CANASTA

Dette kortspillet er litt vanskelig - ikke å spille først og fremst, men skal dere spille Canasta, må dere sette av en time på forhånd for å lære reglene. Vi har prøvd å lage en så enkel fremstilling av spillet som mulig. Spillet stammer opprinnelig fra Uruguay i Sør-Amerika. På spansk betyr canasta ganske enkelt kort.

Spillere: 4

Spillelengde: over en time

Kort: 2 kortstokker + 4 jokere (108 kort)

Given: Hver spiller får 11 kort. Resten av kortene legges med bildesiden ned = bunken. Det øverste kortet fra bunken snus, legges ved siden av bunken og utgjør begynnelsen på sakebunken.

Verdi: Essene er høyest og toerne lavest.

SLIK SKAL DERE SPILLE

1. Dere skal spille to og to i par. Parene plasserer seg rett overfor hverandre.
2. Spillet går ut på å samle på kort med lik verdi og av disse prøve å lage **CANASTA.** En **CANASTA** inneholder 7 kort.
3. Begynn med å sortere kortene på hånden etter verdi.
4. Dette må dere ha lært før spillet begynner:
    - **Ville kort.** Det er de fire jokerne og de åtte toerne. De "ville kortene" kan dere bruke når dere ønsker det, og de kan erstatte de andre kortene.
    - **Treerne.** De røde treerne har ingen spesiell funksjon i spillet, de er utelukkede bonuskort og gir poeng i henhold til **verditabellen** (se nedenfor). Hvis en spiller trekker en rød treer, skal den legges åpen foran ham på bordet, og han trekker et nytt kort fra bunken. De svarte treerne er stoppkort. Hvis noen legger en svart treer øverst i sakebunken, kan ikke neste spiller **ta opp sakebunken** (se nedenfor).
    - **Verditabellen**
      Joker = ... 50 poeng
      Ess = ... 20 poeng
      Konger ned til åttere = ... 10 poeng
      Syvere til firere = ... 5 poeng
      Svart treer = ... 5 poeng
      Rød treer = ... 100 poeng
      Toere = ... 20 poeng
    - **CANASTA:** En ekte **CANASTA** består av 7 kort av samme verdi, en uekte er blandet og består av minst 4 ekte kort og resten toere eller jokere.

- **Kombinasjoner:** Du kan legge kombinasjoner hver gang det er din tur til å spille. Kombinasjoner skal bestå av minst 3 kort, og hver kombinasjon må inneholde flere ekte enn uekte kort. Kombinasjonene skal brukes til å bygge på for å få **CANASTA.**
- **Å åpne:** For at du eller din partner skal få begynne å legge kombinasjoner, må en av dere begynne å legge kombinasjoner, må en av dere begynne med en kombinasjon med minimum 50 poeng i henhold til **verditabellen.**
- **Å ta sakebunken:** Hvis spilleren foran deg legger et kort du vil og kan ta, tar du - istedenfor å trekke et kort fra bunken - opp hele sakebunken. Men husk at hvis du vil ta sakebunken før du har åpnet, må du ha minst to kort på hånden av samme verdi som det kortet som ligger øverst i sakebunken. Du må også kunne bruke det øverste kortet i en kombinasjon som gir deg mulighet til å åpne. Etter at du har åpnet, kan du ta sakebunken hvis du har to kort av samme verdi som det øverste kortet i sakebunken, eller ett kort av samme verdi og en joker eller toer. Du kan også ta sakebunken hvis du kan benytte det øverste kortet i en kombinasjon som du eller din partner har på bordet.
- **Når du tar sakebunken:** Først legger du ned de kortene du har på hånden som gir deg rett til å ta opp sakebunken. Deretter legger du ut det øverste kortet i sakebunken. Så saker du et kort fra hånden, og plasserer resten av kortene fra sakebunken i din egen hånd. Siden kan du fortsette å legge ut også kombinasjoner basert på disse kortene, men ved åpning kan du ikke regne dem inn i åpningspoengene.
- **Å sperre sakebunken:** Sakebunken blir raskt meget "verdifull", da kan du sperre den på forskjellige måter. Legg en **svart teer,** den sperrer neste spiller. Med en **rød treer** sperrer du en omgang rundt bordet, men du mister samtidig den røde treerens høye poengverdi. Når du sperrer med **ville kort,** legger du en toer eller joker på tvers under sakebunken, da kan sakebunken bare tas hvis en spiller har to kort med samme verdi på hånden som det kortet spilleren foran deg har lagt i sakebunken.
- **Å gå ut:** Har du og din partner minst to **CANASTA** på bordet, kan dere gå ut. Den som skal gå ut, må kunne legge det siste kortet sitt enten til noen av parets kombinasjoner på bordet eller i sakebunken. Du kan sake alle kortene, men hvis du har to treere på hånden, kan du ikke gå ut. En svart treer kan ikke legges på en kombinasjon! Med tre eller fire svarte treere kan du gå ut, de kan legges som egen kombinasjon på bordet, men det er bare idet du går ut!
- **Bunken tar slutt:** Når bunken er slutt, er spillet slutt, uansett om noen spiller har gått ut eller ikke. Den som tar siste kort fra bunken, skal sake ett kort og neste spiller kan da, hvis han vil og innfrir kravene, ta opp

sakebunken. Et unntak: Er det siste kortet i bunken en rød treer, får du ikke sake et annet kort. Men du kan sake den røde treeren, da sperrer du også bunken.

- **Andre giver:** Hvis begynnelsen til sakebunken blir en svar treere, da er sakebunken sperret for neste spiller. Blir det en rød treer, skal et nytt kort legges på. Og blir det en toer eller en joker, er sakebunken sperret. Men da det alltid kreves to ekte kort for å ta bunken før du har åpnet, betyr denne sperringen ingenting.
- **Spørre:** Du kan spørre de andre spillerne om hvor mange kort de har på hånden. Du kan dessuten spörre din parkamerat: "Skal jeg bygge en **CANASTA** på...?" eller "Skal jeg gå ut?" Parkameraten får bare svare "ja" eller "nei".
- **Strafferegler:** Det er ikke lov å titte i sakebunken. Tar du opp sakebunken uten å ha rett til det, gir det 200 minuspoeng. 100 minuspoeng får du for å si at du skal gå ut, uten å klare det.

5. Så kan det egentlige spillet begynne. Forhånden trekker et kort fra bunken og legger et kort som enten sperrer sakebunken eller som han ikke synes han har bruk for. Han kan også når han er "inne" legge ut en (eller flere) rød treer på bordet.
6. Spillet fortsetter slik til en av dere kan åpne. Deretter får det paret som åpnet, bygge ut sine kombinasjoner. Det andre paret må vente med det til også de har klart å åpne.
7. Etter at begge par har åpnet, prøver hvert par sammen å bygge sine **CANASTA.** Når du er "inne", dvs etter å ha trukket et kort fra bunken eller tatt opp sakebunken, men før du har lagt et kort i sakebunken, kan du bygge på tidligere utlagte kombinasjoner (også din partners) eller legge ned nye.
8. Slik fortsetter spillet til en av dere går ut. Deretter teller dere poeng.

POENG

Man spiller til et av parene har klart å få 5000 poeng. Poengsummene regnes sammen parvis. Bonuspoeng og kortpoeng regnes sammen

Bonuspoeng:

Utgang ..... 100 poeng

Rød treer ..... 100 poeng

Hvis et par har alle fire ..... 200 poeng (for hver)

Ekte CANASTA ..... 500 poeng

Uekte CANASTA ..... 300 poeng

Kortpoeng:

Joker ..... 50 poeng

Toer ..... 20 poeng

Ess ..... 20 poeng

Konge, dame, knekt, tier, nier og åtter ..... 10 poeng

Syver, sekser, femmer, firer, og svart treer ..... 5 poeng

Minuspoeng:

Alle kort der har på hånden når noen har gått ut, gir minuspoeng som skal trekkes fra kort- og bonuspoengene. Et par kan da naturligvis havne under null poeng og blir stående i protokollen med minuspoeng. En rød treer på hånden eller på bordet hvis du ikke har klar å åpne, gir 200 minuspoeng.

SPILLETIPS

- Kom i gang så fort som mulig med flest mulig kombinasjoner.
- Vær ikke for rask med å utnytte dine toere og jokere.
- Ta opp sakebunken så ofte du har mulighet.
- Vær forsiktig med å åpne hvis du da må kvitte deg med for mange kort fra hånden. Det er en fordel å kunne åpne samtidig som du kan ta opp sakebunken. Det er aldri bra å sitte med få kort på hånden.
- Prøv å aldri bli sittende med bare ett kort igjen ved en sperret sakebunke, da kan du jo aldri ta den.
- Vurder nøye om du skal gå ut. Hvis motspillerne har mange røde treere og ikke har åpnet, eller hvis de er veldig på offensiven, kan det lønne seg å gå fort ut. Ellers er det ofte best ikke å være for rask med å gå ut.

BLACK JACK

Antall spillere: En bankier og 1-8 spillere. Alle spillerne spiller mot bankieren, og er altså ikke konkurrenter.

Antall kort: 52

Kortenes verdi: Ess er 1 eller 11, bildekort er 10, og de andre kortene er verd det som står på dem.

Meningen med spillet: Å ta inn så mange kort at summen av kortene er så nær 21 som mulig, men ikke over.

SLIK SPILLER MAN

Først deler bankieren ut et kort til hver spiller, i tillegg til seg selv. Kortet skal legges med bildesiden ned. Spillerne ser på kortet og velger hvor mye de vil satse. Når spillerne har lagt innsatsen på bordet, skal bankieren se på sitt kort. Han kan så velge om spillernes innsats skal dobles eller ikke. Etter dette skal bankieren dele ut enda et kort til spillerne og seg selv. Dette kortet skal legges med bildesiden opp, sånn at alle kan se det. Hvis minst en av deltagerne nå har fått to kort som sammen blir akkurat 21, har han fått Black Jack (eller ekte 21). Hva som skjer da, er avhengig av hvem som har.

Black Jack:

- Hvis bankieren har Black Jack, men ingen av spillerne, dobles innsatsene og bankieren vinner alt. Spillet er da slutt.
- Hvis bankieren har Black Jack og i tillegg minst en av spillerne, vinner bankieren alle innsatsene. Men nå dobles de imidlertid ikke. Spillet er over.
- Hvis minst en spiller har Black Jack, mens bankieren ikke har det, skal bankieren betale det dobbelte av innsatsen til de spillerne som har Black Jack. De som ikke har Black Jack fortsetter spillet som vanlig.

Hvis bankieren ikke har Black Jack, vil spillet fortsette. Han skal så i rekkefølge spørre spillerne om de vil ha flere kort eller ikke. Om en spiller tar inn så mange kort at han får en poengsum over 21 (han sprekker), så vil bankieren vinne innsatsen hans. De andre spillerne skal derimot fortsette spillet. Når ingen vil ha flere kort (alle står), skal bankieren spille. Han snur da det kortet han har med bildesiden ned, og trekker inn så mange kort han vil ha. Bankieren må imidlertid minst ha poengsummen 17 før han kan velge å stå.

SLUTT

Vanligvis er spillet ferdig når bankieren har sprukket eller ikke vil ha flere kort. Bankieren skal da betale innsatsen til de spillerne som hadde høyere poengsum enn han, mens han får innsatsen til de spillerne som hadde samme eller lavere poengsum. Hvis bankieren sprekker skal han betale innsatsen til alle spillerne som ikke har sprukket.

DE FØRTI RØVERNE

En populær kabal som er kjent under mange forskjellige navn, som Napoleon på St. Helena, De store førti eller Roosevelt på St. Juan.

Kort: 104

SLIK SKAL DU LEGGE KABALEN

1. Legg ut ti kort med bildesiden opp. Legg deretter ti kort som til dels dekker disse. Legg ut 40 kort på denne måten til du har ti loddrette rekker med 4 kort foran deg på bordet. Bare det nederste kortet i hver rekke ligger fritt.
2. Hvis det blant disse frie kortene finnes ess, legger du dem over de andre kortene i en rekke. Essene er grunnkort.
3. Etter hvert som essene – grunnkortene - kommer fram, fortsetter du å legge dem i en vannrett rekke. På hvert av essene skal du bygge i farge oppover til konge.
4. På og med de frie kortene som ligger i de ti rekkene, bygger du nedover også i farge. Du kan bare legge ett og ett kort - ikke sekvenser.
5. Hvis en av rekkene blir tom, kan du legge et hvilket som helst fritt kort fra en av de andre rekkene på denne plassen, eller hvis du heller vil det - et kort fra hånden.
6. Kortene fra hånden tar du i bruk når du ikke kommer lenger med kortene på bordet. Kortene fra hånden legges ett og ett i en bunke på bordet med bildesiden opp. Med det frie kortet i bunken kan du bygge både på grunnkortene og på rekkene. Bunken skal ikke snus!
7. Prøv å unngå å blokkere kort du ser du snart får bruk for til å bygge. Det er en stor fordel hvis du kan tømme rekkene og frigjøre tomme plasser. Du kan også vurdere å vente litt med å bygge på essene.
8. Kabalen har gått opp når du har bygd på alle essene helt opp til kongene.

MISS MILLIGAN

Kort: 2 kortstokker (104)

Legg en rad med åtte kort med bildesiden opp. På disse kortene skal du etter hvert danne kolonner av overlappende kort. Ess flyttes til en rad over opplegget som etter hvert skal bestå av åtte grunnbunker med hvert sitt ess som grunnkort. Målet er å bygge alle grunnbunkene i riktig farge fra ess til konge i rekkefølge. Et fritt kort i opplegget kan flyttes opp til en grunnbunke der kortet passer. Kolonnene i opplegget bygges i fallende sekvens med annethvert kort rødt og svart (f.eks. rød sekser på svart sjuer). Et fritt kort, eller en rekke kort i korrekt sekvens som ender i et fritt kort, kan flyttes til en annen kolonne der kortene passer i henhold til den nevnte regelen. Blir det tomt en plass i opplegget, kan en konge legges der – eller en sekvens med konge på toppen. Når det ikke er mulig å flytte flere kort, legger du på nytt åtte kort på opplegget, ett på det frie kortet i hver kolonne. Merk at du fortsatt kun kan flytte frie kortrekker i korrekt sekvens. Når kortstokken er tom, kan du flytte én fri sekvens til side. Du kan nå flytte kort fra denne sekvensen som fra en kolonne i opplegget, men du kan ikke flytte kort motsatt vei. Når den tilsidesatte sekvensen er tømt, kan du flytte en annen sekvens til side. Hvis ingen flere tilsidesatte kort kan flyttes, er det over og kabalen gikk ikke opp.

SULTANEN

Kort: 2 kortstokker (104)

Finn fram hjerter ess og alle de åtte kongene, og legg dem i en firkant på 3 × 3 kort med hjerterkongen – sultanen – i midten og hjerter ess overfor, altså midt i den øverste raden. Sultanen er omgitt av sitt hoff. Til høyre og venstre for firkanten legger du en rekke med fire hjelpekort. Du har nå 17 frie kort på bordet. Du skal ikke bygge på sultanen, men de andre sju kongene skal bygges oppover i samme farge helt opp til dronningen (altså K, A, 2 osv.). Hjerter ess skal også bygges opp til hjerter dronning. Du bygger ved å flytte kort fra hjelperekkene til hoffet. En tom plass i hjelperekkene fylles umiddelbart med et kort fra bunken.

Når du ikke kan flytte flere kort, trekker du ett kort fra bunken. Hvis du ikke kan bygge med dette kortet, kaster du det. Fra nå av kan du velge om du vil fylle tomrom i hjelperekkene med et kort fra bunken eller med det øverste kortet fra kastebunken. Du kan også ta det øverste kortet fra kastebunken og bygge med. Når bunken er tom, snur du kastebunken til en ny bunke uten å stokke. Du får bare snu kastebunken to ganger. Kabalen går opp hvis sultanen blir omgitt av haremet sitt – dronningene.