

Canasta

Spieler 2-6

Karten 2 x 52, Französisches Bild plus 6 Joker

Kartenwerte: siehe Text

Worum es geht:

Möglichst bald einen oder mehrere Canasta zu bilden, die die Voraussetzung sind, ein Spiel zum Abschluss zu bringen und dabei durch Auslegen möglichst vieler Karten eine hohe Punktzahl zu erreichen. Zunächst folgt das Spiel für 4 Spieler.

Der Sinn des Spiels

Der Sinn des Spiels besteht darin, möglichst bald 7 Karten gleicher Art (7 Asse; 7 Könige, 7 Neunen u.s.w. evtl auch 7 Joker und Zweien, jedoch nie Dreien) zu erhalten. Die 7 Natürlichen Karten bilden einen „echten Canasta“. Natürliche Karten sind die Karteblätter As, König, Dame, Bube, Zehn bis vier. Zweien und Joker sind wilde Karten und können beliebig zur Vervollständigung des Canastas als Ersatz für noch fehlende natürliche Karten der betreffenden Art genutzt werden. Ein Austausch bereits ausgelegter Joker und Zweien ist nicht statthaft. Ein mit Hilfe von wilden Karten gebildeter Canasta ist ein „unechter Canasta“. Hierbei dürfen nicht mehr als 3 Joker bzw. Zweier benutzt werden. Die Bildung mindestens eines Canastas ist Voraussetzung zum Ausmachen.

Die Punktwertung

1 Werte der einzelnen Spielkarten

rote 3	100 Punkte
Joker	50 Punkte
As und 2	20 Punkte
König bis 8	10 Punkte
7 bis 4	5 Punkte
Schwarze 3	5 Punkte

2. Erforderliche Punkte für die erste Meldung

bei Beginn des Spiels	50 Punkte
nach Überschreiten von	1500 Punkten
in der Gesamtwertung	90 Punkte
nach Überschreiten von	3000 Punkten
in der Gesamtwertung	120 Punkte

Ziel des Spiels

Erreichen von 5000 Punkten durch eine Partei.

3. Bewertung der einzelnen Spielvorkommnisse

unechter Canasta (bis drei wilde Karten)	300 Punkte
echter Canasta (ohne wilde Karten)	500 Punkte
echter Canasta (nur aus wilden Karten)	1000 Punkte
4 rote dreien auf einer Seite	800 Punkte
Ausmachen	100 Punkte
Ausmachen mit Canasta aus der Hand	200 Punkte

4. Strafpunkte

- a) Aufnehmen des Possos, ohne vorher das entsprechende Paar vorgezeigt zu haben
Minus 50 Punkte
- b) beim Aufnehmen einer Karte versehentlich Abheben einer 2ten Karte
Minus 50 Punkte
- c) Auslegen der Karten, ohne die erforderliche Punktzahl zu besitzen
Minus 100 Punkte
- d) Anfragen beim Partner für Erlaubnis zum Ausmachen ohne jedoch tatsächlich ausmachen zu können Minus 100 Punkte
- e) Aus- oder Anlegen von Karten, ohne vorher eine neue Karte abgehoben zu haben
Minus 100 Punkte
- f) Vergessen, rote Dreien auszulegen
Minus 500 Punkte

Der Ablauf des Spiels:

1. Festlegung der zusammenspielenden Partner

erst werden die zusammenspielenden Partner, Spielfolge und Kartenverteilung festgelegt. Jeder Spieler zieht eine Karte. Die 2 Spieler, die die höchste Karte gezogen haben, spielen zusammen. Die Partner sitzen sich gegenüber. Wer die höchste Karte gezogen hat, gibt dem Spieler 11 Karten. Spielfolge: rechts herum. Die 45. Karte wird offen auf dem Tisch neben den Talon gelegt. Sollte die aufgedeckte Karte eine rote 3, eine 2 oder ein Joker sein, muss noch eine zweite Karte aufgedeckt werden. Diese abgelegten Karten bilden dann den „Posso“ (Haufen). Hat ein Spieler eine oder mehrere rote dreien erhalten, muss er diese, sobald er an der Reihe ist, quer offen vor sich auf den Tisch legen und eine entsprechende Anzahl Ersatzkarten vom Talon nehmen.

2. Das Nehmen neuer Karten

der Spieler, der an der Reihe ist, hat zuerst eine Karte aufzunehmen. Der erste Spieler (links vom Kartengeber) kann entweder die bereits offenliegende 45. Karte oder die oberste Karte vom Talon aufnehmen. Ist die 45. Karte eine rote 3, eine 2 oder ein Joker, die, wie bereits erwähnt, durch eine weitere Karte verdeckt ist, so kann er wohl die 46. Karte aufnehmen, wenn er sie gebrauchen kann, jedoch nicht die darunterliegende 45. Karte. Mit Ausnahme diesen ersten Spielers kann der Posso nur aufgenommen werden, wenn der Spieler mindestens eine Karte gleicher Art und eine wilde Karte oder 2 Karten gleicher Art wie die oberste des Possos vorzeigen kann, die er aber dann anschließend zusammen mit der obersten Karte des Possos, unter Berücksichtigung der für die erste Meldung erforderlichen Punktzahl, auflegen muss. Ihm gehört dann der gesamte Posso. Auch wer während des Spiels eine rote 3 erhält, muss sie sofort auflegen.

Zur Bildung eines Canastas ist zunächst eine Meldung erforderlich. Das heißt, es müssen Karten offen auf den Tisch gelegt werden. Die Meldung besteht aus mindestens 3 oder mehr Karten gleicher Art, von denen jedoch 2 Karten ein echtes Paar, d. h. Karten gleicher Art sein müssen. Die 3. Karte kann ggf. durch eine wilde Karte ersetzt werden. Will der Spieler die erste Meldung mit der von dem verdeckten Talon abgenommenen oder mit der bereits ersten aufgelegten bzw. obersten Karte des Possos machen, muss er mit den auf dem Tisch vor sich offen auszuliegenden Karten einen Gesamtwert von mindestens 50 Punkten erzielen (siehe Abschnitt „Wert der einzelnen Spielkarten“)

3 Meldung

Nach Überschreiten der 1500 bzw. 3000 Punkte in der Gesamtwertung muss er jedoch mindestens 90 bzw. 120 Punkte zum Auslegen nachweisen können. Soll die erste bereits aufgelegte Karte oder die oberste des Posso mit zur Meldung benutzt werden, kann deren Punktwert zum Erreichen von 50, 90 bzw. 120 Punkten mit einbezogen werden. Ein Canasta aus der Hand kann ohne Berücksichtigung der Punktwertung gleich ausgelegt werden. Die Karten gleicher Art werden beim Auslegen zweckmäßigerweise vor dem Spieler mit leichter Staffellung nach unten offen auf den Tisch gelegt, wobei darauf zu achten ist, dass die Joker und Zweien so zwischengeordnet werden, dass zur besseren Übersicht immer eine natürliche Karte als unterste Karte offenliegt. Die auf Grund der Meldung ausgelegten Karten wie auch die roten Dreien und die weiteren im Verlauf des Spiels auszulegenden Karten sind immer nur bei einem der Partner auszulegen, und zwar bei dem, der die erste Meldung der beiden Partner getätigt hat.

4. Anlegen

Hat einer der Partner nach erfolgter Meldung seine Karten ausgelegt, so kann er selbst, wie auch sein Partner, im weiteren Verlauf des Spiels, jeweils wenn er an der Reihe ist, die bereits ausgelegten Karten durch Anlegen von Karten gleicher Art oder wilder Karten ergänzen mit dem Ziel, möglichst bald einen Canasta zu vollenden. Hierbei ist darauf zu achten, dass bei 3 und 4 herauszulegenden Karten mindestens 2 natürliche Karten, bei 5 und 6 mindestens 3, bei 7 Blättern 4 natürliche Karten sein müssen. Ist ein echter oder unechter Canasta erreicht, werden die Karten dieses Canastas zusammengeschoben und bei einem echten Canasta eine tote, bei einem unechten Canasta eine schwarze, natürliche Karte des gebildeten Canastas obenauf gelegt. Ein bereits vollendeter Canasta kann noch ergänzt werden, wenn man eine Karte gleicher Art erhält, indem diese Karte unter den abgeschlossenen Canasta gelegt wird. Der Charakter des Canastas wird dadurch nicht beeinflusst, lediglich die Punktzahl bei der abschließenden Zusammenstellung der Gesamtwertung wird um den Punktwert der Karte erhöht. Nach erfolgter erster Meldung kann sowohl der Spieler, der die erste Meldung durchgeführt hat, als auch sein Partner, unter gleichen Bedingungen, wie im Absatz Meldung erläutert, weitere Karten zur Bildung zusätzlicher Canasta auslegen, ohne dass hierbei eine bestimmte Punktzahl erforderlich ist.

5. Ableger der Karten

Nach Aufnahme einer Karte und ggf. erfolgter Meldung, Anleger u.s.w. ist als letztes eine Karte in den Posso abzulegen. Nach dem erfolgten Ablegen darf keine Karte mehr angelegt oder sonst irgendeine Handlung von diesem Spieler durchgeführt werden. Es ist darauf zu achten, dass alle Karte im Posso genau aufeinander liegen, so dass nur die oberste zu sehen ist.

6. Einfrieren des Possos

Schwarze Dreien und wilde Karten sind Stoppkarten. Sie lassen den Posso einfrieren, und zwar: Eine schwarze 3 nur für den nächstfolgenden Spieler, der daher nur die oberste Karte des Talon aufnehmen kann. Eine wilde Karte wird nicht auf den Posso sondern seitlich schräg unter den Posso gelegt. Diese Karte lässt den Posso für alle Spieler einschließlich des Sperrenden einfrieren, bis es einem Spieler möglich ist, mit Hilfe eines echten Paares in Besitz des ganzen Possos einschließlich des Jokers oder der 2 zu gelangen.

7. Ausmachen

Voraussetzung zum Ausmachen ist das Vorhandensein eines Canastas. Selbst, wenn ein Spieler durch Aus- und Anlegen die Möglichkeit hat, alle Karten aus der Hand zu geben, darf er es nicht, bevor nicht er oder sein Partner einen Canasta gebildet hat. In diesem Falle muss er stets wenigstens eine Karte in der Hand behalten und eine ablegen, selbst, wenn er sich dadurch ein Paar zerreißt oder sogar an bereits ausgelegte Karten anlegen könnte.

Beabsichtigt ein Spieler auszumachen, muss er vorher, wenn er an der Reihe ist, seinen Partner um dessen Einwilligung bitten. Dieser kann sie verweigern, wenn er er noch Karten in der Hand hat, die er beim nächsten Mal ab- oder bei den schon ausliegenden Karten anlegen kann, um dadurch ggf. noch einen weiteren Canasta zu bilden oder eine höhere Punktzahl in der Gesamtbewertung zu erreichen. Ausgemacht ist, wenn nach vorhergegangenen Aufnehmen eine Karte alle noch in der Hand befindlichen Karten aus- oder abgelegt werden können bzw. noch die letzte Karte in den Posso abgelegt werden kann. Beim Ausmachen ist es auch statthaft, 3 schwarze Dreien oder 2 schwarze Dreien mit einer wilden Karte abzulegen. Ist das Spiel beendet, gibt der nächste Spieler die Karten und die nächste Runde beginnt. Hat eine Partei in der Gesamtwertung 5000 Punkte erreicht, ist das Spiel abgeschlossen.

8. Punkteberechnung

Die Punkte gemäß Abschnitt „Bewertung der einzelnen Spielvorkommnisse“ sind die Honneurs und werden zunächst für beide Parteien getrennt berechnet. Dann werden die Pluspunkte der ausgelegten Karten nach Abzug der Punktwerte der noch in der Hand der einzelnen Parteien befindlichen Karten gemäß Abschnitt „Wert der einzelnen Spielkarten“ zusammengestellt und eventuell Starfpunkte in Anrechnung gebracht. Bei dieser Zusammenrechnung ist neben dem Punktwert des echten Canasta zu 500 Punkten und des unechten Canasta zu 30 Punkten auch noch der Wert der einzelnen Karten mitzuzählen, aus denen der Canasta zusammengesetzt ist. Ist ein Spiel beendet bevor die Gegenpartei eine Meldung erstattet hat, jedoch rote Dreien auslegen konnte, zählt jede herausgelegte 3 minus 100 Punkte, 4 rote Dreien sogar minus 800 Punkte. Außerdem ist der Kartenwert jeder roten 3 noch zusätzlich mit minus 5 Punkten zu bewerten. Das Zusammenrechnen dieser Werte ergibt die Gesamtwertung.

Canasta für 3 Spieler

Jeder Spieler erhält 15 Karten und spielt für sich allein. Gespielt wird wie beim normalen Canasta.

Canasta für 4 Spieler

Jeder Spieler erhält 11 Karten. Die vorstehenden Spielregeln gelten.

Canasta für 5 Spieler

Die beiden Spieler die zu Beginn die beiden höchsten Karte ziehen, bilden eine Mannschaft gegen die drei übrigen Mitspieler. Die Zweiermannschaft spielt wie üblich. Bei der Dreiermannschaft setzt jeweils abwechselnd ein Spieler aus.

Canasta für 6 Spieler

Die drei Spieler, die die höchsten Karten ziehen, bilden eine Mannschaft gegen die drei übrigen. Während jedes Einzelspiels spielen nur 2 Spieler aktiv mit. Beim 1. Spiel ist derjenige Spieler jeder Partei auszuschalten, der die niedrigste Karte gezogen hat. Der nicht mitspielende Spieler hat keinerlei Anweisung oder Bemerkung zu geben und darf nicht in das Spiel eingreifen mit Ausnahme der Darlegung offensichtlicher Fehler, die er nach Beendigung des Spiels erwähnen darf.