

KANASTA: PRAVILA

OSNOVNI POJMOVI

Kanasta je logičan nastavak razvoja Remi-igara, ipak cilj igre, kao i način stjecanja prednosti u odnosu na protivnike su potpuno drugačiji, pa je ona zbog toga i svrstana u posebno poglavlje. Poput remija, i kanasta se isključivo igra na Kombinacije, a štihovi, čak ni kao pojam u njoj ne postoje. Osnovni cilj igre je, sastaviti ih i izložiti što više. Suprotno od Remija, ne samo da se ne treba osloboditi karata iz ruku, nego ih je poželjno imati što više, a sa njima neprestano izlagati nove i nove Kombinacije. Zatvoriti igru, ovdje je samo dio strategije igrača, a nikako prioritet u igri.

Glavna tehnička karakteristika kanaste je, veliki broj karata u rukama, a često u igri sudjeluju tri i više špilova.

Svi veći proizvođači karata, u svom programu imaju i "Komplet za kanastu i Sambu", a on se sastoji iz tri špila. Dva od njih imaju isti dizajn na poleđini, a treći se razlikuje.

KANASTA NAŠIH KRAJEVA

Cilj igre:

U kanasti, igrači izlažu izloške, slično Remiju. Kako oni ovdje izravno donose bodove, cilj svakog igrača je formirati ih što više. Ovdje je uobičajena pojava, da igrač i po nekoliko puta tijekom dijeljenja može završiti igru ali to ipak ne čini. On pokušava uvećati broj svojih karata u rukama i dalje izlaže nove izloške, koji mu donose bodove, a tako i prednost nad protivnicima.

Broj igrača:

U igri mogu sudjelovati 2 do 6 igrača i svako igra za sebe. U većini ostalih varijanti, u slučaju sudjelovanja više igrača u igri, oni se organiziraju u parove, ili čak u trojke.

Karte:

Za ovu varijantu kanaste, koristi se dvostruki špil karata, kao i četiri Jokera, koja im se pridodaju. Jokeri, ali i sve Dvojke, imaju ulogu da mijenjaju ostale karte, a nazivaju se "Divlje Karte".

Vrijednosti karata su:

- Joker 50 bodova,
- Dvojke 20 bodova,
- Asovi, po 20 bodova,
- Od Osmice, do Kralja (8,9,10, J, Q, K), po 10 bodova,
- Od Četvorke, do Sedmice (4,5,6,7), po 5 bodova.

Trojke nemaju bodovnu vrijednost. One se ne mogu izlagati, a imaju posebnu funkciju, o čemu će biti riječi kasnije.

Dijeljenje:

Dijeljenje, kao i sam tijek igre, odvijaju se u desnu stranu. Karte sječe igrač lijevo od djelatelja i pri tome pokazuje posljednju. Ako je u pitanju Dvojka, ili Joker, uzima ih sebi, pa zatim i eventualnu sljedeću "divlju kartu". Tijekom dijeljenja, za toliko dobiva manje karata. Djelatelj prvom desnom daje 3 karte, a zatim dalje dijeli po dvije, dok ih svi ne dobiju po 14. U tom trenutku, jedino prvi desni igrač ima 15 karata.

Ostatak se spušta na sredinu stola, licem na dolje.

Ako netko tijekom dijeljenja dobije jednu, ili više Crvenih trojki (Herc, ili Karo), odmah ih spušta ispred sebe na stol, otvoreno. Umjesto njih, vuče nove karte sa vrha ostatka.

Izložci:

U kanasti se izlažu samo grupe karata istih vrijednosti, bez obzira na njihovu boju. Izložak mora sadržavati najmanje 3 karte. U njemu se mogu pojaviti i više "divljih karata", ali ih mora biti, bar za jedan manje od osnovnih karata. Npr, ako izložak sadrži tri Petice, mogu mu se pridodati najviše dvije divlje karte (Dvojke, ili Jokera). Ako se tijekom igre priloži još jedna Petica, onda on smije sadržati 3 divlje karte.

Tijek igre:

Igru započinje desni igrač od djelatelja. Kako on jedini ima 15 karata, u prvom potezu, samo jednu odbacuje i postavlja je pored ostatka, licem nagore. S njom započinje Hrpa za Odbacivanje. U daljnjem tijeku igre, svatko vuče po jednu kartu s ostatka, potez završava odbacivanjem jedne karte na Hrpu. Karte se na hrpi slažu, jedna preko druge, tako da se vidi samo gornja.

Prije odbacivanja, igrač može nešto izložiti ili priložiti na već postojeći izložak. U kanasti, svatko izlaže isključivo na svoje izložke.

Tijekom igre, svatko drži svoje izložke odvojene od protivničkih, jer je ovdje i najbitnije tko je što izložio.

Uvodni Izložak:

Da bi se igrač "Otvorio" (izložio svoj prvi izložak), mora ispuniti određene uvjete. Uvodni izložak mora sadržavati određeni broj bodova, koji ovisi od trenutnog rezultata igrača, koji se Otvara i to:

- 50 bodova, ako igrač ima tekući rezultat 0, do 1495 bodova,
- 90 bodova, ako mu je tekući rezultat 1500, do 2995 bodova,
- 120 bodova, ako je tekući rezultat 3000 i više bodova,
- 15 bodova, ako mu je trenutni rezultat negativan.

Pod pojmom "Uvodni Izložak", misli se na jedan, ili više izložaka, koji se moraju spustiti na stol u istom potezu, a obvezno sadržavati propisani broj bodova.

Igrač koji se Otvorio, završava svoj red odbacivanjem jedne karte na Hrpu. U svakom sljedećem potezu, on može izlagati nove, ili prilagati na već postojeće izložke, bez ikakvog ograničenja.

Međutim, najvažnije za kanastu je, da on u daljnjem tijeku igre, može uzeti i cijelu hrpu za Odbacivanje.

Uzimanje hrpe za odbacivanje:

Osnovna strategija svakog igrača je usmjerena ka uzimanju karata s Hrpe za Odbacivanje u svoju ruku. Od njih se formiraju novi Izložci i prilaže se na već postojeće. Kako se ovdje svaka karta boduje. Uzimanje Hrpe za Odbacivanje se vrši po određenim pravilima.



Igrač koji se otvorio, u svakom sljedećem potezu može, umjesto s ostatka, vući gornju kartu s Hrpe. Uvjet je, da s tom kartom odmah formira novi Izložak, koji ne smije sadržavati divlje karte. Drugim riječima, da bi vukao kartu s Hrpe, on u ruci mora posjedovati još dvije iste takve, što se u kanasti zove "Prirodni Par".

Kada sa Prirodnim Parom izloži kupljenu gornju kartu, on zatim uzima u ruke i cijelu hrpu za Odbacivanje. Od tih karata, on odmah formira nove izloške, neke prilaze na već postojeće, a kada želi završiti svoj potez, jednu kartu iz ruke spušta pored ostatka, licem gore. S njom započinje formiranje nove Hrpe.

Crne trojke:

Crne Trojke se ne mogu, ni izlagati, ni prilagati, već se samo odbacuju na hrpu za Odbacivanje. Kada se na hrpi nalazi Crna Trojka, s njom se ne može formirati izložak, pa se ne može ni vući. Kaže se, da je Hrpa "Zamrznuta".

Ako igrač formira dva izloška od karata istih vrijednosti u nekom od sljedećih poteza, on ih može spojiti u jedan. Do tog slučaja može doći na sljedeći način:

Npr., igrač u svom Uvodnom izlošku izloži dva asa i Jokera, a iz taktičkih razloga, u ruci zadržava još dva asa. Kada protivnik na hrpu odbaci asa, računajući da ih ovaj više nema, on ga uzima sa Prirodnim Parom asova iz ruke. Igrač se poslužio ovim trikom, da bi zatim uzeo i sve ostale karte iz Hrpe za Odbacivanje. U nekom od sljedećih svojih poteza, on ova dva izloške spaja u jedan.

Kanasta:

Kada se tijekom igre u nekom izlošku nađe sedam karata, ili više, on se skuplja i stavlja preko svojih Crvenih Trojki. Ako igrač ne posjeduje ni jednu Crvenu trojku, skupljene karte stavlja jednostavno ispred sebe. Takav Izložak se naziva kanasta.

Kanasta se uvijek odlaže licem gore, tako da se vidi njezina gornja karta. Svaka formirana kanasta donosi dodatne nagrade i to:

- Zlatna kanasta je sastavljena od sedam osnovnih karata, bez divljih, a donosi nagradu od 200 bodova.
- Prljava kanasta (ili "Mješovita kanasta", kako se naziva u ostalim varijantama) je sastavljena od sedam karata istih vrijednosti, među kojima su i jedna, do tri divlje karte, a vrijedi 100 bodova.

Da bi se formirane kanaste međusobno razlikovale, gornja karta kod Mješovite kanaste se uvijek postavlja **crna**, a kod Zlatne kanasta, **crvena**.

U daljnjem tijeku igre, igrač može i dalje prilagati karte na kanaste, kao i na sve druge svoje izloške.

Crvene trojke:

Čim igrač formira bar jednu kanastu, on s njom pokriva Crvene Trojke koje od tog trenutka postaju nagradne, a na kraju partije mu donose, po +100 bodova svaka. U slučaju da se partija završi, a igrač nije formirao ni jednu kanastu, odnosno, nije pokrio Crvene Trojke, one su kaznene i donose, po -100 bodova svaka.

S jednom formiranom kanastom, igrač formira sve svoje Crvene Trojke.

Završetak runde:

Formiranje kanaste u ovoj igri ima višestruki značaj. Pored nagrada koje donose, postoji i Uvjet za Završetak runde, vezan upravo za njih. Da bi Zatvorio, igrač mora imati kompletiranu bar jednu Kanastu. Kao i u remiju, sada mu još jedino preostaje, da se oslobodi svojih karata, izlaganjem i prilaganjem. Sa posljednjom kartom se Zatvara, točnije, ona se odbacuje na hrpu, licem na dolje. Međutim, posljednja karta se može i pridružiti nekom izlošku, odnosno, zatvaranje nije obavezno.

Najnepovoljnija situacija je, kada igrač ostane s samo jednom, ili nekoliko karata u ruci, a da nije formirao niti jednu Kanastu. On ne smije završiti igru, jer nema uvjet za to, pa nastavlja pasivno igrati, u iščekivanju, da to učini netko od protivnika. Protivnik koristi situaciju i maksimalno produljuje igru. On se trudi, što više puta uzeti cijelu hrpu i sve karte izložiti i priložiti. Na taj način, on može i završiti cijelu partiju ili bar steći odlučujuću prednost. Ova situacija je posebno naglašena, ako igraju samo dva igrača.

Bodovanje:

Kada igrač formira bar jednu kanastu, a zatim se oslobodi svih svojih preostalih karata, igra u toj rundi je završena, pa se zbrajaju bodovi iz te runde.

Svako zbraja nagrade za svoje formirane kanaste, Crvene Trojke ako su pokrivena, a pobjednik dijeljenja dobiva i +100 nagradnih bodova za Zatvaranje. Poslje toga, igrači skupljaju sve svoje karte sa stola, uključujući i one iz formiranih kanasti, pa zbrajaju bodove u njima i pridružuju ih prethodnim nagradama.

Od tog zbroja, oduzima se vrijednost karata, koje su ostale u ruci, a još i po 100 bodova, za svaku nepokrivena Crvenu trojku (ako igrač nije formirao kanastu).

Tako dobiveni zbroj se upisuje i on se odmah zbraja sa njegovim prethodnim rezultatom.

Partija traje do 5000 bodova.

Ako više igrača prijeđu 5000, pobjednik je igrač sa većim brojem bodova. Posljednja runda se igra obavezno do kraja.



Čista kanasta, ili Zlatna kanasta:



Mješovita kanasta, ili Prljava kanasta:



KANASTA – ORIGINAL

Pod Originalnom varijantom, podrazumijeva se kanasta, koja je danas poznata u cijelom svijetu, a kao takva se pojavljuje i u svjetskoj literaturi. Na prvi pogled, od predhodno opisane vrste se razlikuje vrlo malo, ali te sitnice u potpunosti mijenjaju dinamiku igre. Za konačni trijumf u igri, potrebna je potpuno različita strategija, pa se tako dolazi do nove igre. Drugim riječima, opisana "kanasta naših krajeva" je samo jedna, od mnogobrojnih podvrsta originalne kanaste. Prije čitanja ovih pravila potrebno je proučiti pravila od "Kanaste naših krajeva".

Broj igrača:

U igri mogu sudjelovati 2,4, ili 6 igrača. Ako u igri sudjeluju četvero, po dvojica od njih su partneri i oni sjede, jedan preko puta drugog. U slučaju sudjelovanja šest igrača u igri, formiraju se dvije ekipe, od po 3 igrača. U tom slučaju, partneri za stolom sjede naizmjenično sa protivnicima. Crvene Trojke, formirane kanaste, kao i svi Izlošci, tretiraju se kao vlasništvo jedne strane, pa se na stolu drže zajedno, a malo odvojene od protivničkih.

Čim se jedan igrač Otvori, smatra se, da je Otvorena njegova strana. Svi igrači te ekipe produljuju igru, kao da su se i sami Otvorili, pa odmah izlažu, prilažu i sl. Prilaganje se može vršiti samo na izloške svoje strane, a nema nikakvog utjecaja, koji član ekipe ga je izložio. Čim netko formira kanastu, bilo koji igrač te strane može Zatvoriti i završiti igru.

Svakome se dijeli po 11 karata, jedna po jedna. Jedino igrač desno od djelatelja ih dobiva 12, ali on igra prvi i u tom potezu, samo odbacuje jednu kartu na stol.

Uzimanje hrpe za odbacivanje:

Hrpa se uzima mnogo lakše, nego što je to slučaj u prethodno opisanoj kanasti naših krajeva. Upravo ta promjena i mijenja kompletnu koncepciju igre.

Karte iz Hrpe se mogu uzeti Prirodnim Parom, kao što je opisano u predhodnoj igri, ali i još na tri načina:

- Igrač gornju kartu s Hrpe može jednostavno priložiti na neki, već postojeći Izložak svoje strane, a zatim uzima i cijelu Hrpu. Zbog ovog pravila, isključuje se mogućnost da se kod jedne strane pojave dva izloška istog ranga. Jednostavno, čim se kombinacija izloži na stol, ne postoji razlog, da netko iz te ekipe čuva 2 takve karte u ruci.
- Karta sa Hrpe se može uzeti uz pomoć jedne iste takve i jedne divlje karte. Znači, izložila bi se Kombinacija od 2 iste karte i divlje karte, a zatim se uzima cijela Hrpa za Odbacivanje.



- Gornju kartu s Hrpe može uzeti i strana, koja se do tada nije još ni otvorila. Jedino tada, ona se mora uzeti isključivo sa Prirodnim Parom, bez divljih karata. Ako Izložak, koji se tom prilikom formira nije dovoljan za Otvor, isti igrač mora izložiti još nešto. Tek kada je ispunio Uvjet za Otvor, on uzima i preostale karte iz Hrpe. Ako igrač nema što dodati, a pri tome nije ispunio Uvjet za Otvor, on kartu mora vratiti na hrpu i povući s ostatka.

Posljedica ova tri dodatna načina uzimanja Hrpe je, da se to tijekom partije čini mnogo češće, a broj uzetih karata je mnogo manji. Kada se obje strane Otvore, svaka dva, do tri kruga igre, netko uzima karte Hrpe za Odbacivanje. Većina od njih se, odmah zatim izlaže i prilaže. Ipak, kako se Hrpa ne zadržava dugo na stolu, u njoj se nalazi znatno manji broj potrebnih karata, a i prisutnost neupotrebljivih Crnih Trojki je neizbježna. Zbog toga, broj formiranih kanasta jedne strane je mnogo manji, nego što je to slučaj sa predhodnoj "kanasti naših krajeva".

Strategija igre se najčešće svodi na to da se jedna strana trudi. što prije kompletirati kanastu i zatvoriti igru, prije nego što to protivnicima pođe za rukom. U prvom redu, obje strane nastoje uhvatiti protivnike sa nepokrivenim Crvenim trojkama, jer im one u tom slučaju donose pregršt negativnih bodova.

Hrpa za Odbacivanje je zamrznuta (s nje se ne može vući gornja karta), jedino ako je u pitanju Crna Trojka, ili bilo koja divlja karta (Dvojka, ili Joker). I dok se Crne Trojke odbacuju tijekom cijele igre, a s divljim kartama se to čini dosta rijetko, najčešće s namjerom, da se spriječi uzimanje Hrpe od strane protivničke ekipe.

Hand:

Hand je ovdje česta pojava, a znači isto što i u Remiju. Igrač izlaže i prilaže sve karte iz ruke u jednom potezu. U pojedinačnoj igri, to je prilično teško izvesti, jer igrač mora imati kompletnu kanastu u ruci, što je uvjet za završetak igre. Međutim, u igri parova, ili trojki, do toga dolazi često. Kada se jedan igrač Otvori te formira kanastu, ona vrijedi i za ostale igrače njegove ekipe. Njegov partner, koji do tada nije izlagao, ima šanse Handirati , kao i u remiju.

Nagrada za Hand je 200 bodova, dok za klasično Zatvaranje, ona iznosi 100 bodova. Ostali bodovi u Handu ostaju nepromijenjeni i ne dupliraju se, kao što je to slučaj s Remijem.

Bodovanje:

Kad netko ostane bez karata u rukama, igra u tom dijeljenju je završena, pa se prelazi na obračun bodova:

Kako je već rečeno, Završetak dijeljenja donosi 100 bodova, a ako je izveden Hand, onda 200 bodova.

Svaka Crvena Trojka donosi po 100 bodova, a u slučaju da su sve četiri kod jedne strane, po 200 bodova. Ovi bodovi su pozitivni, ako su Trojke "pokrivene" bar s jednom formiranom Kanastom. U slučaju da strana nema kompletiranu ni jednu kanastu do završetka runde, bodovi za Trojke su negativni.

Jedna strana pokriva sve svoje Crvene Trojke, s kompletiranom, samo jednom kanastom. Zlatna kanasta donosi nagradu od 500 bodova, dok Mješovita kanasta vrijedi 300 bodova. Nakon bodovanja kanasta, svatko skuplja sve izložene karte, uključujući i one u sastavu Kanasti. Njihov zbroj bodova se pridodaje predhodnim nagradama.

Negativne bodove donose karte, koje su kod igrača ostale u rukama, kao i eventualno nepokrivene Crvene Trojke.

Crne Trojke se u rukama boduju, sa po -5 bodova.

Često se događa da se istroši Ostatak, a da do tada još nitko nije Zatvorio. Partija se tog trenutka prekida, a nitko ne dobiva nagradu za Završetak, već se odmah prelazi na sređivanje ostalih bodova.

Svakoj strani se bodovi upisuju posebno i odmah zbrajaju s dotadašnjim njihovim rezultatima.

Partija traje do 5000 bodova.

Bodovna vrijednost karata i Uvjeti za Otvor su potpuno identični s prethodno opisanom "kanastom naših krajeva"

SAMBA

Samba je nešto novija igra od kanaste, a predstavlja njen logičan nastavak. Pojedine njene varijante su čak i u nazivu zadržale ime "kanasta". Samba nikada nije uspjela dostići popularnost kanaste, ali se uz nju uvijek spominje, kao vrlo poznata igra s južnoameričkog kontinenta. Gotovo svi veći svjetski proizvođači karata, u svojoj ponudi imaju i specijalizirani "Komplet za Sambu i kanastu", a on se sastoji od tri standardna špila karata, sa po tri Jokera u svakom.

Broj igrača:

U igri mogu sudjelovati 2,4, ili 6 igrača. Ako ih je četvero, po dvojica su partneri i sjede, jedan na protiv dugog. U igri sa šest igrača, po troje čine jednu ekipu, a za stolom sjede naizmjenično sa protivnicima.

Karte:

U Sambu se koriste tri špila karata i 6 Jokera, što ukupno iznosi 162 karte.

Izložci:

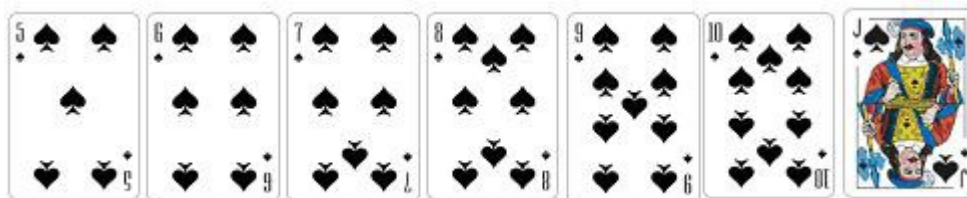
Osnovna razlika u odnosu na kanastu je, što se ovdje pored Grupa istih karata, mogu izlagati i Nizovi u boji.

Nizovi ne smiju sadržavati divlje karte (Jokeri i Dvojke). Takav izložak od 7 karata se skuplja i odlaže licem na dolje, a naziva se **Samba**, po čemu je cijela igra i dobila ime.

Kompletirana Samba, donosi nagradu od 1500 bodova.

Najniži mogući Niz je 4-5-6, a najviši QKA. Ispred Četvorke i iza asa, on se ne može produljivati.

Izgled Sambe:



Niz u boji, koji još uvijek nema sedam karata, naziva se "Eskalera".

U Sambu, ni jedan Izložak ne smije imati više od 7 karata, što znači, da na kompletirane kanaste i Sambe se dalje ne smije prilagati.

Za kanastu postoji još jedno ograničenje. Naime, ni jedna kanasta ne smije imati više od 2 divlje karte.

Dvije grupe karata istih vrijednosti, kao i dvije Eskalere u istom znaku, mogu se spojiti, pod uvjetom da njihova ukupna dužina ne prelazi 7 karata. U protivnom, do kraja runde se skupljaju dvije Grupe istih karata, ili dva Niza u istoj boji.

Dijeljenje:

Na početku dijeljenja, svatko dobiva od djelatelja po 15 karata, u tri navrata po 5. Sljedeća se postavlja pored ostatka, licem gore i ona predpostavlja početak Hrpe za Odbacivanje.

Tijek igre:

U samom načinu igre, javlja se još jedna velika razlika, koja Sambu i definitivno razdvaja od Kanaste. Svaki igrač na svom potezu, vuče s ostatka po dvije karte, a na kraju poteza, na hrpu odbacuje samo po jednu. Naravno, u međuvremenu, on može i izlagati, ili prilagati na već postojeće izloške.

Uzimanje hrpe za odbacivanje:

Gornja karta sa Hrpe za Odbacivanje se može uzeti, a zatim i cijela Hrpa, jedino ako se s njom odmah izlaže, i to obavezno bez "divljih karata". Da podsjetimo, izložak ovdje može biti i Niz u boji, pa se ne mora obavezno raditi o Prirodnom Paru karata, već mogu biti i dvije u istoj boji, koje sa gornjom na hrpi formiraju Niz.

Uvodni Izlošci:

Uvodni izlošci moraju zadovoljavati Uvjete slične kanasti.

Potreban broj bodova u uvodnim izlošcima:

- | | |
|----------------------------|-------------|
| • Manje od 0 bodova | 15 bodova |
| • Od 0, do 1495 bodova | 50 bodova. |
| • Od 1500, do 2995 bodova | 90 bodova. |
| • Od 3000, do 6.995 bodova | 120 bodova. |
| • Od 7000 bodova i više | 150 bodova. |

Partija traje do 10.000 bodova.

Završetak runde:

Da bi igrač mogao završiti igru u jednoj rundi, njegova strana mora imati formirane dvije kanaste, ili Sambe, odnosno, jednu kanastu i jednu Sambu.

Crvene trojke:

Svaka Crvena Trojka donosi po 100 bodova, a u slučaju da se svih šest nađu kod jedne strane, zajedno donose 1200 bodova. Sve Trojke jedne strane se pokrivaju sa samo jednom formiranom kanastom, ili Sambom. U koliko se partija završi, a strana nije pokrila Crvene Trojke, one donose negativne bodove.

Kraj ostatka:

Ako se potroši Ostatak, a runda se ne završi, prekreće se Hrpa za Odbacivanje i predstavlja novi Ostatak. Ako se i novoformirani Ostatak iscrpi, svatko izlaže sve što je složio u rukama, pa se prelazi na sređivanje bodova.

Crne trojke:

Crne Trojke imaju isti tretman, kao i u Kanasti. Do razlike dolazi, kada igrač želi Zatvoriti, odnosno, završiti rundu. Jedino tada, on ima pravo izložiti Grupu Crnih trojki, ali uz uvjet, da u istom potezu Zatvara. Izložene crne Trojke donose nagrade, kao i sve ostale "niske" karte, od po pet bodova svaka.

Igrač koji Zatvori, ili se jednostavno oslobodi svih karata iz ruku, dobiva nagradu od 200 bodova.

Bodovanje:

Nagrade za formirane kanaste, Sambe, pokrivena Crvena Trojka i Završetak dijeljenja, zbrajaju se sa svim izloženim kartama jedne strane. Od njih se oduzimaju vrijednosti karata, koje su ostale u ruci, kao i vrijednosti Crvenih trojki, ako nisu pokrivena.

Izvor: Enciklopedija društvenih igara - D.Stojanović <cocatimiljuca@yahoo.com>