

KANASTA

2 x 55 kart do gry



Kanasta to tradycyjna gra karciana w której zadaniem graczy jest ułożenie tzw. meldunków, czyli 3 lub więcej kart tej samej wartości w dowolnym kolorze.

Do gry wykorzystywane są dwie klasyczne talie kart. Podczas gry gracze będą musieli wykazać się umiejętnością strategicznego myślenia oraz planowania.

Zawartość:

- 2 standardowe 55-kartowe talie wraz z jokerami
- instrukcja

Przygotowanie do gry

1. Połączcie obie talie w jedną i potasujcie wszystkie karty.
2. Wybierzcie rozdającego, który rozda każdemu z graczy po 15 kart (w grze 2 osobowej) lub 11 kart (w grze na więcej graczy).
3. Pozostałe karty umieśćcie na stole i stwórzcie z nich zakryty stos.
4. Odsłońcie pierwszą kartę z zakrytego stosu i połóżcie ją obok rozpoczynając tym samym drugi stos odkryty.

Cel gry

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów poprzez tworzenie tzw. meldunków (układów kart) i pozbycie się wszystkich kart z ręki.

Rozgrywka

Zadaniem graczy jest zagrywanie swoich kart w formie tzw. meldunków, za które po ukończeniu rozdania otrzymują punkty.

Meldunek to układ trzech lub więcej kart tej samej wartości (np. trzy asy, sześć dam itp.). Dwójki i jokery to tzw. **zamienniki**, które mogą być użyte w meldunkach zamiast dowolnej innej karty (np. dwa walety i dwójka).

Meldunek musi jednak zawierać co najmniej dwie tzw. regularne karty, nie więcej zamienników niż trzy, ani też nie więcej zamienników niż regularnych kart.

Meldunek zawierający siedem lub więcej kart to tzw. **kanasta**, za którą po ukończeniu rozdania dostaje się dodatkową premię. Kanasta nie zawierająca zamienników (tzw. regularna, czerwona) jest warta więcej niż kanasta z zamiennikami (tzw. nieregularna, czarna). Istnieje też kanasta z jokerów i dwójek (dowolna kombinacja jokerów i dwójek), warta 700 punktów.

Zaczynając od osoby po lewej stronie rozdającego gracze wykonują swoje tury naprzemiennie.

W swojej turze gracz musi:

- Dobrać dwie karty ze stosu zakrytego lub wziąć cały stos odkryty na rękę, jeśli może użyć górnej karty do ułożenia meldunku.
- Wyłożyć meldunki na stół (opcjonalnie).
- Odłożyć jedną kartę na stos odkryty.

Dobranie kart może odbyć się na dwa sposoby:

- Gracz może wziąć jedną kartę ze stosu zakrytego
- Gracz może wziąć cały stos odkryty z jednoczesnym użyciem jego wierzchniej karty do jednego z własnych już istniejących meldunków lub do utworzenia nowego z co najmniej dwiema kartami z ręki.

Wzięcie stosu odkrytego może być jednak niedozwolone, jeśli na jego górze leży zamiennik lub czarna trójka (karty mogą występować w dwóch kolorach: czerwonym i czarnym), lub ograniczone – wtedy do jego wykonania konieczne jest posiadanie co najmniej dwóch regularnych kart o takiej samej wartości jak wierzchnia karta stosu odkrytego.

Wzięcie stosu odkrytego jest ograniczone w jednym z trzech przypadków:

1. Gracz nie ma jeszcze na stole żadnego meldunku;
2. W stosie odkrytym znajduje się zamiennik (zamienniki są układane na stosie w poprzek, aby po odłożeniu kolejnych były widoczne);
3. Na stosie znajduje się czerwona trójka (ten przypadek może wystąpić tylko po rozdaniu kart, ponieważ czerwone trójki nie mogą być odkładane na stos odkryty – patrz strona 7.

Na początku gry kiedy nie ma jeszcze żadnych kart na stole, gra jest zamknięta. Żeby grę otworzyć należy spełnić warunek otwarcia czyli wyłożyć pierwszy meldunek, który wart jest co najmniej 80 punktów. W otwierającym zagranu wolno wyłożyć dowolną ilość meldunków, których wartości są sumowane.

Wartości punktowe poszczególnych kart są następujące:

Wysokość	Punktacja
Joker	50
A, 2	20
K, Q, J, 10, 9, 8	10
7, 6, 5, 4	5
Czarna 3	5

Trójki

Udział trójek w grze różni się w zależności od ich koloru. Jeśli gracz weźmie czerwoną trójkę ze stosu zakrytego, to automatycznie odkłada ją na bok (obok swoich meldunków) i bierze kartę zastępczą. Jeżeli natomiast weźmie czerwoną trójkę ze stosu odkrytego, to jedynie odkłada ją na bok, bez dobierania karty zastępczej (taka trójka może się znaleźć na stosie odkrytym tylko w przypadku, kiedy zostanie wylosowana jako pierwsza karta tego stosu). Po ukończeniu rozdania za czerwone trójki dostaje się premie (objaśnienie w rozdziale Punktacji). Czarne trójki mogą być meldowane tylko jako ostatni meldunek i bez dzikich kart, przez co jeśli stanowią wierzchnią kartę stosu odkrytego, to niemożliwe jest jego wzięcie (ponieważ wierzchnia karta musi być od razu wyłożona do nowego lub istniejącego meldunku), chyba że do ostatniego meldunku.

Koniec rozdania

Koniec rozdania następuje w sytuacji, kiedy któryś z graczy pozbędzie się wszystkich swoich kart z ręki lub gdy nastąpi próba wzięcia karty ze stosu zakrytego, gdy został on wyczerpany.

Koniec gry

Koniec gry następuje w momencie uzyskania przez któregoś z graczy co najmniej 5000 punktów. Grę wygrywa ten gracz, który posiada najwięcej punktów.

Punktacja

Po ukończeniu rozdania gracze dostają dodatkowo punkty za karty wyłożone do meldunków (w postaci sumy wartości punktowych poszczególnych kart), oraz ujemne za karty pozostałe w ręku. Dostają też dodatkowe punkty za następujące premie:

Premia	Punktacja
Wyłożenie wszystkich kart za jednym razem	200
Wyłożenie wszystkich kart (nie za jednym razem)	100
Naturalna kanasta	500 za każdą
Mieszana kanasta	300 za każdą
Czerwona trójka	100 za każdą
Posiadanie 4 czerwonych trójek	400
Kanasta z jokerów i dwójek (dowolna kombinacja jokerów i dwójek)	700

Punkty za posiadanie czerwonych trójek są dodawane tylko wtedy, gdy dany gracz ma co najmniej jeden meldunek, w przeciwnym razie te punkty są odejmowane.



TREFL S.A.
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Polska,
trefl@trefl.com
www.trefl.com

02918