

## Canastan säännöt

1. Peli
2. Kortit
3. Jako
4. Pelivuoro
5. Pakan nosto
6. Korttien jako
7. Jako väärällä vuorolla
8. Uusi jako
9. Pelin kulku
10. Nosto
11. Pöytäys
12. Korttien pistearvot
13. Avauspöytäys
14. Avauspöytäyksen jälkeen tehdyt pöytäykset
15. Canastat
16. Heitto
17. Ensimmäinen apukortti avopakkaan
18. Lopettaminen
19. Suora lopettaminen
20. Mustat kolmoset
21. Punaiset kolmoset
22. Pelin aikana sallitut tarkistukset, huomautukset ja kysymykset
23. Lopettamislupa
24. Umpipakan viimeinen kortti
25. Virheellisyyksiä umpipakan nostossa
26. Virheellisyyksiä avopakan nostossa
27. Sääntöjenvastaiset pöytäykset
28. Virheellisen pöytäyksen hyväksyminen
29. Virheellisen pöytäyksen korjaaminen
30. Pöytäys väärällä vuorolla
31. Virheellinen heitto
32. Näytetyt kortit
33. Rangaistuskortit
34. Pisteet
35. Virheelliset pisteet

## 1. Peli

Peli käsittää yhden tai useampia eriä ja päättyy, kun toinen tai molemmat puolueet ovat jonkin erän lopussa saaneet yhteensä vähintään 5 000 pistettä. Korkeimman pistemäärän saavuttanut puolue voittaa pelin. Molempien puolueiden saavuttaessa saman pistemäärän peli on ratkaisematon (tasapeli).

## 2. Kortit

Pelissä käytetään kahta 52 korttia sisältävää korttipakkaa ja neljää jokeria. Pelissä on siis yhteensä 108 korttia, joista 12 on apukortteja (4 jokeria ja kahdeksan kakkosta).

## 3. Jako

Kortit on tarkastettava ennen ensimmäistä jakoa.

Pelaajat vetävät sekoitetusta ja levitetystä pakasta yhden kortin kukin, tällä määrätään pelin aloittaja. Arvokkaimman kortin vetänyt on aloittaja ja ensimmäinen "työn"tekijä on hänen oikealla puolellaan istuva pelaaja.

Korttien arvojärjestys ylimmästä alimpaan on seuraava:

Ässä-kuningas-rouva-sotamies-10-9-8-7-6-5-4-3-2.

Eri maiden arvojärjestys ylimmästä alimpaan: pata hertta ruutu risti.

Mikäli kaksi pelaajaa vetää samanarvoiset suurimmat kortit heidän on vedettävä pakasta uudet kortit. Tämä ei vaikuta heidän asemaansa muihin pelaajiin nähden. Jos pelaaja vetää jokerin, näyttää useamman kortin tai vetää jonkin pakan neljästä päällimmäisestä tai alimmaisesta kortista, hänen on vedettävä uudelleen.

## 4. Pelivuoro

Arvoltaan korkeimman kortin vetänyt pelaaja aloittaa pelin. Hänen oikealla puolellaan istuva pelaaja jakaa kortit. Ensimmäisen erän jälkeen jakovuoro on seuraavalla myötäpäivään (vasemmalle).

## 5. Pakan nosto

Kuka tahansa pelaajista saa sekoittaa pakan, mutta varsinaisen jakajan oikealla puolella olevan pelaajan on nostettava pakka ennen jokaista jakoa suunnilleen keskeltä.

## 6. Korttien jako

A. Jokaiselle pelaajalle jaetaan 11 korttia yksitellen kuvapuoli alaspäin, aloitetaan jakajasta vasemmalle myötäpäivään. Neljäskymmenesviides, ns. kääntökortti, käännetään kuvapuoli ylöspäin avopakan rungoksi. Loput korteista, umpipakka, asetetaan kääntökortin viereen kuvapuoli alaspäin.

B. Jos kääntökortti on jokeri, kakkonen tai punainen kolmonen, käännetään se poikittain avopakkaan ja umpipakan seuraava kortti käännetään sen päälle. Tämä uusitaan tarvittaessa, kunnes jokin muu kuin jokeri, kakkonen tai punainen kolmonen on avopakan päällimmäisenä korttina. Mustan kolmosen sattuessa kääntökortiksi sitä ei käännetä poikittain mutta muuten kuten edellä.

C. Pelaaja ei saa katsella eikä nostaa korttejaan ennen kuin jako on tehty. Jako alkaa pakan nostosta ja päättyy, kun hyväksytty kortti on käännetty avopakan päällimmäiseksi kortiksi.

Pelaajien on koko pelin ajan ehdottomasti pidettävä kortit selvästi näkyvissä pöydän pinnan tasolla tai sen yläpuolella.

## 7. Jako väärällä vuorolla

A. Jos jako tehdään väärällä vuorolla ja se huomataan ennen pelierän alkua, ei tarvita uutta jakoa, vaan aloitusvuoro on sillä pelaajalla, jolla se oikealla pelivuorolla olisi ollut.

B. Jos väärällä vuorolla tehty jako huomataan pelierän alettua ei uutta jakoa silloinkaan tehdä, vaan peli jatkuu ja seuraavassa jaossa menetellään kuin väärä jakaja olisi ollut jakovuorossa.

## 8. Uusi jako

- A. Jaon aikana huomataan, ettei pakkaa oltu nostettu
- B. Jakaja jaon aikana näyttää jonkin muun kuin kääntökortin
- C. Pelierän ensimmäisen kierroksen aikana huomataan, että
  - joku pelaajista on saanut virheellisen määrän kortteja,
  - jokin kortti on kuvapuoli ylöspäin umpipakassa,
  - vieras kortti (peliin kuulumattomasta korttipakasta) on umpipakassa tai jonkun pelaajan kädessä.

Jos tällainen virhe huomataan pelierän ensimmäisen kierroksen jälkeen, peli jatkuu kuten kohdassa 32 c sanotaan).

## 9. Pelin kulku

Pelaajat pelaavat vuorotellen, alkaen jakajan vasemmalla puolella olevasta pelaajasta.

Pelivuorollaan pelaaja:

- nostaa päällimmäisen kortin umpipakasta tai avopakan (= nosto)
- pöytää, jos voi ja tahtoo (= pöytäys)
- laittaa kortin avopakkaan (= heitto)

## 10. Nosto

Pelaaja nostaa, kun hän ottaa umpi- tai avopakan päällimmäisen kortin.

Pelaajalla on aina pelivuorollaan oikeus nostaa käteensä umpipakan päällimmäinen kortti. Eräin edellytyksin hän voi sen asemesta ottaa avopakan (ks. kohdat 13 c 2, 14 a ja 14 b). Valinta umpipakan ja avopakan välillä on tehty heti kun pelaaja on koskettanut korttia jommasta kummasta pakasta. Samoin valinta on tehty, jos pelaaja pöytää kortteja ilmeisesti pyrkien nostamaan avopakan.

Kun pelaaja on osoittanut, että hänellä on oikeus nostaa avopakan päällimmäinen kortti, hän saa ottaa avopakan muut kortit käteensä (poikkeus ks. kohta 10 d).

Jos pelaaja ottaa käteensä avopakasta vain päällimmäisen kortin ja unohtaa muut kortit, toisilla pelaajilla on velvollisuus huomauttaa hänelle siitä. Pelaajalla on oikeus ottaa nämä kortit, kunnes seuraava pelaaja nostaa, minkä jälkeen ne muodostavat uuden avopakan. Jos tällä tavoin on jäänyt punainen kolmonen tai apukortti avopakkaan, pakka jää lukituksi.

## 11. Pöytäys

- A. Pelaaja saa pelivuorollaan panna kolme tai useampia samannumeroisia kortteja käsittäviä korttiyhdistelmiä pöytään kuvapuoli ylöspäin tai lisätä jo pöydällä oleviin oman puolueensa yhdistelmiin kortteja. Näitä sarjoja kutsutaan pöytäyksiksi ja niiden asettamista pöydälle tai korttien lisäämistä niihin pöytäämiseksi (ks. kohdat 12, 13, 14 ja 15). Pelaaja voi pöydätä useampiakin yhdistelmiä kerrallaan.
- B. Puolue saa pöydätä samoja korttiyhdistelmiä kuin vastustajakin, mutta ei saa tehdä kahta eri pöytäystä samasta numerosarjasta.
- C. Pelaaja ei saa lisätä kortteja vastustajien pöytäyksiin.
- D. Pelaaja saa käyttää pöytäyksissä jokereita ja kakkosia korvaamaan luonnollisia kortteja, mutta jokaisessa pöytäyksessä on oltava vähintään kaksi luonnollista korttia ja korkeintaan kolme apukorttia.
- E. Kortti on pöydätty silloin, kun se on asetettu pöydälle kuvapuoli ylöspäin ja ilmeisenä tarkoituksena on pöydätä se. Jos pöydätyn kortin tarkka sijainti on epäselvä, voi kuka tahansa vaatia pöytäajältä sen paikan tarkkaa määräämistä. Pöydätessä apukortteja pelaajan on ilmoitettava mihin korttiyhdistelmään lisäys kuuluu.
- F. Avopakasta käteen nostetut kortit saa pöydätä heti.
- G. Sääntöjen mukaisesti pöydättyä korttia ei saa ottaa takaisin tai heittää avopakkaan. Sitä ei myöskään saa siirtää toiseen pöytäykseen muulloin, paitsi kun on yhdistettävä kaksi samanlaista pöytäystä. (Jos näin yhdistetty pöytäys sisältää useampia kuin kolme apukorttia hän saa rangaistuksetta käyttää niitä missä sääntöjen mukaisessa pöytäyksessä tahansa tai heittää ne avopakkaan).
- H. Jos pelaaja pöytää kortin väärin, hän saa siirtää sen niin, että se tulee sääntöjen mukaan pöydätyksi. Ellei hän voi tehdä sitä, sovelletaan kohtia 27 ja 33.
- I. Saman puolueen pöytäykset pidetään toisen pelaajan edessä.

J. Pöytäyksen kuudes kortti on aina käännettävä poikittain merkiksi, että canastaan tarvitaan enää yksi kortti. Tämä on ehdottomasti tehtävä. (Sekacanastassa musta kortti, mikäli on, ja puhtaaksi tulevassa punainen kortti.)

## 12. Korttien pistearvot

Jokaisen erän jälkeen pelaajia hyvitetään pöydätyistä korteista seuraavasti:

<b>jokeri</b>	50 pistettä
<b>ässä ja kakkonen</b>	20 pistettä
<b>kuningas, rouva, sotamies, 10, 9, 8</b>	10 pistettä
<b>7, 6, 5, 4 ja musta 3</b>	5 pistettä

Jokerilla tai kakkosella, joka pöytäyksessä edustaa luonnollista korttia, on aina alkuperäinen arvonsa. Pöytäämättä jääneistä korteista vähennetään pisteitä edellä olevan taulukon mukaisesti.

## 13. Avauspöytäys

A. Vähimmäispisteet avauspöytäyksessä ovat:

<b>Puolueen pelipistemäärä erän alkaessa</b>	
alle 0 pistettä	15 pistettä
0 – 1495	50
1500 – 2995	90
3000 tai enemmän	120

B. Puolueen avauspöytäys on mahdollinen vain silloin, kun pöydättyjen korttien yhteinen pistemäärä on vähintään 15, 50, 90 tai 120 riippuen puolueen peliasemasta pelierän alkaessa. Pelaaja saa pöydätä vaaditun vähimmäispistemäärän useammillakin yhdistelmillä samalla pelivuorolla. Avaajan on ehdottomasti avattava korttiyhdistelmä kerrallaan. Apukortin on oltava aina alimmaisena pöytää vasten.

C. Avauspöytäys voidaan tehdä

1. joko nostamalla kortti umpipakasta ja asettamalla sääntöjen mukaisesti pöydälle yksi tai useampia pöytäyksiä, joiden yhteinen pistemäärä on sama tai suurempi kuin vaadittu vähimmäispistemäärä.

2. tai asettamalla pöydälle kaksi tai useampia samanlaisia kortteja kuin avopakan päällimmäinen kortti siten, että niiden avopakan päällimmäisen ja muiden samalla vuorolla pöydättyjen korttien yhteenlaskettu pistemäärä on sama tai suurempi kuin peliaseman vaatima vähimmäispistemäärä.

D. Hyvityspisteitä punaisista kolmosista tai canastoista ei saa laskea mukaan vähimmäispistemäärän saavuttamiseksi.

E. Jos avausta tekevä ei saa peliä auki vastustajalla on oikeus kutsua kilpailujen tuomaristoneuvoston jäsen tarkastamaan avausta yrittäneen kortit. Jos tällöin todetaan, että avaus on tehtävissä, se on tehtävä. Tuomaristoneuvoston harkinnan mukaan voidaan erittäin karkeat avausvirheellisyudet tuomita häviöpeleiksi. Kerhopeleissä avauksen tarkastajana voi olla toisen pelipöydän pelaaja.

## 14. Avauspöytäyksen jälkeen tehdyt pöytäykset

A. Pelaajan avattua ja päätettyä vuoronsa voi kumpi tahansa saman puolueen pelaajista seuraavilla vuoroillaan nostaa avopakan:

- pöytäämällä kädestään kaksi tai useampia samannumeroisia kortteja kuin avopakan päällimmäinen kortti
- pöytäämällä kädestään apukortin ja yhden samannumeroisen luonnollisen kortin kuin avopakan päällimmäisin kortti (= osto) (poikkeus ks. kohta 14 b)
- siirtämällä lukitsemattoman avopakan päällimmäisen kortin jo pöydällä olevaan samanlaiseen pöytäykseen tai valmiiseen canastaan (poikkeus ks. kohta 14 c)

B. Kun avopakassa on apukortti (kakkonen tai jokeri) tai punainen kolmonen (ainoastaan avopakan kääntökorttina jakajan laittamana) se on lukittu. Pelaaja saa vuorollaan nostaa lukitun avopakan vain pöytäämällä kaksi samannumeroista luonnollista korttia (parilla) kuin avopakan päällimmäinen kortti on.

C. Pelaaja, jolla on kädessään vain yksi kortti, ei saa koskaan nostaa sellaista avopakkaa, jossa on vain yksi kortti.

## 15. Canastat

A. Canasta on seitsemän tai useampia kortteja sisältävä pöytäys, jossa on vähintään 4 luonnollista samannumeroista ja korkeintaan 3 apukorttia. Canastan 7 korttia voi pöydätä yhdellä kertaa tai kerätä se useammalla vuorolla.

B. Erän loputtua puolueita hyvitetään canastoista seuraavasti:

- 500 pistettä aidosta canastasta, jossa on vain luonnollisia kortteja (= punainen canasta)
- 300 pistettä sekacanastasta, jossa on 1 - 3 apukorttia (= musta canasta)

C. Canasta on valmistuttuaan koottava kasaksi, jossa on vain päällimmäinen kortti näkyvässä. Punainen väri on jätettävä aidon ja musta väri (jos on, ja ellei ole niin apukortti poikittain) sekacanastan päällimmäiseksi kortiksi.

D. Canastan saa tarkastaa vain

- siitä alkaen, kun se tuli valmiiksi, siihen asti, kunnes seuraava pelaaja on heittänyt kortin avopakkaan,
- erän päätyttyä.

E. Pelaajalla on oikeus

- lisätä canastaan vuorollaan samanlaisia kortteja kuin siinä jo on. Valmiiseen canastaan ei voi lisätä apukortteja
- nostaa vuorollaan avopakka, jos sen päällimmäinen kortti on samannumeroinen kuin jokin oman puolueen canasta (poikkeus ks. kohta 14 c).

## 16. Heitto

A. Kortti katsotaan heitetyksi avopakkaan, kun pelaaja erottaa sen muista käsikorteistaan ilmeisenä tarkoituksena laittaa se avopakkaan ja pitää sitä niin, että joku hänen pelitovereistaan näkee sen kuvapuolen.

B. Pelaajan on päätettävä vuoronsa heitolla ja heiton jälkeen hänelle on jätettävä vähintään yksi kortti käteen jotta peli jatkuisi.

C. Heitettyä korttia pelaaja ei saa nostaa takaisin käteensä (poikkeus ks. kohdat 21 i ja 31 b ja c ).

## 17. Ensimmäinen apukortti avopakkaan

A. Ensimmäinen apukortti on asetettava poikittain avopakkaan (ellei kääntökortti ole punainen kolmonen).

B. Pelaajan heitettyä apukortin avopakkaan seuraava pelaaja ei voi nostaa avopakkaa. Jos avopakka on ollut avoin, ensimmäinen apukortti lukitsee sen.

## 18. Lopettaminen

A. Pelaajan pöydättyä koko kätensä pelierä loppuu. Lopetettaessa ei tarvitse heittää korttia avopakkaan.

B. Pelaaja saa lopettaa vain silloin, kun hänen puolueellaan on jo valmiina vähintään yksi canasta tai kun hän lopettaessaan muodostaa sen.

C. Lopetuksesta saa 100 hyvityspistettä.

## 19. Suora lopettaminen

A. Pelaaja lopettaa suoraan, jos hän

- pöytää koko kätensä yhdellä kertaa ja muodostaa samalla canastan eikä puolue ole aikaisemmin pöydännyt
- pelaaja, joka on pöydännyt punaisen kolmosen, ei tämän takia menetä oikeuttaan suoraan lopettamiseen, hänen ei myöskään tarvitse heittää korttia avopakkaan.

B. Suorasta lopettamisesta saa 200 hyvityspistettä (tavallisen lopettamisen 100 pisteen asemesta).

C. Jos pelaaja, joka on nostanut kortin umpipakasta, lopettaa suoraan, hänen ei tarvitse pöydätä avauksessa vaadittua vähimmäispistemäärää.

## 20. Mustat kolmoset

- A. Jos kääntökortti on musta kolmonen, umpipakan päällimmäinen kortti on käännettävä sen päälle (ks. kohta 6 b), eikä pakka tule tällöin lukituksi.
- B. Pelaajan heitettyä mustan kolmosen avopakkaan seuraava pelaaja ei voi nostaa avopakkaa sillä vuorolla.
- C. Pelaaja saa pöydätä lopettaessaan 3 - 4 mustaa kolmosta, apukortteja ei saa käyttää. Muulloin mustia kolmosia ei saa pöydätä.

## 21. Punaiset kolmoset

- A. Jos kääntökortti on punainen kolmonen, se lukitsee pakan ja umpipakan seuraava kortti käännetään sen päälle (ks. kohta 6 b).
- B. Jos pelaaja saa jaossa yhden tai useamman punaisen kolmosen, hänen on pantava ne pöydälle kuvapuoli ylöspäin ja nostettava käteensä vastaava lukumäärä kortteja. Jos hän kättään täydentäessään vielä nostaa punaisen kolmosen, hän täydentää kätensä uudelleen. Vasta sitten hän tekee varsinaisen nostonsa, kun kädessä on 11 korttia, joista mikään ei ole punainen kolmonen.
- Jos pelaaja unohtaa täydentää kätensä, hän menettää oikeutensa siihen heti, kun seuraava pelaaja nostaa kortin tai pöytää ilmeisenä tarkoituksena nostaa avopakka.
- C. Jos pelaaja myöhemmällä vuorollaan saa umpipakasta punaisen kolmosen, hän täydentää kätensä.
- D. Jos pelaaja nostaa avopakan, jossa on yksi tai useampi punainen kolmonen, hänen on pöydättävä ne heti, eikä niiden tilalle saa nostaa kortteja umpipakasta.
- E. Jos umpipakan viimeinen kortti on punainen kolmonen, niin pelaaja joka sen nostaa saa pöydätä sen, mutta hän ei enää saa pöydätä muita kortteja eikä heittää korttia avopakkaan, ja erä päättyy tähän.
- F. Erän päätyttyä se puolue, joka on tehnyt vähintään yhden sääntöjenmukaisen pöytäyksen, saa 100 hyvityspistettä jokaisesta punaisesta kolmosesta. Jos puolueella ei ole yhtään pöytäystä erän loputtua, se saa punaisista kolmosistaan vastaavasti miinuspisteitä.
- G. Jos joku pelaajista lopettaa ensimmäisellä pelivuorollaan, muut pelaajat, joilla ei ole ollut tilaisuutta pelata, saavat punaisista kolmosista miinuspisteitä 21 f -kohdan mukaisesti, eivätkä he saa nostaa täydentääkseen kättään.
- H. Jos pelaaja epähuomiossa jättää punaisen kolmosen pöytäämättä, ennen kuin seuraava pelaaja nostaa, jatkuu peli korjauksetta. Hän saa jollakin muulla vuorollaan korjata virheen rangaistuksetta. Jos pelaaja tällöin tekee korjauksen ennen nostoa, hänen on nostettava kortti umpipakasta eikä hän saa nostaa avopakkaa. Jos pelierä loppuu ennen korjauksen tekemistä, rangaistaan puoluetta 500 miinuspisteellä.
- I. Pelaaja ei saa koskaan heittää punaista kolmosta avopakkaan.

## 22. Pelin aikana sallitut tarkistukset, huomautukset ja kysymykset

- A. Pelaaja saa
- tarkistaa avopakan ennen ensimmäistä heittoaan (ei koskaan muulloin)
  - huomauttaa vaaditusta vähimmäispistemäärästä pelitoverin aikoessa tehdä avauspöytäyksen
  - kysyä pariltaan, ennen kuin seuraava pelaaja saa nostaa, onko tämä täydentänyt kättään
  - muistuttaa pelitoveriaan, joka on saanut avopakan, nostamaan käteensä pöydälle mahdollisesti jääneet kortit (ks. kohta 10 d)

Menossa olevassa pelierässä on kaikenlainen peliä koskeva keskustelu ja ilmeily ehdottomasti kielletty. Jos pelivastustajat yhden huomautuksen jälkeen keskustelevat tai muutoin elehtivät, peli on katsottu menetetyksi, jolloin hyvitys on 2 000 pistettä.

- B. Pelaaja saa ainoastaan omalla pelivuorollaan (paitsi mitä sanotaan kohdassa 22 c)
- kysyä avauspöytäykseen vaadittavan vähimmäispistemäärän tai puolueiden pelipisteitä
  - kysyä joltakin pelaajalta, montako käsikorttia tällä on, kysymykseen on aina vastattava totuudenmukaisesti
  - huomauttaa, että hänellä on vain yksi kortti kädessään
  - laskea umpipakan korttien lukumäärä, joka on ilmoitettava muille pelaajille.

C. Kun pelaajalta on kysytty lupaa lopettamiseen, hän saa ennen vastauksen antamista käyttää kohdassa 22 b mainittuja oikeuksia hyväkseen.

## 23. Lopettamislupa

A. Pelaaja saa omalla vuorollaan kysyä pelipariltaan "saanko lopettaa?" (ainoastaan tämä sanamuoto on suositeltava) umpipakasta noston jälkeen. Pelitoverin on vastattava "kyllä" tai "ei" (ei mitään muuta) ja vastaus on kysyjää sitova. Ennen kuin pelipari vastaa, hän saa käyttää kohdan 22 b) suomia oikeuksia hyväkseen. Pelaaja saa lopettaa kysymättäkin.

B. Pelaajan on lopetettava (mikäli hän voi), jos hän ennen lopettamiskysymystä pöytää tai osoittaa aikovansa pöydätä, riippumatta pelitoverin vastauksesta.

C. Jos pelaaja pöytää tai osoittaa aikovansa pöydätä ennen kuin hän on saanut pelipariltaan vastauksen, peruuttaa kysymyksensä tai antaa muita tietoja tai, jos hän pelitoverin antaessa kieltävän vastauksen, antaa muita tietoja, saa kumpi tahansa vastustajista vaatia pelaajaa lopettamaan (jos tämä voi) tai jatkamaan peliä.

D. Jos pelaaja saa myöntävän vastauksen lopettamiskysymykseensä tai häntä vaaditaan 23 c-kohdan mukaan lopettamaan eikä hän siihen pysty, hänen puoluettaan rangaistaan 100 pisteellä.

E. Jos pelaaja saatuaan kieltävän vastauksen esittämänsä lopetus-kysymykseen kuitenkin ryhtyy pöytäämään lopettamistarkoituksessa, hänen on tehtävä se siten, että hänelle jää ainakin yksi kortti käteen sen jälkeen kun hän on heittänyt kortin avopakkaan. Pöytäämättä jääneet kortit tai kortti on nostettava käteen ja puoluetta rangaistaan 100 pisteellä.

## 24. Umpipakan viimeinen kortti

A. Kun pelaaja nostaa umpipakan viimeisen kortin ja heittää kortin avopakkaan lopettamatta pelierää, seuraava pelaaja

- on velvollinen nostamaan avopakan, jos sen päällimmäinen kortti sopii johonkin hänen puolueensa pöytäykseen (edellyttäen, ettei pakka ole lukittu). Poikkeus: kun pelaajalla on vain yksi kortti kädessään, hän ei saa nostaa avopakkaa jossa on vain yksi kortti.
- saa nostaa avopakan jos hän voi sen tehdä kohtien 13 c 2 ja 14 mukaisesti.

B. Jos seuraava pelaaja ei nosta avopakkaa, erä päättyy, eikä kukaan pelaaja saa enää pöydätä. Jos seuraava pelaaja nostaa avopakan ja heittää kortin avopakkaan lopettamatta pelierää, hänestä seuraavalla pelaajalla on samat oikeudet ja velvollisuudet. Näin jatketaan, kunnes joku pelaajista vuorollaan lopettaa pelierän tai ei nosta avopakkaa.

C. Jos kukaan pelaajista ei pysty umpipakan loppuessa lopettamaan, lasketaan pisteet tavalliseen tapaan, mutta kumpikaan puolue ei saa lopettamisesta tulevia hyvityspisteitä.

## 25. Virheellisyyksiä umpipakan nostossa

A. Jos pelaaja nostaessaan umpipakan päällimmäisen kortin samalla näkee tai näyttää umpipakan seuraavan tai useamman kortin, hänen on näytettävä muille pelaajille täten paljastetut kortit ja pantava ne takaisin umpipakkaan. (Jos pelaaja nostaa punaisen kolmosen tai näkeen vain seuraavan kortin, nosto katsotaan sääntöjen mukaiseksi.) Seuraava pelaaja, joka nostaa umpipakasta saa halutessaan sekoittaa pakan ennen nostoaan.

B. Jos pelaaja nostaa umpipakasta kaksi korttia käteensä, hän ei saa sillä vuorolla pöydätä, mutta hänen on heitettävä yksi kortti avopakkaan. Seuraavalla vuorollaan hän ei saa nostaa avo- eikä umpipakasta, mutta saa pöydätä ja hänen on heitettävä kortti avopakkaan (ellei lopeta pelierää). Jos toinen nostetuista korteista on punainen kolmonen, se on pantava pöydälle vastustajien hyväksi. Muuta rangaistusta ei anneta. Jos pelaaja nostaa enemmän kuin kaksi korttia, hänen on oltava pöytäämättä ja nostamatta yhtä monta vuoroa kuin kortteja on nostettu liikaa.

C. Pelaajan nostettua umpipakasta toisen pelaajan vuorolla, menetellään seuraavasti:

- jos korttia ei ole liitetty käsikortteihin, pelaajan on näytettävä erehdyksessä nostettu kortti vuorossa olevalle vastustajalle, jonka tulee ottaa se tai sekoittaa pakka ennen uuden kortin nostoa.
- jos korttia ei ole liitetty käsikortteihin ja pelitoveri olisi ollut nostovuorossa, pelaajan on annettava erehdyksessä nostettu kortti pelitoverilleen, jonka on hyväksyttävä se omaksi nostokortikseen. Kyseinen kortti on sillä vuorolla pöydättävä tai heitettävä avopakkaan.
- jos kortti on liitetty käsikortteihin, ei erehdyksen tehnyt pelaaja saa nostaa seuraavalla vuorollaan, vaan hänen on heitettävä yksi kortti avopakkaan. Tällöin annetaan virheeseen syyllistyneelle puolueelle 100 rangaistus-pistettä.

## 26. Virheellisyyksiä avopakán nostossa

A. Jos pelaaja omalla vuorollaan pöytää avopakán päällimmäisen kortin sääntöjen vastaisesti (ks. kohdat 13 c, 14 a ja 14 b) ja ottaa avopakán muut kortit käteensä, hänen kaikki käsikorttinsa asetetaan pöydälle kuvapuoli ylöspäin, ellei hän pysty esittämään vastustajille, että pöytäys voidaan tehdä sääntöjen mukaisesti. Tämän jälkeen avopakka palautetaan ennalleen. (Jos syntyy erimielisyyttä siitä, mitkä kortit olivat kädessä ja mitkä avopakassa, vastustajalla on päätösvalta.) Sen jälkeen syyllinen ottaa käteensä omat korttinsa ja nostaa umpipakasta tavalliseen tapaan ja päättää vuoronsa sääntöjen mukaisesti.

Tarjottua korttia ei saa nostaa ennen kuin avaja on esittänyt vaadittavan avauksen pistemäärän huomioiden lyödyn kortin arvon.

B. Jos pelaaja nostaa avopakán väärällä vuorolla ja liittää sen käsikortteihinsa, kaikki hänen korttinsa pannaan pöydälle kuvapuoli ylöspäin ja pakka palautetaan ennalleen kohdan 26 a mukaan. Syyllinen nostaa tämän jälkeen käsikorttinsa ja hänen puolueelleen annetaan 100 rangaistuspistettä.

## 27. Sääntöjenvastaiset pöytäykset

Jos jonkun pelaajan vuorolla huomataan,

- A. että tämä on tehnyt avauspöytäyksen riittämättömin pistemäärin
- hän saa oikaista virheen pöytäämällä enemmän kortteja kädestään, jolloin hän saa järjestää uudelleen erehdyksessä pöydätyt kortit (jos hän ei pöytä uudelleen kaikkia erehdyksessä pöydätyjä kortteja, menetellään kohdan 27 b mukaisesti.
  - hän saa nostaa takaisin käteensä erehdyksessä pöydätyt kortit, jolloin hänen puoluettaan rangaistaan 10 pisteen korotuksella siinä erässä (esim. jos avauspistemäärä on ollut 50 pistettä, se korotetaan 60:ksi). Avauspöytäyksen epäselvässä tilanteessa tarkastaa kilpailussa tuomarineuvoston jäsen ja kerhopeleissä pelaaja jostain toisesta pelipöydästä.
  - Jokaisesta tällaisesta virheestä koHoaa syyllisen puolueen vähimmäispistevaatimus 10 pisteellä kyseisessä pelierässä. Näytetyt kortit eivät ole rangaistuskortteja.
- B. että hän on pöydännyt:
- oikaistakseen riittämättömän avauspöytäyksen - pöytäämättä kaikkia näytettyjä kortteja - pelaajan on otettava pöytäämättä jääneet kortit käteensä ja hänen puolueensa saa 100 rangaistuspistettä.
  - lopettaakseen, vaikka pelitoveri on vastannut kieltävästi kysymykseen "saanko lopettaa", menetellään kohdan 23 e mukaisesti.
  - aikoessaan lopettaa, vaikka hänen puolueellaan ei ole canastaa eikä hän sitä saa lopettaessaan, hänen puoluettaan rangaistaan 100 pisteellä ja syyllisen on palautettava vähimmäismäärä kortteja käteensä (tällä vuorolla pöydätyjä) niin, että hänellä on edelleen mahdollisuus heittää kortti avopakkaan ja kuitenkin jää vähintään yksi kortti käteen.
  - lisätäkseen neljännen apukortin johonkin pöytäykseen, hän saa rangaistuksetta käyttää sitä missä sääntöjenmukaisessa pöytäyksessä tahansa tai heittää sen avopakkaan.

## 28. Virheellisen pöytäyksen hyväksyminen

Jos pelaaja on tehnyt sääntöjen vastaisen pöytäyksen ja seuraava pelaaja on jo vuorollaan nostonut umpipakasta tai pöydännyt ilmeisenä tarkoituksenaan nostaa avopakka, ennen kuin virhe huomataan, virheestä ei rangaista. Tällaisissa tapauksissa riittämätön avauspöytäys katsotaan sääntöjen mukaiseksi ja enemmistö korttilaatus määrää numeroarvon.

## 29. Virheellisen pöytäyksen korjaaminen

Kun pelaaja tekee virheellisen pöytäyksen ja virhe huomataan ennenkuin seuraava pelaaja on nostonut umpipakasta tai pöydännyt tarkoituksenaan nostaa avopakka, syyllisen on korjattava virhe heti järjestämällä kortit uudelleen tai lisäämällä kortteja kädestään tai käyttämällä molempia vaihtoehtoja. Avopakkaan heitettyä korttia ei saa kuitenkaan nostaa takaisin käteen. Jos pelaaja voi näin pöydätä kaikki pöydällä olevat kortit, ei rangaistuspisteitä anneta. Ellei hän voi pöydätä kaikkia pöydällä olevia kortteja sääntöjen mukaisesti, ne katsotaan rangaistuskorteiksi.

## 30. Pöytäys väärällä vuorolla

A. Pelaajan oikealla puolella istuvan vastustajan ollessa pelivuorossa pöydätyt kortit on jätettävä pöydälle, mutta niitä ei katsota pöytäyksiksi ennen kuin vasta pelaajan pelivuorolla



B. Pelaajan vasemmalla puolella istuvan vastustajan tai pelitoverin ollessa pelivuorossa menetellään kohdan 30 a mukaisesti ja puoluetta rangaistaan 100 pisteellä

C. Pelierän loppuessa ennen kuin virheen tehneen pelaajan vuoro tulee, katsotaan korttien kuuluvan pelaajan käsikortteihin.

### 31. Virheellinen heitto

A. Jos pelaaja heittää kortin avopakkaan nostamatta sitä ennen umpi- tai avopakasta ja virhe huomataan ennenkuin seuraava pelaaja on nostanut, syyllisen on nostettava kortti umpipakasta. Jos seuraava pelaaja nostaa ennen kuin virhe huomataan, peli jatkuu rangaistuksetta.

B. Jos pelaaja heittää vuorollaan samanaikaisesti useamman kuin yhden kortin avopakkaan ja virhe huomataan ennenkuin seuraava pelaaja nostaa, saa syyllinen määrätä, mikä kortti jää avopakkaan. Hänen heittämiensä muut kortit (tai kortti) jäävät rangaistuskorteiksi (ks. kohta 33).

C. Jos pelaaja pelivuorollaan heittää (ei samanaikaisesti) useamman kuin yhden kortin, katsotaan ensimmäinen heitto oikeaksi. Muut kortit jäävät rangaistuskorteiksi (ks. kohta 33). Jos seuraava pelaaja nostaa ennen kuin virhe huomataan, peli jatkuu rangaistuksetta eikä heitettyjä kortteja nosteta takaisin.

### 32. Näytetyt kortit

A. Jos pelaaja pudottaa kortin kuvapuoli ylöspäin tai pitää korttia niin, että hänen pelitoverinsa näkee sen, sanoin tai elein osoittaa pitävänsä tiettyä korttia kädessään, siitä tulee rangaistuskortti.

B. Jos pelaaja nostaessaan umpipakasta näkee tai näyttää muita umpipakan kortteja, sovelletaan kohtaa 25 a.

C. Jos kaikkien pelaajien päätettyä ensimmäisen vuoronsa

\* löydetään umpipakasta kortti kuvapuoli ylöspäin, se käännetään ja pakka sekoitetaan uudelleen

löydetään vieras kortti umpipakasta, se on poistettava. Jos vieras kortti löytyy jonkun pelaajan kädestä, se on heti poistettava ja pelaaja nostaa tilalle umpipakan päällimmäisen kortin.

kadotettu kortti löytyy eikä kukaan pelaajista tunnusta sitä omakseen, se näytetään kaikille pelaajille ja asetetaan sivuun seuraavaan jakoon.

### 33. Rangaistuskortit

A. Rangaistuskortit on jätettävä pöydälle kuvapuoli ylöspäin, mutta niitä ei katsota pöydätyiksi. Seuraavilla pelivuoroilla pelaajan on pöydättävä (jos voi) tai heitettävä rangaistuskortit avopakkaan. Huomattakoon, että pelitoveri saa auttaa rangaistuskorttien pöytäämässä, mutta jos pelaaja, jolla on yksi tai useampia rangaistuskortteja, käyttää hyväkseen peliparin apua, pelipuoluetta rangaistaan 300 pistettä jokaisesta yksittäisestä kortista pöytäykseen.

B. Pöytäykseen ja avopakan nostamiseen voidaan rangaistuskortteja käyttää kuten käsikortteja. Pelipari ei tässäkään tapauksessa saa käyttää rangaistuskortteja apunaan. Jos pelaajalla on pelierän päättyessä rangaistuskortteja pöytäämättä, ne katsotaan hänen käsikortteikseen.

### 34. Pisteet

A. Jokaisen erän päättyessä lasketaan kummankin puolueen pisteet, merkitään pöytäkirjaan ja lisätään pelin aikaisempien erien pistemäärään. Peli loppuu sen erän päättyessä, jolloin toinen tai molemmat puolueet ovat saavuttaneet 5 000 pisteen rajan tai ylittäneet sen.

B. Jokaisen pelierän pisteet lasketaan yhteen kahtena ryhmänä:

- peruspisteet, jotka käsittävät hyvityspisteet vähennettyinä mahdollisilla rangaistuspisteillä (ks. kohta 21 f),
- korttipisteet, jotka käsittävät pisteet pöydätyistä korteista (canastojen korttipisteet mukaanluettuna), joista vähennetään pöytäämättömien korttien pisteet.

C. Pelaaja, joka vahingossa sotkee pöytäyksensä pakkaan ennen pistemäärän laskemista, menettää oikeuden pistemäärään.

D. Pelaajan, joka vahingossa sotkee vastustajan pöytäykset pakkaan ennen pistemäärien laskemista, on

hyväksyttävä vastustajan pistevaatimukset sotkettuihin kortteihin nähden.  
Hyvityspisteet:

Aito canasta (ilman apukortteja)

Sekacanasta (1 - 3 apukorttia)

Punainen kolmonen

Pelierän lopettaminen

Suora lopettaminen

Korttipisteet

<b>jokeri</b>	50 pistettä
<b>ässä ja kakkonen</b>	20 pistettä
<b>kuningas, rouva, sotamies, 10, 9, 8</b>	10 pistettä
<b>7, 6, 5, 4 ja musta 3</b>	5 pistettä

## 35. Virheelliset pisteet

A. Yhteen- ja vähennyslaskuvirheen saa korjata milloin tahansa. Jos tällainen korjaus tehdään kesken pelierän, vähimmäispistemäärä ei korjauksen vuoksi muutu.

B. Jos pistetilanne on merkitty pöytäkirjaan, sitä ei enää saa oikaista (paitsi yhteen- ja vähennyslaskuvirheiden osalta) sen jälkeen kun seuraavan erän jako on tehty.