

CANASTA

1. Počet hráčů

Nejživější a nejspolečenštější je canasta hraná čtyřmi hráči, z nichž vždy dva a dva hráči sedící proti sobě jsou společníky pro celou hru. Hrají sice každý sám, skrytě bez dorozumívání, ale společným úsilím a na společný účet. Dobře je možno hrát canastu ve třech, případně i ve dvou. Ke konci pravidel uvedeme odchylky pro hru _____ ve třech a ve dvou.

2. Hra

Hra sestává z více kol a končí kolem, ve kterém jedna ze stran nebo obě strany dosáhly počtu 10000 bodů nebo více. Vítězem je strana, která docílila vyššího počtu bodů. Jedním kolem rozumíme jedno rozdání.

3. Druh a počet karet

Karty pro canastu sestávají ze dvou kompletních her francouzských karet po 52 listech, k nimž jsou přidány celkem čtyři „Jolly Jocker“. Podle nich jsou tyto karty u nás lidově zvané „žolíky“. Obě hry mohou mít stejné zbarvení rubu karty (reverzu). Celkem je tedy ve hře 108 karet.

4. Rozsazení hráčů

Společníci se určí buď dohodou anebo tak, že se jimi stanou dva hráči, kteří před hrou sejmou dvě nejvyšší karty. Společníci sedí proti sobě. Pro účel vylosování je nejvyšší kartou A (eso) a nejnižší dvojka.

5. Rozdávání

První rozdává hráč, který sejmou nejnižší kartu. Kar ty může promíchat pro urychlení více hráčů, konečné promíchání provede hráč rozdávající. Před rozdáváním dá sejmout hráči, který sedí po jeho pravici. Ten má právo podívat se na tři poslední karty toho dílu, který sejmou. Najde-li v nich žolíka, dvojku nebo červenou trojku, _____ vezme si je a předem a o tolik karet, kolik si vzal předem, dostane při rozdávání méně. Každý hráč dostává 13 karet. Rozdává se po jedné kartě dokola ve směru hodinových ručiček. Balík, který zbude po rozdání se položí doprostřed stolu rubem navrch a jmenuje se kmenový balík. Průběhem hry vzniká odkládáním karet lícem navrch balík odkládaný, zvaný obyčejně „balík“.

6. Průběh hry v jednom kole

Hráči si srovnají v ruce karty nejlépe podle výše jejich hodnoty, tedy esa k sobě, krále, dámy atd. bez ohledu na barvy. Mají-li v ruce červenou trojku (jednu nebo více), vyjmou ji hned z ruky a položí před sebe na stůl lícem navrch. Z kmenového balíku si při nejbližší koupí dokoupí také náhradu za červené trojky do počtu 13 karet v ruce. Hráči kupují po řadě počínajíc hráčem, který sedí po levici rozdávajícího. Každý hráč, když na něj přijde řada, provádí tři úkony hry:

- koupí karty (tj. vrchní karty kmenového balíku, za určitých podmínek, ale vrchní karty odkládaného balíku)
- případné vyložení
- odložení karty na odkládaný balík

Hráč po levici rozdávajícího zahajuje hru. Rozdávající mu nabídne veřejně (tak, aby to všichni hráči viděli) první kartu z kmenového balíku. Hodí-li se kupujícímu, vezme ji jako koupí, nehodí-li se mu, odmítne ji a rozdávající ji odloží lícem navrch jako první kartu odkládaného balíku. Zahajující hráč si pak koupí normálně, tj. skrytě, další kartu z kmenového balíku, má tedy při první koupí výhodu ze dvou karet. Pak hráči vyloží, může-li, přiloží hodící se karty k vyloženým skupinám svého spoluhráče a konečně odloží kartu, která se mu nejméně hodí, na odkládaný balík, a přitom musí dbát, aby svým odložením neprospěl soupeřům. Spoluhráči soustředí své vyložené skupiny k jednomu nebo druhému hráči, aby měli lepší přehled.

7. Cíl hry

Cílem hry je – jak jsme uvedli již dříve – dosažení nejvyššího počtu bodů. Body získává strana součtem bodové hodnoty karet vyložených na stůl oběma spoluhráči a připočtením všech premií.

Bodové hodnoty karet jsou:

žolík – 50 bodů

dvojka – 20 bodů

eso (A) – 20 bodů

vysoké karty: (K–Q–J–10–9–8) – 10 bodů

nízké karty: (7–6–5–4–a černé 3) – 5 bodů

Bodové hodnoty premií jsou:

- za divokou canastu žolíkovou – 2000 bodů

- za divokou canastu dvojkovou – 1000 bodů

- za čistou canastu – 600 bodů
- za smíšenou canastu – 300 bodů
- za uzavření kola – 200 bodů
- za červenou trojku (kára a srdce) – 100 bodů

K dobru se počítá každé straně součet bodových hodnot karet vyložených na stůl, a to včetně těch, které tvoří canastu, s připočtením dosažených premií. Od tohoto součtu se ale odečte bodová hodnota karet, které při uzavření kola zůstaly oběma hráčům v ruce.

Nedosáhne-li však strana při vykládání alespoň jedné canasty, odečítají se jí jako špatné (minusové) body součty bodových hodnot všech karet vyložených na stole i karet v rukou obou spoluhráčů a též premiové hodnoty vyložených červených trojek.

8. Co je CANASTA?

Slovo canasta znamená ve španělštině doslova koš.

Ve hře to znamená sedm karet stejného stupně, tedy např. 7 devítek, 7 čtyřek, 7 králů apod. V tom případě, že se podaří vyložit (třeba i postupně) všech 7 originálních karet, jedná se o canastu čistou. Čtyři originální karty musí canasta obsahovat vždy. Přidají-li se na místo 1 až 3 originálních karet karty „divoké“, utvoří se canasta smíšená. Canasta složená jen z divokých karet platí jako canasta divoká, a to žolíková, skládá-li se ze 4 žolíků a 3 dvojek, jinak dvojková.

9. Co jsou divoké karty?

Divokými kartami jsou žolíky a dvojky všech barev. Ve hře jsou čtyři žolíky a 8 dvojek, celkem tedy 12 divokých karet. Jsou to karty nejcennější nejen pro svoji vysokou hodnotu bodovou, ale hlavně proto, že při vykládání mohou být použity za kartu kteréhokoliv stupně a bez ohledu na barvu.

Jsou důležité zejména pro svoji schopnost doplnit kterýkoliv výklad čtyř karet originálních na canastu.

A to je nejdůležitější úkol ve hře, protože bez dosažení alespoň jedné canasty jsou všechny body vaší strany odečteny jako špatné.

Již na tomto místě uvedeme pokyn pro taktiku hry. Spekulace na divokou canastu (1000, případně 2000 bodů) je vždy dost riskantní, protože vyložením divokých karet prakticky uzavřete možnost doplnění jiných vyložených skupin na smíšenou canastu.

10. Vykládání

Otevírá-li strana výklad skupiny dosud nevyložené, musí mít možnost vyložit nejméně 3 karty.

Doplňovat skupinu již vyloženou můžeme, kdykoliv přijdeme na řadu, i kartami jednotlivými.

Pravidla v předešlých odstavcích uvedená nám napovídají, že budeme vykládat téměř výhradně skupiny karet stejného stupně, tedy např. A–A–A, K–K–K, 4–4–4, nebo s použitím divokých karet 5–5–2, 10–10–žolík atd. Pravidla připouštějí také vykládání tzv. sekvencí, např. 7–8–9 nebo Q–K–A apod., vždy však jen ve stejné barvě a ve směru od nižší karty k vyšší. Přikládat k vyložené sekvenci kartu nižší není přípustné. Hráči jich z taktických důvodů užívají jen velmi zřídka, protože ztěžují tvoření canast. Vhodné je jejich použití jako pomoc pro dosažení potřebného počtu bodů pro první vyložení nebo pro rychlé uzavření kola, nebo ovšem pro koupi balíku. Divoké karty i v tomto případě nahrazují jakoukoliv kartu bez ohledu na barvu. Některé varianty pravidel vykládání sekvencí vůbec nepřipouštějí.

První vyložení každé ze stran v každém kole je znesnadněno. Předně musí hráč, který za stranu první vykládá, vyložit alespoň jednu skupinu tří karet jen v kartách originálních, tedy bez použití divoké karty.

Dále musí tento hráč sám (bez pomoci svého spoluhráče) vyložit najednou karty o určitém minimálním počtu bodů, jehož výše je závislá na počtu bodů, kterých jeho strana dosáhla již v předešlých kolech. Čím větší úspěchy měla a čím více dobrých bodů již dosáhla, tím větší minimální počet bodů pro první vyložení je jí předepisován:

Při dosažení – Minimální bodové hodnoty počtu bodů pro první vyložení

0 až 1495 – 50 bodů

1500 až 2495 – 90 bodů

2500 až 4995 – 120 bodů

5000 a výše – 150 bodů

Minimálního počtu bodů může být dosaženo vyložením jedné nebo několika skupin. Ustanovení o podmínkách ztěžující první vyložení neobyčejně zpestřuje hru a způsobuje často překvapující zvraty. Bez žolíků nebo bez většího počtu es nebo dvojek se těžko hledá najednou 150 bodů. Může-li ovšem hráč z ruky vyložit canastu, pak se premiová hodnota canasty do potřebných bodů započítává.

Po prvním vyložení mají oba hráči volnost přikládat k vyloženým skupinám i vykládat nové skupiny s jakýmkoliv počtem bodů, vždy však ze tří karet nově vykládané skupiny musí být nejméně dvě originální a jen jedna divoká. Také na hotové canasty možno v průběhu kola přikládat karty stejného stupně. Nikdy

však k čisté canastě nepřikládáte kartu divokou, protože tím byste ji znehodnotili na smíšenou a ztratili byste prémiové body.

11. Kupování

Hráč, který je na řadě, kupuje pravidelně vrchní kartu kmenového balíku. Koupí-li takto červenou trojku, vyloží ji hned na stůl a koupí si další kartu náhradní. Za určitých podmínek může však hráč místo kmenového balíku koupit kartu odloženou předchůdcem z balíku odloženého. To je velká výhoda, protože s touto kartou „koupí balík“, tj. vezme si všechny odložené karty a použije jich k dalšímu vykládání, k doplnění vyložených skupin své strany a zbytek si ponechá pro další hru. Takto se bohatě doplňují canasty a zejména čisté canasty, které přinášejí vyšší prémii.

Kdy smíte koupit balík ? Jestliže hráč před vámi hrající (tedy odpůrce po vaší pravici) odloží kartu, která se vám hodí:

a) Nemá-li vaše strana ještě vyloženo, nebo je-li balík zmrazen (viz bod 13), musíte mít ke kartě odložené vašim sousedem v ruce dvě originální doplňující karty. Jedná-li se o první vyložení vaší strany v kole, musíte mít současně možnost uskutečnit je s počtem bodů, který je v daném okamžiku pro vaši stranu předepsán. Příklad: Vaším předchůdcem byla odložena srdcová desítka. Vy máte v ruce dvě desítky. Nekupujete tedy z kmenového balíku, ale koupíte odloženou desítku a vyložíte ji hned na stůl spolu se svými dvěma. Tím jste vyložil 30 bodů. Vaše strana musí však provést první vyložení, dejme tomu na 90 bodů. Musíte proto z ruky doplnit vyložením jinými skupinami nebo přidáním divokých karet k vyloženým 3 desítkám na 90 bodů. Pak si teprve smíte vzít balík a pokračovat ve vykládání. Nemůžete-li koupit odložené desítky dosáhnout výkladu o předepsaném minimu bodů, pak ji ovšem koupit nesmíte.

b) Má-li vaše strana první vyložení již za sebou a není-li odložený balík zmrazen (viz bod 13), pak můžete odloženou kartu a celý balík koupit i k jedné originální kartě z ruky a druhou nahradit divokou. Příklad: K odložené srdcové desítce přidáte z ruky jen jednu desítku a jako třetí kartu, nutnou k vyložení nové skupiny, dáte žolíka nebo dvojku. Pak už si balík vezmete a použijete, protože vaše strana měla už vyloženo a vy se už nemusíte starat o počet bodů.

c) pokud není balík zmrazen (viz bod 13), můžete koupit balík také odloží-li váš předchůdce kartu, která se hodí do skupiny vaší stranou už vyložené, která ale ještě nevytvořila canastu. V takovém případě koupenou odloženou kartu prostě přiložíte k vyložené skupině a balík ihned použijete.

12. Zvláštní funkce černých trojek (piky a trefy)

S černými trojkami sice normálně hrajeme, ale nesmíme je během kola vykládat jako jiné karty. Mají své zvláštní určení. Odložíte-li černou trojku na odkládaný balík, nesmí jej hráč po vaší levici, který hraje po vás koupit. Černá trojka je tedy obranná karta, kterou svému soupeři po levici ve vhodné chvíli zabraňujete, aby nemohl koupit balík. Canasta se z černých trojek nedělá. Vyloženy smějí být jen tehdy, když hráč tímto vyložením končí kolo. Divokých karet může být v tom případě použito jako obvykle (např. 3–3–2). Někdy se uplatňuje pravidlo, že za černou trojku, která hráči zůstala v ruce při uzavření kola se odpočítává 100 bodů, nikoliv jen 5. Je to ale ustanovení dosti tvrdé a ne dost přesvědčivě zdůvodněné. Směřuje proti lehkomyšlným koupím balíku, kde obvykle bývá několik černých trojek, v konečných fázích kola, kdy obě strany mají již vyložené canasty a někteří hráči málo karet v ruce.

13. Zmrazení odloženého balíku

Toto pravidlo může být pro začátečníky vypuštěno, pro dobré hráče je však kořením hry. Vytvoří se větší balík odložených karet, má jeho koupě rozhodující význam pro výsledek kola a někdy celé hry. Octne-li se hráč v situaci, že nemá černou trojku, aby jejím odložením vyloučil koupi balíku následujícím hráčem, a zejména uvědomí-li si, že jakýmkoliv odložením běžné karty naopak tuto koupi umožní, může se rozhodnout, že zmrazí balík odložením divoké karty nebo červené trojky, kterou jeho strana vyložila. Zmrazením se vylučuje koupě balíku hráčem bezprostředně následujícím a ztěžuje se i pro další hráče. Všichni hráči mohou pak koupit balík jedině doplněním dvěma originálními kartami z ruky, nikoliv jednou originální a jednou divokou, nebo prostým přiložením odložené karty ke skupině stejné hodnoty už dříve vyložené. Až na minimální počet bodů se vlastně hra pro obě strany vrací k situaci, kdy ještě neuskutečnily první vyložení. Zbavit se divoké karty nebo premie za červenou trojku je oběť, ale zmaření koupě balíku soupeřem a zachování naděje na jeho koupi vlastní stranou bude stát zato i při riziku, že v případě neúspěchu jsme balík pro soupeře ještě posílili. Zmrazení je možno zdůraznit i postupným odkládáním dalších divokých karet.

14. Uzavírání kol

Kolo uzavře hráč, který první vyloží všechny své karty na stůl. Někdy se uplatňuje pravidlo, že musí ještě zbýt karta na odložení, takže teprve touto kartou kolo uzavírá. To je věc dohody hráčů. Uzavřít kolo smí hráč jen tehdy, když jeho strana má vyloženou alespoň jednu canastu.

15. Počítání

Po uzavření kola spočítají strany své prémie, připočtou bodovou hodnotu vyložených karet a odečtou bodovou hodnotu karet, které zůstaly při uzavření hráčům v ruce. Strana, která nemá canastu, odečítá prémie body a bodovou hodnotu všech karet z ruky i ze stolu. Skóre se zapisuje pro každou stranu, tedy ve dvou sloupcích.

16. Hra ve dvou a ve třech

V pravidlech se liší od hry ve čtyřech jen tím, že každý hráč hraje sám. Pro urychlení vývinu hry se rozdává každému o 2 karty více. V taktice hry jsou ovšem rozdíly markantnější.

Zajímavá a rychlejší varianta hry canasta

Bod 2. Hraje se do dosažení 5000 bodů.

Bod 5. Při snímání odpadá podívání na poslední 3 karty a případné vybírání divoké karty nebo červené trojky. Každý hráč dostane při rozdávání jen 11 karet.

Bod 6, odst.2. Rozdávající nenabídne prvnímu hráči kartu k výběru. První kartu z kmenového balíku prostě odkryje, je-li to divoká karta nebo červená trojka, je odložený balík od počátku zmrazen. Vykládat a kupovat balík je možno až od pátého odložení karty, tedy až všichni hráči jednou odloží.

Bod 7. Bodové hodnoty premií jsou:

- Za divokou canastu žolíkovou – 2000 bodů
- Za divokou canastu dvojkovou – 1000 bodů
- Za čistou canastu – 500 bodů
- Za smíšenou canastu – 300 bodů
- Za uzavření kola – 100 bodů
- Za uzavření kola třemi černými trojkami – 200 bodů
- Za uzavření kola čtyřmi černými trojkami – 300 bodů
- Za červenou trojku (kára a srdce) – 100 bodů
- Za všechny 4 červené trojky u jedné strany – 800 bodů
- Za uzavření kola při první koupi balíku v kole – 1000 bodů

Bod 10. První vyložení možno uskutečnit teprve až všichni hráči odložili po jedné kartě. Minimální počet bodů při prvním vyložení v kole:

Při dosažení minimální bodové hodnoty počtu bodů pro první vyložení

0 až 1495 – 50 bodů

1500 až 2995 – 90 bodů

3000 a výše – 120 bodů

Strana, která má minusové body, může vykládat již na 15 bodů. Každý nezdařený pokus o vyložení se trestá zvýšením minimálního počtu bodů o 10.

Vykládání sekvencí (např. 7–8–9, Q–K–A apod.) není vůbec přípustné.

Bod 11. Balík nelze koupit, dokud všichni hráči jednou neodložili. Hráč, kterému zbyla v ruce jen 1 karta, nesmí už balík koupit.

Bod 13. Pravidlo o zmrazování balíku nelze při této variantě smluvně vypustit. Naopak musí být co nejsoustavněji uplatňováno, protože právě jím dostává hra pravý vzruch.

Bod 14. Při této variantě nemusí hráči při uzavírání kola zbyť karta na odložení. Před uzavřením kola se hráč zeptá svého partnera, souhlasí-li s uzavřením.

NĚKOLIK NEJDŮLEŽITĚJŠÍCH TAKTICKÝCH POKYŇŮ

Při hře ve čtyřech nikdy nezapoměňte, že máte společníka a spojence. Platí tedy zásada uskutečnit první vyložení brzy, jakmile máte v ruce skupiny karet, které to umožňují. To hlavně proto, aby váš společník mohl také zasáhnout do hry a abyste neodhazovali karty, které by při společném uplatnění pomohly utvořit canastu. Je také dobře šetřit si divoké karty, zejména pokud se společník nemohl projevit, zda vám nepřiloží karty originální. Také není taktické roztahovat svá vyložení do šíře v počátcích kola, zejména pokud byste k tomu museli použít divokých karet.

Pamatujte, že prvořadým úkolem je docílit pro vaši stranu doplnění alespoň jedné canasty. Už pro tento účel je vhodné držet si nějakou divokou kartu v záloze, protože odpůrce vám nebude odkládat karty ze skupin vaší stranou vyložených a bude tak zdržovat možnost doplnění canasty.

Čekání na čistou canastu je ošidné, zejména nemáte-li ještě žádnou. Tím hůře je se spekulací na canastu divokou.

O tom jsme už psali. Nejdůležitější je stálá pozornost při hře a paměť: pamatovat si, co je asi v balíku, co odkládá váš společník a vaši soupeři, zejména ten po vaší levici, který může těžít bezprostředně z vašeho odkládání.

V pozdějších kolech hry, kdy obě strany třeba vykládají na větší limit bodů a vytváří se větší balík

odložených karet, je nutno o něj bojovat zejména s využitím zmrazování. Koupě balíku bývá rozhodující pro výsledek celé hry. Překvapující a brzké uzavření kola je také vhodným nástrojem pro úspěch, zejména mají-li odpůrci těžkosti s vytvořením canasty. Hra utajená, s opožděným vykládáním a překvapováním odpůrců, je vhodná spíše při hře ve dvou a ve třech, kdy nemáte společníka.

Přejeme vám dobrou zábavu!