

Canasta clasică

Canasta este unul din cele mai importante jocuri din familia RUMMY. Numele îi indică originea sa hispanică, aceasta însemnând “coș” în spaniolă și, probabil, desemna coșul sau tăvița în care se puneau pachetul-stoc și cărțile decartate.

La origine, jocul combina două principii de realizare a scorului:

- a) Cumularea de puncte prin debarasarea de toate cărțile din mână (ieșire, going out).
- b) Înscrierea de puncte prin combinarea anumitor formații, cel puțin câte trei de același rang sau secvență în aceeași culoare. Din strămoșul comun, diversificarea familiei s-a făcut prin accentuarea unuia din cele două principii. Pe o direcție s-au inventat jocuri cum sunt Rummy și Gin-Rummy, pe cealaltă – jocuri din sub-familia Canasta, Rummy 500, Samba.

Canasta provine din Rum 500, joc elaborat în Uruguay și Argentina, în secolul al XIX-lea. De acolo a trecut în S.U.A., cam prin anii '30 ai secolului XX, unde de la început a cunoscut un success enorm. În acei ani ai începutului, regulile sale au fost stabilite oarecum unitar, dar apoi au evoluat într-o largă diversificare.

Recuzita

O masă obișnuită, suficient de mare pentru a se putea etala până la 80 – 90 de cărți. Un caiet pentru notarea scorului. Două pachete de cărți obișnuite, de poker sau bridge, conținând fiecare 52 de cărți plus câte 2 Jokeri. Total 108 bucăți.

Variante:

Două pachete a 52 cărți plus un Joker

Două pachete a 52 cărți plus doi Jokeri

Trei pachete: 3x52 plus șase Jokeri

Partenerii

Se joacă în patru parteneri care formează, doi câte doi, două echipe. Partenerii unei echipe stau la masă, față în față.

Variante: Doi, trei, cinci și șase jucători.

Scopul jocului

Realizarea unui număr limită de puncte. Plafonul jocului variază după convenții locale, între 5.000 și 15.000 puncte. Punctele se adăuionează pe două coloane, una de echipă. Scopul final este diferența între totalurile celor două echipe, la sfârșitul fiecărei partide. Această diferență poate fi transformată în bani printr-un raport prealabil convenit. O partidă este compusă din mai multe jocuri (done).

Regulile jocului

Echipele se formează prin înțelegere sau tragere la sorți. Pot fi stabile sau partenerii se pot roti într-o ordine prestabilită (la fel ca la Bridge).

Amestecul și împărțitul cărților

Cel care împarte primul cărțile se stabilește prin tragere la sorți, apoi rândul trece la fiecare jucător, în sensul acelor ceasornicului. *Varianta: se poate juca și în sens invers, dar sensul odată ales nu se mai schimbă pe parcursul*

întregului joc. Toți partenerii amestecă pachetele de cărți, dar împărțitorul amestecă ultimul și apoi dă pachetul la tăiat partenerului din dreapta sa. Se împart, una câte una, fiecărui jucător, un număr între 11 și 15 cărți. Numărul exact este stabilit de convenții locale. De pildă, în S.U.A., se distribuie 11 cărți, în România – în majoritatea cercurilor – 14. După ce fiecare jucător a primit numărul de cărți convenit, împărțitorul pune pe masă teancul rămas (teancul stoc). Apoi întoarce pe față următoarea carte și o pune lângă teancul stoc. Această carte este baza teancului cărților decartate.

Variantă: După distribuirea cărților la parteneri, împărțitorul pune pe masă, pe dos, 5 sau 7 cărți peste care întoarce pe față următoarea carte. Aceasta constituie teancul cărților decartate, iar primul care le ridică este obligat să le arate partenerilor. Aceste 5 sau 7 cărți se mai numesc „surpriza”, „văduva”, „mâna mesei”.

Sistemul de punctaj

Fiecare echipă realizează puncte prin:

- Suma valorilor cărților etalate;
- Suma valorilor formațiilor etalate (canaste);
- Valoarea a diverse premii;
- Valoarea cărților rămase în mână la sfârșitul donei – minus.

- Valorile unitare (puncte/carte) atribuite cărților sunt:

<i>3 roșu (cupă, caro)</i>	<i>100 puncte</i>
<i>Joker</i>	<i>50 puncte</i>
<i>2</i>	<i>20 puncte</i>
<i>As</i>	<i>20 puncte</i>
<i>R, D, V, 10, 9, 8</i>	<i>10 puncte</i>
<i>3 negru, 4, 5, 6, 7</i>	<i>5 puncte</i>

- O canastă este o formație compusă din minimum 7 cărți de același rang. O canastă poate cuprinde maximum 3 cărți universale. Cărțile universale sunt toți Jokerii și toți doiarii (cartea 2); acestea pot înlocui orice carte de orice rang, respectiv orice carte „naturală”. În unele cercuri Jokerii și doiarii se mai numesc „valori”. Canastele pot fi „mixte”, când cuprind atât cărți naturale cât și cărți universale, „pure” sau naturale, când sunt formate numai din cărți naturale, și canaste formate exclusiv din cărți universale. Cele mixte mai sunt numite și „canaste negre” fiind marcate de o carte neagră, iar cele naturale „canaste roșii”, având cartea de sus o cupă sau un caro.

Punctaj

<i>Canasta mixtă (neagră)</i>	<i>300 puncte</i>
<i>Canasta naturală (roșie)</i>	<i>500 puncte</i>
<i>Variantă: Canasta Jokeri + 2 (de valori)</i>	<i>1000 – 2000 puncte</i>
<i>Variantă: Canasta Ași naturală (roșie)</i>	<i>1000 puncte</i>
<i>Variantă: Canasta Ași mixtă (neagră)</i>	<i>500 puncte</i>

Interesul principal al jocului este completarea de canaste. Pentru înscrierea punctelor, canastele se etalează pe masă, apoi se strâng într-un teanc și se păstrează cu fața în sus în fața unuia din partenerii echipei posesoare.

Ulterior, fiecare echipă poate decarta pe canastele proprii orice carte naturală, precum și Jokeri, doiari, dacă nu depășește limita de trei.

Variante:

- Nu sunt permise canastele exclusiv de valori
- O canastă este formată numai din 7 cărți
- La canastele etalate nu se mai pot adăuga cărți

c) Alte premii:

<i>Terminarea jocului (donei)</i>	<i>100 puncte</i>
<i>Terminarea jocului fără ca jucătorul să fi etalat în prealabil</i>	<i>200 puncte</i>
<i>Patru 3 cărți roșu la o echipă (treiari)</i>	<i>500 puncte</i>
<i>Variantă: 5 canaste pe echipă și donă</i>	<i>500 puncte</i>
<i>Variantă: 7 canaste pe echipă și donă</i>	<i>1000 puncte</i>

d) Din suma pozitivă a fiecărei done se scad valorile cărților cu care fiecare jucător a rămas în mână după încheierea jocului.

Pentru fiecare 3 roșu aflat în posesia echipei care la sfârșitul jocului nu a etalat nimic, se scad la scor câte 100 de puncte.

Etalarea (meld, melding)

Este acțiunea prin care un jucător depune pe masă, pe față, formații de cărți. Formația minimă etalabilă este de trei cărți de același rang, naturală sau mixtă. Când este mixtă, formația trebuie să cuprindă cel puțin două cărți naturale și cel mult trei universale. Exemplu: As, As, As; D, D, Joker; 2, 2, 10, 10.

Variante: Numărul cărților naturale din formația etalată trebuie să fie superior cărților universale. Exemplu: As, As, 2; As, As, As, 2, Joker.

Toate formațiile etalate rămân pe masă până la sfârșitul jocului, cu excepția canastelor care se strâng și se pun de o parte. După prima etalare, fiecare jucător poate adăuga cărți la formațiile etalate de echipa sa. Nu se etalează două formații de același rang. Nu se pot depune cărți pe etalările echipei adverse. Nu se etalează formații de treiari (3); excepție: se poate etala formația de trei negru dar numai când jucătorul respectiv „iese” (termină jocul) cu această etalare.

Prima etalare este condiționată de o valoare minimă a cărților cuprinse în formația sau formațiile etalate. Acest plafon minim crește odată cu scorul general al echipei la sfârșitul jocului precedent. Aceste limite sunt:

Scor general	Valoare minimă a formației etalate
<i>Scor minus</i>	<i>Fără plafon</i>
<i>0 – 1495</i>	<i>50 puncte</i>
<i>1500 – 2995</i>	<i>90 puncte</i>
<i>Peste 3000</i>	<i>120 puncte</i>

Variante: În unele cercuri care joacă la plafoane de partidă mai ridicate (10 000 – 15 000), la tabelul de mai sus se adaugă condiția etalării inițiale numai cu o canastă de la un anumit scor în sus (peste 5000 sau 7000).

Prima etalare a unui jucător deschide teancul cărților decartate și pentru partenerul de echipă. Nu este permis ca partenerii de echipă să schimbe informații privind etalarea.

Ridicarea teancului cărților decartate

Este realizarea de maxim interes a jocului deoarece teancul cărților decartate se poate „îngroșa” uneori la zeci de cărți, din care beneficiarul poate combina mai multe canaste.

Luarea teancului cărților decartate este condiționată de:

Condiția 1: Un jucător poate ridica teancul cărților decartate numai când îi vine rândul la joc.

Condiția 2: Cartea top (cea de sus, ultima decartată de partenerul precedent), împreună cu cărți din mână poate forma o formație etalabilă, deci minimum trei cărți de același rang. *Variante: a) perechea din mână trebuie să fie naturală; b) perechea poate fi și mixtă (o natură de rangul cărții top plus un doi sau Joker).* În majoritatea cercurilor de Canastă, teancul cărților decartate se ia numai cu o pereche naturală.

Condiția 3: Teanc închis sau deschis. Teancul cărților decartate este închis: a) pentru o echipă până la prima etalare; b) pentru toți jucătorii când teancul cărților decartate conține un trei roșu, un doi sau un Joker. *Variante: la 3b) teancul cărților decartate este închis numai un singur tur; de exemplu, dacă jucătorul A a decartat un doi sau un Joker, teancul cărților decartate este închis pentru jucătorii B, C și D numai în acel tur.* Când teancul cărților decartate este închis de starea 3b) poate fi ridicat numai cu o pereche naturală sau (*variantă*) nu poate fi ridicat deloc. Teancul cărților decartate este deschis în lipsa stărilor 3a) și b). Un teanc de cărți decartate deschis poate fi ridicat cu d1) o pereche naturală, d2) o pereche mixtă sau d3) când cartea top este de același rang cu o formație etalată pe partea jucătorului la rând.

De remarcat că unele din condițiile și sub condițiile 2 și 3 pot fi combinate după dorința și convenția cercului. Varianta odată aleasă, nu mai poate fi modificată în cursul aceleiași reuniuni.

La ridicarea teancului cărților decartate, jucătorul arată perechea ce îi conferă dreptul și o etalează împreună cu cartea de top. Apoi ia restul cărților în mână și etalează (sau nu) după cum dorește.

Terminarea jocului

Fiecare joc (donă) se termină când:

- a) Unul din jucători „a ieșit”, respectiv a depus toate cărțile din mână. Ultima carte poate fi decartată pe teancul cărților decartate (pe dos) sau alăturată unei formații etalate. Jocul se poate termina numai având cel puțin o canastă (pe echipă).
- b) Tot teancul cărților-stoc se termină.

Variantă: Jucătorul A care a luat ultima carte din teancul stoc, decartează una pe teancul cărților decartate și jocul mai trece un tur. Următorul poate să ridice teancul; dacă nu îl ridică, dreptul trece la următorul, până la A, când jocul se sfârșește.

Partida se termină când o echipă a atins sau a depășit suma plafon, după care se fac totalurile, diferența și plățile.

Variantă: O echipă nu poate termina partida chiar dacă a depășit plafonul decât cu un joc cu 2 canaste (minimum).

Este permisă întrebarea adresată partenerului „pot să închid?”. Răspunsul partenerului este obligatoriu pentru primul. În unele cercuri se practică anunțul obligatoriu: „am rămas cu una (două, trei) cărți”.

Tehnica jocului

Principiu general: Toate acțiunile jocului se subordonează scopului principal, realizarea unui număr cât mai mare de puncte.

Ridicarea teancului cărților decartate prezintă un interes major. Șansele de a lua teancul cărților decartate cresc proporțional cu numărul cărților din mână. De aceea etalarea prematură a unui număr mare de cărți nu este recomandabilă (scade numărul perechilor din mână). Prima etalare – deschiderea teancului cărților decartate – trebuie să fie cât mai economică. De exemplu: As, As, 2 pentru 50, As, As, Joker sau R, R, 2, Joker pentru 90; As, As, As, 2, Joker sau R, R, R, Joker, Joker pentru 120 etc. Tot în interesul ridicării teancului cărților decartate în mână se strâng cât mai multe perechi, iar unicatele se decartează. În unele faze ale jocului este potrivit „a chema” carte bună de la adversarul din dreapta prin decartarea unei cărți dintr-o formație lungă. Dacă „figura” se repetă, este posibil ca adversarul să fie indus în eroare, crezând că în mână nu mai avem o pereche de rangul respectiv.

Un alt deziderat important este împiedicarea adversarilor să ridice cărțile decartate. O primă condiție este memorarea cărților ieșite, care pot da indicații despre mâna adversarului, mai ales în primele tururi. Cărțile unicat se decartează în primele tururi, când teancul cărților decartate este „subțire”, iar cele de blocaj se păstrează pentru mai târziu. Când teancul s-a îngroșat, nu trebuie să ezităm a decarta un Joker sau un doi pentru blocarea teancului cărților decartate; deseori se pierde mai mult îngrămădind în mână cărți universale, dând în schimb teancul cărților decartate adversarilor. După ce adversarii și partenerii au etalat, numărul și rangul cărților de pe masă pot da indicații pentru alegerea cărții de decartat.

Un exemplu: În cele 4 mâini sunt 34 de cărți, în teancul cărților decartate – 16, în teancul stoc – 48, etalate pe masă 10. Jucătorul A, la rând la joc, vede pe masă 3 Dame, mai știe că în teancul cărților decartate au ieșit încă 2, în mână mai are una. Probabilitatea ca B, care are în mână 11 cărți, să aibă ultimele două Dame este de circa 1:45, deci i se poate da Dama. Alta este situația dacă B a etalat D, D, Joker și nici o Damă nu a ieșit; în acest caz A nu va da unica sa Damă pe un teanc al cărților decartate „gros” deoarece șansele ca B să mai aibă o pereche de Dame cresc considerabil (de circa 4 ori, plus posibilitatea ca B să fi „chemat” Damă).

După luarea cărților decartate nu se etalează maximul posibil; în mână se păstrează toate perechile cu perspectivă de a ridica teancul cărților decartate.

Pe cât posibil încercați să egalați adversarii în numărul canastelor etalate. De reținut că prima canastă etalată crează o situație care presează, forțează adversarii. Când un partener din echipa adversă a rămas cu 1 – 4 cărți în mână, deci pericol de „ieșire” se etalează cât mai mult posibil, dar mai ales cărțile cu valori mari (care se scad la scor la sfârșitul jocului).

Greșeli și penalizări

Stabilirea, cunoașterea și respectarea unui cod precis al disciplinei jocului este o necesitate la Canastă. În lipsa acestuia, orice reuniune poate fi presărată de numeroase controverse, enervări, uneori certuri. Este dat în continuare un astfel de cod, care nu este exhaustiv, ci poate fi completat cu alte „articole” impuse de regulile locale.

<i>Greșeala</i>	<i>Rezolvarea</i>
Pachet incorect, cărți lipsă	<i>Pachetul se completează. Orice partener poate cere anularea jocului curent sau a celui precedent (dacă lipsa s-a constatat după terminarea acestuia).</i>
Carte dată pe față la împărțire. A doua carte dată pe față aceleiași echipe	<i>Prima carte pe față nu se poate refuza. Echipa poate declara "mal donné" dar numai dacă nu a ridicat cărțile de pe masă; cărțile se amestecă și se reia împărțirea lor de către același împărțitor.</i>
Mâini cu mai puține sau mai multe cărți după împărțire	<i>Mai puține: împărțitorul completează din pachet. Mai multe: împărțitorul trage din mâna incorectă surplusul de cărți și le pune la mijlocul pachetului.</i>
O carte sau mai multe din mână scăpate pe masă, pe față	<i>Cărțile rămân pe masă, pe față și jucătorul respectiv este obligat să le decarteze când îi vine rândul (pe teancul cărților decartate). Excepție: cartea expusă poate fi de îndată etalată.</i>
Jucătorul A trage și ia în mână două sau mai multe cărți din teancul stoc	<i>În următorul tur nu mai ia carte din teancul stoc până când numărul de cărți din mână este corect. La repetarea greșelii idem, plus o penalizare de 300 de puncte.</i>
A privește și a 2-a carte când trage din teancul stoc	<i>Cartea a 2-a se dă pe față; următorul poate: a) Să accepte declarând "rămân așa" sau b) Amestecă întreg teancul stoc și apoi trage carte.</i>
Jucătorul decartează fără a trage carte din teancul stoc	<i>Dacă greșeala este observată înainte ca următorul să tragă carte, poate trage cartea cuvenită. După aceea nu mai poate trage cartea lipsă; când îi vine rândul din nou, adversarii dispun: a) Fie să tragă o carte b) Fie să rămână în lipsă până la sfârșitul jocului.</i>
La prima etalare suma cărților nu este suficientă	<i>a) Formația poate fi completată până la suma cuvenită. b) Dacă cel în greșeală nu poate, ia formația în mână și echipa sa este penalizată prin urcarea plafonului de decartare cu 10 puncte. c) Dacă înlocuiește o carte din formație, ex. un doi cu un Joker, echipa este penalizată cu 200 de puncte. d) Dacă greșeala nu este observată înainte ca următorul să tragă carte din teancul stoc, etalarea rămâne valabilă.</i>
Formații etalate incorect, de pildă cu mai mult de trei universale sau încercarea de a depune o universală pe o formație ce are deja trei	<i>a) Etalează universală în cauză în altă formație. b) Dacă nu poate, este obligat să o decarteze. c) Dacă vrea să o păstreze în mână, echipa sa este penalizată cu 200 de puncte.</i>
La sfârșitul jocului, un trei roșu în mână (nedeclarat)	<i>Echipa este penalizată cu 300 de puncte.</i>
A întrebă "pot să închid?", B răspunde "Da", A fiind obligat să închidă, se dovedește că nu poate	<i>Echipa este penalizată cu 500 de puncte.</i>
Jucătorul atinge cartea top din teancul stoc înainte ca precedentul să decarteze pe teancul cărților decartate	<i>Este obligat să tragă din teancul stoc, chiar dacă cea decartată este bună.</i>
La numărătoarea finală a valorii cărților decartate și a celor din mâini, o echipă "greșește" cu mai mult de 20 de puncte în favoarea sa	<i>La cererea adversarilor numărătoarea se reface. Echipa e penalizată cu de 10 ori diferența decartată în plus.</i>

Altă grupă de greșeli sunt informațiile ilicite pe care cei doi parteneri ai unei echipe le pot schimba (prin întrebări, cuvinte-cod, gesturi etc.). Unele pot fi precis penalizate prin convenții locale; altele cu greu pot fi codificate, mai ales unele gesturi aparent nevinovate (de pildă, **A** zgârie una sau mai multe cărți din mână; partenerul înțelege că **A** are nevoie de o singură carte potrivită pentru a închide!). Renunțarea la aceste "apucături" ține mai degrabă de codul etic al cercului și este de dorit, iar când miza în bani este importantă, cerința devine imperioasă. În acest ultim caz, împotriva unor parteneri incorecți, singura apărare este părăsirea mesei. De reținut că la Canasta, o echipă care joacă corect este serios handicapată față de cea adversă al cărei parteneri își transmit informații ilicite tot timpul.