

Canasta

Úvodem

Kanasta je hrou z rodiny Rummy. Je živá, zábavná a její časté prudké zvraty udržují napětí až do konce, který nebývá vítán, ač se jedna partie může protáhnout přes dvě hodiny. Je to hra četných kombinací, takže nutí k pozornosti, bystří paměť a zaujme tou měrou, že při ní zapomenete na každodenní starosti. Je tak zábavná, že naprosto nepotřebuje lákadlo vyhlídky na výhru nebo ohrožení peněžní prohrou. Jen prostoduché hry, založené na náhodě, bez možnosti uplatnění jakékoliv rozumové úvahy a bystrosti, dávají pochybnou zábavu a jsou-li hrány o peníze, i nežádoucí nervové napětí. Tak jako nehrajete o peníze šachy nebo sportovní či společenské hry vyžadující určitou dovednost, nemusíte o ně hrát ani v kartách. Tolik jsme chtěli předeslat pravidlům této hry, která jistě i vám příjemně zpestření chvil odpočinku, zejména když nepřízeň počasí nebo kapsy pokazí jiný program.

Pravidla pro hru kanasta

1. Počet hráčů:

Neživější a nejspolečenštější je kanasta hraná čtyřmi hráči, z nichž vždy dva a dva hráči sedící proti sobě jsou společníky pro celou hru. Hrají sice každý sám, skrytě a bez dorozumívání, ale společným úsilím a na společný účet. Dobře je možno hrát kanastu 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 10 000 bodů nebo více. Vítězem je strana, která docílila vyššího počtu bodů. Jedním kolem rozumíme jedno rozdání.

3. Druh a počet karet:

Karty pro kanastu sestávají ze dvou kompletů 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 zabarvení 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 sejmul nejnižší kartu. Karty 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 sejmul. Najde-li v nich žolíka, dvojku nebo červenou trojku, vezme si je 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 obvykle "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:

- a) koupí karty (tj. vrchní karty kmenového balíku, za určitých podmínek, ale vrchní karty odkládaného balíku),
- b) případné vyložení,
- c) 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 je 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 volby 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 - jek 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:

černá 3 -100 bodů
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) 5 bodů

Bodové hodnoty prémie jsou:

za divokou kanastu žolíkovou 2000 bodů
za divokou kanastu dvojkovou 1000 bodů
za čistou kanastu 600 bodů
za smíšenou kanastu 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 kanastu, s připočtením součtu dosažených prémie.

Od tohoto součtu se ale odečte bodová hodnota karet, které při uzavření kola zůstaly oběma spoluhráčům v ruce.

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

8. Co je KANASTA?

Slovo kanasta znamená ve španělštině doslovně 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 kanastu **čistou**. Čtyři originální kary musí kanasta obsahovat vždy. Přidají-li se na místo 1 až 3 originálních karet karty "divoké", utvoří se kanasta **smíšená**. Kanasta složená jen z divokých karet platí jako "**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 kanastu. A to je nejdůležitější úkol ve hře, protože bez dosažení alespoň jedné kanasty jsou všechny body vaší strany odečteny jako špatné.

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

10. Vykládání:

Otevírá-li strana výklad skupiny dosud nevyložené, musí mít možnost vyložit nejméně 3 karty. doplňovat skupinu již vyloženou můžeme, kdykoliv přijdeme ve hře 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. Příkládat k vyložené sekvenci kartu nižší není přípustné. Hráči jich z taktických důvodů užívají jen velmi zřídka, protože ztěžují tvoření kanast. 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 stranou prvně 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 dosaženém počtu bodů Minimální bodové hodnoty 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 vyložением jedné nebo několika skupin. Ustanovení o podmínkách ztěžujících první vyložení neobyčejně zpestřuje hru a způsobuje často překvapující zvraty. Bez žolíků nebo bez většího počtu es nebo dvojek se těžko vykládá najednou 150 bodů. Může-li ovšem hráč z ruky vyložit kanastu, pak se prémiová hodnota kanasty do potřebných bodů započítává.

Po prvním vyložení mají oba hráči volnost příkládat 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 kanasty možno v průběhu kola příkládat karty stejného stupně. Nikdy však k čisté kanastě nepřikládejte kartu divokou, protože tím byste je 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 z 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 kanasty a zejména čisté kanasty, které přinášejí vyšší prémii.

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

Nemá-li vaše strana ještě vyloženo, nebo je-li balík zmražen (viz bod 13), musíte mít ke kartě odložené vaším 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 dáním 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.

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 totiž 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. Kanasta se z černých trojek nedělá. Uplatňuje se pravidlo, že za černou trojku, která hráči zůstala v ruce při uzavření kola se odpočítává 100 bodů. Je to ustanovení dosti tvrdé, ale směřuje proti lehkomyšlným koupím balíku, kde obvykle bývá několik černých trojek, v konečných fázích kola, kdy obě strany mají již vyložené kanasty 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-li se větší balík odložených karet, má jeho koupě rozhodující význam pro výsledek kola a někdy i 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 už vyložila. Zmrazením se dosáhne toho že ostatní hráči nemohou koupit balík po dobu jednoho kola. Zbavit se divoké karty nebo prémie za červenou trojku je oběť, ale zmaření koupě 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:

Uzavřít kolo smí hráč jen tehdy, když jeho strana má vyloženou alespoň jednu kanastu. A když po koupi karty z kmenového balíku vám zůstane jen jedna karta, tak touto poslední kartou uzavřete kolo tak, že ji odložíte na balík odložených karet rubem vzhůru.

15. Počítání:

Po uzavření kola spočítají strany své prémie, připočtou bodovou hodnoty vyložených karet a odečtou bodovou hodnotu karet, které zůstaly při uzavření hráčům v ruce. Strana, která nemá kanastu, odečítá prémiové 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

se v pravidlech 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.

NĚKOLIK NEJDŮLEŽITĚJŠÍCH TAKTICKÝCH POKYNŮ

Při hře ve čtyřech nikdy nezapomeňte, 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 kanastu. 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 kanasty. 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 kanasty.

Čekání na čistou kanastu je ošidné, zejména nemáte-li ještě žádnou. Tím hůře je se spekulací na kanastu 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 těžit 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 kanasty.

Hra utajená, s opožděným vykládáním a překvapováním odpůrců, je vhodná spíše při hře ve dvou a ve třech, kdy nemáte společníka.

Přeji vám dobrou zábavu!