

SPELUITLEG:

Het is de bedoeling dat je met je kaarten 'op tafel komt'. Dit kan wanneer je setjes van minimaal 3 kaarten van dezelfde waarde hebt, 2 kaarten van dezelfde waarde aangevuld met een (pseudo) joker mag ook.

Het minimale aantal punten waarmee je 'op tafel' moet komen is afhankelijk van de stand van het spel, iedereen begint dus met 50 punten!

Negatief puntenaantal: 15 punten

0 - 1495: 50 punten

1500 – 2995: 90 punten

3000 – 5000: 120 punten

Maar hoe kom je eigenlijk aan die punten vraag je je af? Het lijkt namelijk erg lastig, maar is best makkelijk. Iedere kaart die je in je hand heeft zijn waarde. Als die punten bij elkaar worden opgeteld kom je op een totaal uit.

De telling:

- Aas = 20 punten
- 8, 9, 10, Boer, Vrouw, Heer = 10 punten
- 4, 5, 6, 7 = 5 punten
- Zwarte Drie = 5 punten
- Rode Drie = 100 punten plus 5 punten in de telling
- 2 (pseudo joker) = 20 punten
- Joker = 50 punten
- Alle vier Rode Drieën = 800 punten
- Zuivere Canasta = 500 punten (rode kaart boven)

- Onzuivere Canasta = 300 punten (zwarte kaart boven)
- Zuivere azen Canasta = 800 punten (rode Aas boven)
- Onzuivere azen Canasta = 500 punten (zwarte Aas boven)

Aan het begin van het spel, trekt iedereen een kaart, diegene die de hoogste kaart trekt, deelt de kaarten. Bij Canasta spelen we gewoon met de klok mee. Aan het begin van het spel is de eerste kaart maagdelijk (er is nog geen andere kaart op gelegd), deze maagdelijke kaart mag je als je aan de beurt bent pakken en hoef je nog niet op tafel uit te leggen. De speler daarna heeft dezelfde keuze (want de kaart is nog steeds maagdelijk). Zodra er een kaart bovenop is gelegd, vervalt deze regel. Voor de rest van het spel is de regel, dat je nooit meer één kaart mag oppakken. Dit is altijd een weggegooide kaart van de vorige speler.

De volgende speler pakt 1 kaart van de dichte stapel óf hij pakt alle open kaarten van de stock. Als de speler voor de laatstgenoemde optie kiest, mag alléén de bovenste kaart in die beurt worden gebruikt. En ook moet deze speler gewoon nog een kaart weggooien. Na het weggooien van die kaart mag de speler de restant kaarten van de stapel bij zijn handkaarten in sorteren.

Er zijn 3 mogelijkheden om de stock pakken:

1. Om op tafel te komen mag je de weggegooide kaarten van de stock alleen pakken als je zelf minimaal 2 dezelfde kaarten in de hand hebt en er mee met de benodigde punten op tafel kunt komen.
2. Om een setje van jezelf/partner aan te vullen wat al op tafel ligt.
3. Ben jij of je partner al op tafel, dan mag je hem ook pakken als je 1 kaart van gelijke waarde in je hand hebt met een (pseudo) joker.

Men mag hem niet pakken om bij een gesloten Canasta aan te leggen.

Blokkeren:

Er zijn 3 kaarten waarmee de stock kan worden geblokkeerd, namelijk met de zwarte 3, de joker of de 2, deze wordt ook wel pseudojoker genoemd.

De zwarte 3 blokkeert de stapel voor de volgende speler, hij/zij mag de stock niet pakken. Bij de joker of de 2, deze wordt dwars gelegd, geldt een andere regel; met 2 dezelfde kaarten in de hand mag de stock pas gepakt worden.

Rode 3:

De rode 3 mag niet in combinaties worden gebruik, het is een bonuskaart.

Als je deze kaart dus bij het delen in je bezit krijgt, leg je hem gelijk open en pak je een nieuwe kaart, als het je beurt is. Een Rode 3 is 100 punten waard. Als je ze (of samen) alle vier in je bezit hebt, krijg je 800 punten. Die punten tellen alleen wanneer er een Canasta op tafel ligt, anders zijn het minpunten!!

Zwarte 3:

Naast de Rode 3, hebben we ook de Zwarte 3. Deze kaart heeft ook een speciale werking. De Zwarte 3 wordt als blokkeerkaart gebruikt, Als deze kaart op de stock ligt mogen de kaarten niet worden gepakt totdat er weer een andere kaart bovenop ligt (zie blokkeren).

Wilde Kaarten

De 4 jokers en alle tweeën worden de Wilde Kaarten genoemd. Deze kaarten kunnen elke kaart vervangen en mogen overal voor gebruikt worden. Echter bij een onzuivere Canasta maximaal 3. De Wilde Kaarten kunnen ook de stock blokkeren, maar dan permanent (zie blokkeren).

De Wilde Kaart wordt dwars op stock gelegd. De speler die aan de beurt is mag de stock alleen pakken als de kaart aansluit op twee kaarten in zijn of haar hand.

Canasta!

Een Canasta is een verzameling van 7 dezelfde kaarten. Er wordt hierin onderscheid gemaakt tussen een zuivere en een onzuivere Canasta. Een Canasta is zuiver als er minimaal 7 dezelfde kaarten op tafel liggen. Een Canasta is onzuiver als er 1 of meerder (pseudo) jokers zijn toegevoegd. Er moeten minstens 4 originele kaarten in deze Canasta zitten. Als je een Canasta maakt, leg je ze op elkaar en bij een onzuivere Canasta moet een zwarte kaart boven en bij een zuivere Canasta moet een rode kaart boven.

Let op: Pas als je in het bezit bent van minimaal twee Canasta's mag je uitgaan!

Wanneer je 'uit' bent, krijg je 100 punten extra. Om "uit" te mogen gaan moet men altijd een kaart weggooien.

Men mag uitgaan met 3 zwarte drieën als setje, helemaal uit dus, in het spel kunnen ze niet als setje worden neergelegd.

Schrijven en tellen:

Bij het uitgaan van het spel worden de punten geteld (zie telling). Als eerste worden de Canasta's, rode drieën en de 100 punten voor uitgaan genoteerd.

Daarna wordt de waarde van de punten in handen in mindering gebracht op de kaarten die op tafel liggen.

Vervolgens worden alle punten van de kaarten opgeteld en genoteerd.

Opmerking: de rode 3 wordt nu als een normale kaart gerekend en is dus ook nog 5 punten waard.

Als je geen enkele Canasta hebt, dan worden alle kaarten, zowel op tafel als in de hand geteld en als minpunten genoteerd, dan kom je waarschijnlijk in de negatieve getallen.

TIP, het doel is om zo snel mogelijk een Canasta te maken!!!

Beter zo snel mogelijk een Canasta maken dan allemaal setjes uit te leggen.

Zodra er een Canasta is gemaakt zijn je punten positief.

Gebruik je 2 of joker als hulpmiddel en blokkeer de stock om met gemak allerlei kaarten te kunnen weggooien. Dit lijkt zonde, maar is soms heel slim!