Villkor 2: Du kan öppna med hjälp av det översta kortet i högen samt kort från din hand . OBS! Övriga kort från högen får ej användas för öppning.
5	Om ditt lag har öppnat och om högen är låst med en röd trea, en tvåa eller en joker (på tvären) kan du ta högen om: Du har på hand två kort av samma valör som det översta kortet i högen .
6	Om ditt lag har öppnat och om högen inte är låst kan du ta högen på två olika sätt: Alternativ 1: Du har på hand två kort av samma valör som det översta kortet i högen . Alternativ 2: Du har på hand ett hjulpkort samt ett kort av samma valör som det översta kortet i högen .
*	<i>Kommentar: Att bara ta det översta kortet kan vara lämpligt vid UTGÅNG</i>

LÅST HÖG

1	Högen kan bli låst vid given . Detta sker om det översta kortet i högen är en röd trea , en tvåa eller en joker .
2	Högen kan låsas av en spelare . Detta sker genom att spelaren sakar en tvåa eller en joker . Hjulpkortet läggs på tvären.
3	Högen låses upp om en spelare tar högen . Se ATT TA HÖGEN.
<i>Kommentar: Du kan dessutom förhindra nästa spelare att ta högen på två olika sätt:</i>	
1.	<i>Du sakar en svart trea.</i>
2.	<i>Du sakar ett kort i samma valör som en canasta hos motståndarlaget.</i>

CANASTA

1	När du eller din medspelare lägger det sjunde kortet till en KOMBINATION har laget skapat en CANASTA.
2	Om canastan består enbart av NATURLIGA kort är canastan ÄKTA och ger 500 bonuspoäng. Ni samlar korten till en hög med ett rött kort överst.
3	Om canastan innehåller 1, 2 eller 3 HJULPKORT är canastan BLANDAD och ger 300 bonuspoäng. Ni samlar korten till en hög med (om möjligt) ett svart kort överst.
4	Du kan bygga på en färdig canasta med fler kort i samma valör.
5	Du kan också bygga på en färdig canasta med hjulpkort*, men den får aldrig innehålla fler än tre hjulpkort .
*	<i>Kommentar: Detta inträffar inte ofta, men kan förekomma i samband med UTGÅNG. Observera dock, att om man lägger ett hjulpkort till en äkta canasta, så blir den en blandad canasta!</i>

UTGÅNG

1	Du får gå ut när laget har två canastor* . Erforderliga canastor kan bildas samtidigt som du går ut.
2.	Du har rätt, men inte skyldighet, att fråga din medspelare om du får gå ut. Om du frågar, måste du lyda medspelaren.
2	Vid utgång behöver man inte saka något kort.
3	Bonus för utgång är 100 poäng .
*	<i>Kommentar: Enligt de officiella reglerna krävs en canasta för utgång, men De flesta deltagare i denna canastagrupp vill att två canastor krävs för utgång, vilket har blivit regel hos oss.</i>

DIREKT UTGÅNG*

*	<i>Direkt utgång förekommer nästan aldrig när man är fyra spelare, men kan ske om man spelar individuellt (två eller tre spelare) även om det är osannolikt.</i>
	För att du ska kunna göra DIREKT UTGÅNG krävs att du inte har lagt ut några kort förutom röda treor. Med 11 kort på hand kan du inte själv lägga ut två canastor. Därför fordras att din medspelare redan har lagt ut en canasta. Om du, efter att ha dragit ett kort, kan lägga ut alla dina kort inklusive en canasta utan att lägga några kort på medspelarens kombinationer , så kan göra DIREKT UTGÅNG. Du har rätt att saka ett kort. Du måste alltså lägga ut 11 kort (en canasta med 7 - 8 kort och en kombination med 3 - 4 kort). Bonus för DIREKT UTGÅNG är 200 poäng .

SVARTA TREOR

1	När du sakar en svart trea, får den närmast följande spelaren inte ta högen.
2	Endast vid utgång får du lägga ut en kombination av tre eller fyra svarta treor. De svarta treorna får inte kombineras med hjärpkort.

RÖDA TREOR

1	Om du får en röd trea i given , ska du – när det blir din tur – lägga ut den på bordet och ta ett ersättningskort från talongen. Sedan fortsätter du i vanlig ordning: ta upp – eventuellt lägga ut – saka.
2	Samma sak gäller om du drar en röd trea från talongen .
3	Om du får en röd trea från högen (vilket bara kan ske om högen låsts vid given av en röd trea), ska du lägga ut den på bordet utan att ta något ersättningskort från talongen.

TALONGENS SISTA KORT*

1	Om du drar talongens sista kort och detta är en röd trea , måste du lägga ut kortet, men du får inte lägga ut några andra kort och inte heller saka. Omgången är färdigspelad.
2	Om du drar talongen sista kort (och detta inte är en röd trea) och inte går ut, så får den följande spelaren ta högen om hen kan och vill. Om hen inte tar högen är omgången färdigspelad.
*	<i>Det är inte särskilt vanligt att talongen "tar slut".</i>

POÄNGRÄKNING

1. Bonuspoäng	Äkta canasta (enbart naturliga kort)	500 poäng
	Blandad canasta (högst tre hjärpkort)	300 poäng
	Utgång	100 poäng
	Direkt utgång	200 poäng
	Röd trea	100 poäng / st
	4 röda treor i samma lag	Totalt 800 poäng.
2. Kort på bordet (utom de röda treorna som redan har räknats)	J	50 poäng
	2, E	20 poäng
	K, D, Kn, 10, 9, 8	10 poäng
	7, 6, 5, 4, svart 3	5 poäng
3. Kort på handen	Räknas med samma belopp som kort på borden, men negativt .	
4.	Om laget inte har öppnat räknas lagets röda treor negativt .	

MATCHENS SLUT

Matchen är slut när (minst) ena laget fått minst **5000 poäng**.

CANASTA FÖR TVÅ SPELARE

Spelarna spelar individuellt. Enda skillnaden mot Canasta för 4 spelare är att man delar ut **15 kort** i stället för 11.

Direkt utgång är mycket sällsynt när man fordrar 2 canastor. Av 15 kort på hand behöver man ju en canasta med 7 kort och en canasta med 8 kort.

CANASTA FÖR TRE SPELARE

Spelarna spelar individuellt. **Tre** kortlekar med totalt **6 jokrar**. Man delar ut **15 kort** i stället för 11.

Direkt utgång: Se Canasta för två spelare.

Ändringar jämfört med Canasta för fyra spelare:

POÄNGRÄKNING

1, 2, 3 eller 4 röda treor
5 röda treor
6 röda treor

Bonuspoäng

100 per styck
1000 totalt
1200 totalt

CANASTA FÖR SEX SPELARE

Tre lag. Medspelarna sitter mitt emot varandra. **Tre** kortlekar med totalt **6 jokrar**. Man delar som vanligt ut 11 kort. Angående röda treor: Se Canasta för tre spelare.

Det har visat sig att spelet inte blir roligt - man får vänta alldeles för länge på sin tur.