

Canastra

4 spelers

108 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Lang

Bouw canastras (meldingen van 7+ kaarten van dezelfde rang) en scoor de meeste punten met je partner.

OPZET

- 4 spelers in koppels gebruiken twee dekken plus jokers (108 kaarten).
- Deel 11 kaarten aan elke speler uit.
- Resterende kaarten vormen de trekstapel; één kaart start de aflegstapel.

SCORE

- Schone canastra (geen jokers): 200 punten.
- Vuile canastra (met jokers): 100 punten.
- Uitgaan: 100 bonuspunten.
- Kaartwaarden: Jokers 50, Azen/2-en 20, 8-H 10, 3-7 zijn 5 punten.

Tip: Beheers de aflegstapel door kaarten af te leggen die tegenstanders waarschijnlijk niet helpen en bevries hem defensief met jokers.

AAN DE BEURT

- Trek 2 kaarten van de trekstapel, of pak de hele aflegstapel op als je de bovenste kaart kunt melden.
- Leg groepen van 3+ kaarten van dezelfde rang neer; jokers en 2-en kunnen anderen vervangen.
- Breid meldingen uit tot 7+ kaarten om canastras te vormen.
- Ga uit door alle kaarten te spelen; team heeft minimaal één canastra nodig.

Canastra is de Braziliaanse bewerking van Canasta, een rummyspel dat gericht is op het vormen van meldingen en het bouwen van canastras (groepen van zeven of meer kaarten). Gespeeld in koppels combineert het strategisch melden met aflegstapelbeheer voor een diepgaande ervaring.

Doel

Scoor punten door meldingen te vormen van drie of meer kaarten van dezelfde rang. Canastras bouwen (zeven of meer kaarten) levert grote bonussen op. Het eerste team dat de doelscore bereikt, wint.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 4 spelers in twee koppels.
2. **Dek:** Twee standaard dekken van 52 kaarten plus vier jokers (108 kaarten totaal).
3. **Delen:** Elke speler ontvangt 11 kaarten.
4. **Trekstapel en aflegstapel:** De resterende kaarten vormen de trekstapel. Eén kaart start de aflegstapel.

Spelverloop

1. **Trekken:** Trek twee kaarten van de trekstapel, of pak de hele aflegstapel op als je de bovenste kaart direct kunt melden.
2. **Melden:** Leg groepen van drie of meer kaarten van dezelfde rang neer. Jokers en 2-en (als joker) kunnen natuurlijke kaarten vervangen.
3. **Canastras bouwen:** Breid meldingen uit tot zeven of meer kaarten om canastras te vormen. Een schone canastra heeft geen jokers; een vuile heeft er wel.
4. **Uitgaan:** Beëindig de ronde door alle resterende kaarten te spelen of af te leggen. Je team moet minimaal één canastra hebben om uit te gaan.

Scoren

- **Schone canastra:** 200 punten.
- **Vuile canastra:** 100 punten.
- **Uitgaan:** 100 bonuspunten.
- **Kaartwaarden:** Jokers 50 punten, Azen en 2-en 20 punten, 8-Heer 10 punten, 3-7 zijn 5 punten.

Varianten

- **Canastra Real:** Een echte canastra is een natuurlijke zeven-kaarts reeks van dezelfde kleur, nog meer punten waard.
- **Canastra met drie dekken:** Voor grotere groepen verhoogt het toevoegen van een derde dek de spelcomplexiteit.

Tips en strategieën

- Beheers de aflegstapel door kaarten af te leggen die tegenstanders waarschijnlijk niet helpen. De stapel bevriezen met jokers kan een krachtige verdedigingszet zijn.
- Balanceer offensief melden met het achterhouden van kaarten om te voorkomen dat tegenstanders een rijke aflegstapel oppakken.

Tips & strategie

De aflegstapel is de meest omstreden hulpbron. Leer wanneer je hem bevriest met jokers en wanneer je hem oppakt voor een meldfeest. Stem het moment van uitgaan altijd af met je partner.

Vroege meldingen leggen de scoremotor van je team vast, maar te agressief melden onthult je hand. Vind de balans tussen kracht tonen en flexibiliteit bewaren.