KARTENSPIELE

# So spielt man Canasta

Ein Spiel aus der Rommé-Familie für zwei Teams mit zwei Kartenspielen und Jokern: Meldet Karten gleichen Rangs, baut Canastas aus mindestens sieben Karten und erreicht zuerst 5.000 Punkte.

| Spieler | Du brauchst | Spieldauer | Schwierigkeit | Alter |
|---|---|---|---|---|
| 2–4 | Stift & Papier und Zwei Kartenspiele mit Jokern | 60–120 Min. | Braucht etwas Übung | 13+ |

REGELN IN 60 SEKUNDEN

Zwei Teams zu je zwei sammeln Karten gleichen Rangs, zum Beispiel drei Achten, und legen sie als Meldungen aus. Sieben Karten in einer Meldung sind ein Canasta mit vielen Bonuspunkten. In jedem Zug: eine Karte ziehen, auslegen, wenn es geht, eine abwerfen. Joker und Zweien sind wild. Zum Ausmachen braucht euer Team ein Canasta. Wer zuerst 5.000 Punkte hat, gewinnt.

01 — SPIELPRINZIP

## Karten gleichen Rangs sammeln und Canastas bauen

Canasta spielt ihr zu viert in zwei Teams. Partner sitzen sich gegenüber und spielen zusammen.

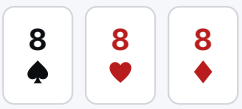
Im Lauf des Spiels sammelt ihr **Karten gleichen Rangs**, zum Beispiel Achten. Die Farbe ist egal, und Reihen wie 6-7-8 zählen nicht. Sobald du drei Achten hast, darfst du sie offen vor euer Team auf den Tisch legen. Das nennt man **melden** oder auslegen, und die ausgelegten Karten bilden eine **Meldung**. Nur die erste Meldung eures Teams in jeder Runde, die **Erstmeldung**, muss einen Mindestwert erreichen (Schritt 5).

In den nächsten Zügen legen du und dein Partner weitere Achten dazu. Sobald die Meldung sieben Karten hat, ist sie ein **Canasta**. Auch danach dürft ihr weitere Achten anlegen.

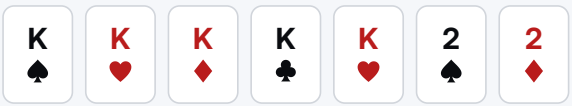
Um Canastas dreht sich alles. Jedes bringt eurem Team viele Bonuspunkte. **Ausmachen** heißt, alle Karten loszuwerden. Damit endet die laufende Runde. Niemand aus eurem Team darf ausmachen, bevor ihr mindestens ein Canasta habt. Ihr spielt mehrere Runden und zählt die Punkte zusammen. Das Team, das zuerst 5.000 Punkte erreicht, gewinnt.

**Natürliche und wilde Karten:** Alle Karten von 4 bis Ass sind **natürliche Karten**. Joker und Zweien sind **wilde Karten**: Sie können in einer Meldung jede natürliche Karte ersetzen. Jede Meldung braucht mindestens zwei natürliche Karten und darf höchstens drei wilde Karten enthalten. Ein **reines Canasta** hat keine wilde Karte und bringt 500 Bonuspunkte. Ein **gemischtes Canasta** enthält eine bis drei wilde Karten und bringt 300. Ein fertiges Canasta schiebt ihr zu einem Stapel zusammen, mit einer roten Karte oben, wenn es rein ist, und mit einer schwarzen, wenn es gemischt ist. Die Dreien sind Sonderkarten (Schritt 4).

**Eine Meldung: drei Achten, die Farbe ist egal**




**Ein gemischtes Canasta: fünf Könige und zwei wilde Zweien**




02 — VORBEREITUNG

## Teams bilden und jedem 11 Karten geben

1. Setzt euch in zwei Teams, Partner jeweils gegenüber.
2. Mischt zwei normale Kartenspiele zu je 52 Karten mit vier Jokern zusammen, insgesamt 108 Karten. Der Geber gibt jedem einzeln und im Uhrzeigersinn 11 Karten.
3. Die übrigen Karten kommen verdeckt als **Nachziehstapel** in die Mitte, und die oberste wird daneben aufgedeckt. Sie eröffnet den **Ablagestapel**. Ist sie ein Joker, eine 2 oder eine rote 3, legt ihr sie quer und deckt weitere Karten auf, bis eine andere Karte kommt. Der Ablagestapel ist dann eingefroren und schwerer aufzunehmen (Schritt 6).
4. **Rote Dreien** bleiben nie auf der Hand. Hast du welche bekommen, legst du sie offen vor euer Team und ziehst für jede eine Ersatzkarte vom Nachziehstapel. Das machst du gleich nach dem Geben oder spätestens in deinem ersten Zug.
5. Der Spieler links vom Geber beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

**Die beiden Stapel:** Normalerweise ziehst du vom verdeckten Nachziehstapel. Auf den offenen Ablagestapel legt jeder am Ende seines Zugs eine Karte. Unter bestimmten Bedingungen darfst du statt zu ziehen den ganzen Ablagestapel aufnehmen (Schritt 6).

03 — EIN ZUG

## Ziehen, auslegen, abwerfen

Jeder Zug besteht aus denselben drei Teilen:

1. **Ziehen:** Nimm die oberste Karte vom Nachziehstapel.
2. **Auslegen:** Wenn du kannst und willst, leg eine neue Meldung aus oder leg Karten an eure Meldungen an.
3. **Abwerfen:** Leg eine Karte offen auf den Ablagestapel. Dann ist der Nächste dran.

**Beispiel:** Euer Team hat schon drei Achten ausgelegt. Du ziehst die Kreuz-8 und legst sie an eure Achten an. Außerdem hast du zwei Buben und eine 2 auf der Hand. Die legst du als neue Meldung aus: zwei Buben mit der 2 als wilder Karte. Zum Schluss wirfst du eine 5 ab, die du nicht brauchst.

Auslegen ist freiwillig. Auch wenn du passende Karten hast, darfst du sie auf der Hand behalten und später melden. In vielen Zügen, vor allem am Anfang, ziehst du nur und wirfst ab.

Beim Auslegen gilt außerdem:

- Partner teilen sich ihre Meldungen, und jedes Team darf von jedem Rang nur eine Meldung haben. Alle Achten eures Teams kommen also an dieselbe Meldung.
- An Meldungen des anderen Teams darfst du nie anlegen.

04 — KARTENWERTE

## So viel ist jede Karte wert

| Karte | Punkte |
|---|---|
| Joker (wild) | 50 |
| 2 (wild) | 20 |
| Ass | 20 |
| König, Dame, Bube, 10, 9, 8 | 10 |
| 7, 6, 5, 4 | 5 |
| Schwarze 3 | 5 |

Die Kartenwerte brauchst du zweimal: für die Erstmeldung eures Teams (Schritt 5) und beim Punktezählen am Ende einer Runde (Schritt 8).

- **Rote Dreien** sind Bonuskarten, bringen je 100 Punkte und gehören nie in eine Meldung. Jede rote 3, die du im Lauf des Spiels ziehst, legst du sofort aus und ziehst eine Ersatzkarte. Steckt eine rote 3 in einem Ablagestapel, den du aufnimmst, legst du sie ebenfalls aus, aber ohne Ersatzkarte.
- **Schwarze Dreien** darfst du nur beim Ausmachen melden, als drei oder vier schwarze Dreien ohne wilde Karten. Wirfst du eine schwarze 3 ab, darf der nächste Spieler den Ablagestapel nicht aufnehmen.

05 — ERSTMELDUNG

## Die erste Meldung jeder Runde braucht Mindestpunkte

Die erste Meldung, die euer Team in einer Runde auslegt, heißt **Erstmeldung**. Sie muss eine Mindestpunktzahl erreichen. Dafür zählst du die Kartenwerte aus Schritt 4 zusammen.

Wie viele Punkte ihr braucht, hängt von eurem Stand auf dem Punkteblatt ab, also von den Punkten aus den Runden, die ihr schon gespielt habt. Die laufende Runde zählt dabei noch nicht mit. Je weiter euer Team vorne liegt, desto mehr braucht ihr:

| Euer Stand auf dem Punkteblatt | Mindestwert der Erstmeldung |
|---|---|

| Euer Stand auf dem Punkteblatt | Mindestwert der Erstmeldung |
|---|---|
| im Minus (unter 0) | **15** |
| 0 bis 1.495 | **50** |
| 1.500 bis 2.995 | **90** |
| 3.000 und mehr | **120** |

**Beispiel für die erste Runde:** Zu Spielbeginn steht jedes Team bei 0 Punkten. In der ersten Runde braucht ihr deshalb immer 50. Du hast drei Könige (30 Punkte) auf der Hand. Das reicht allein nicht. Hast du außerdem drei Damen (30 Punkte), sind es zusammen 60. Dann legst du beide Meldungen im selben Zug aus.

**Beispiel für eine spätere Runde:** Euer Team hat die erste Runde mit -40 Punkten beendet, weil ihr noch viele Karten auf der Hand hattet. Ihr steht jetzt im Minus und braucht in der zweiten Runde nur 15. Drei Fünfen reichen also schon.

- Der Mindestwert gilt nur für die Erstmeldung eures Teams in jeder Runde. Sobald einer von euch sie geschafft hat, dürft ihr beide für den Rest der Runde frei auslegen, auch kleine Meldungen.
- Es zählen nur die Kartenwerte, keine Bonuspunkte für rote Dreien oder Canastas.
- Nimmst du für die Erstmeldung den Ablagestapel auf, zählt davon nur die oberste Karte mit, zusammen mit den Karten aus deiner Hand.
- Ziehst du vom Nachziehstapel und machst dann verdeckt aus (Schritt 7), brauchst du den Mindestwert nicht.

06 — ABLAGESTAPEL

## Den ganzen Ablagestapel aufnehmen

Der Ablagestapel wächst mit jedem Zug. Statt eine Karte vom Nachziehstapel zu ziehen, darfst du den **ganzen** Ablagestapel aufnehmen und bekommst damit viele Karten für eure Meldungen. Das geht nur, wenn du seine oberste Karte sofort melden kannst:

- mit zwei natürlichen Karten dieses Rangs aus deiner Hand oder
- mit einer natürlichen Karte dieses Rangs und einer wilden Karte aus deiner Hand oder
- indem du sie an eine Meldung eures Teams anlegst.

**Beispiel:** Euer Team hat die Erstmeldung schon geschafft. Oben auf dem Ablagestapel liegt eine Dame, und du hast zwei Damen auf der Hand. Du legst die drei Damen als Meldung aus und nimmst dann den Rest des Stapels auf die Hand. Danach spielst du ganz normal weiter: Leg aus, wenn du möchtest, und wirf eine Karte ab.

Liegt eine wilde Karte oder eine schwarze 3 oben, darfst du den Stapel nie aufnehmen. Und hast du nur noch eine Karte auf der Hand, darfst du keinen Ablagestapel aufnehmen, der nur aus einer Karte besteht.

**Eingefrorener Stapel:** Manchmal ist der Ablagestapel **eingefroren**. Dann gilt eine strengere Regel: Du darfst ihn nur mit zwei natürlichen Karten aus deiner Hand aufnehmen, die zur obersten Karte passen. Wilde Karten und eure Meldungen helfen dann nicht. Für alle eingefroren ist der Stapel, sobald eine wilde Karte darin liegt. Wer eine wilde Karte abwirft, legt sie quer, damit jeder sieht, dass der Stapel eingefroren ist. Auch eine zu Beginn aufgedeckte rote 3 friert ihn ein. Für euer Team bleibt er außerdem eingefroren, bis ihr eure Erstmeldung geschafft habt. Die strengere Regel schützt einen großen Stapel. Deshalb werfen Spieler manchmal absichtlich eine wilde Karte ab, damit das andere Team den Stapel nicht so leicht bekommt.

**Stapel aufnehmen: Dein Damen-Paar passt zur Dame oben auf dem Stapel**




07 — AUSMACHEN

## Ausmachen, sobald euer Team ein Canasta hat

Wenn du ausmachst, endet die Runde für alle.

1. Ausmachen darfst du nur, wenn euer Team mindestens ein Canasta hat. Es darf auch erst in dem Zug fertig werden, in dem du ausmachst.
2. Zum Ausmachen legst du alle deine Karten aus oder alle bis auf eine und wirfst die letzte ab.
3. Solange euer Team kein Canasta hat, musst du immer mindestens eine Karte auf der Hand behalten.
4. Bevor du in diesem Zug etwas auslegst, darfst du deinen Partner fragen: „Darf ich ausmachen?“ Sagt er ja, musst du ausmachen. Sagt er nein, darfst du in diesem Zug nicht ausmachen.

**Beispiel:** Euer Team hat ein Canasta aus Königen, und du hast zwei Sechsen und eine 9 auf der Hand. Du ziehst eine weitere 6, legst die drei Sechsen aus und wirfst die 9 ab. Deine Hand ist leer, du hast ausgemacht, und die Runde ist vorbei.

**Verdeckt ausmachen:** Legst du deine ganze Hand in einem Zug aus, mit einem Canasta, ohne in dieser Runde vorher etwas ausgelegt zu haben und ohne an Meldungen deines Partners anzulegen, bekommt euer Team fürs Ausmachen 200 statt 100 Punkte.

**Wenn der Nachziehstapel leer ist:** Dann geht es nur weiter, solange die Spieler den Ablagestapel aufnehmen. Passt seine oberste Karte an eine Meldung eures Teams und ist er nicht eingefroren, musst du ihn aufnehmen. Sobald jemand vom leeren Nachziehstapel ziehen müsste, endet die Runde. Ist die letzte Karte des Nachziehstapels eine rote 3, legt der Spieler sie aus, und die Runde endet sofort, ohne dass er noch auslegt oder abwirft.

08 — PUNKTE ZÄHLEN

## Kartenpunkte und Boni zusammenzählen

Am Ende jeder Runde zählen beide Teams ihre Punkte. Es gibt vier Arten:

- **Kartenpunkte** für alle Karten in euren Meldungen, mit den Werten aus Schritt 4.
- **Bonus für Canastas**, für ein reines mehr als für ein gemischtes.
- **Bonus fürs Ausmachen** und für rote Dreien.
- **Minuspunkte** für jede Karte, die ihr noch auf der Hand habt.

Alle Bonuspunkte findest du in der Wertung.

**Beispiel:** Dein Partner hat ausgemacht. Euer Team hat ein gemischtes Canasta aus fünf Königen und zwei Zweien, eine Meldung aus drei Achten und eine rote 3. Du hast noch eine 5 und einen Buben auf der Hand.

| Euer Team | Punkte |
|---|---|
| Kartenpunkte: fünf Könige und zwei Zweien | 90 |
| Kartenpunkte: drei Achten | 30 |
| Bonus für das gemischte Canasta | 300 |
| Bonus fürs Ausmachen | 100 |
| Bonus für die rote 3 | 100 |
| Minuspunkte: die 5 und der Bube auf deiner Hand | -15 |
| **Summe** | 605 |

Hat euer Team bis zum Ende der Runde gar nichts ausgelegt, zählen eure roten Dreien stattdessen als Minuspunkte.

Schreibt beide Summen auf. In der nächsten Runde gibt der Spieler links vom bisherigen Geber. Das Team, das zuerst 5.000 Punkte erreicht, gewinnt. Erreichen beide Teams in derselben Runde 5.000 Punkte oder mehr, gewinnt das Team mit mehr Punkten.

09 — VARIANTEN

## Zu zweit oder zu dritt spielen

Alles bisher Beschriebene gilt für das klassische Spiel zu viert in zwei Teams. Mit weniger Spielern ändern sich ein paar Regeln:

- **Zu zweit:** Jeder bekommt 15 Karten. In jedem Zug ziehst du zwei Karten vom Nachziehstapel und wirfst eine ab. Zum Ausmachen brauchst du zwei Canastas.
- **Zu dritt:** Jeder bekommt 13 Karten, zieht in jedem Zug zwei Karten vom Nachziehstapel und wirft eine

ab. Wer zuerst den Ablagestapel aufnimmt, spielt in dieser Runde allein, und die beiden anderen spielen gemeinsam gegen ihn. Beide Partner schreiben sich die Teampunkte gut, rote Dreien zählen aber nur für den Spieler, der sie ausgelegt hat. Nimmt niemand den Stapel auf, spielt allein, wer ausmacht. Ist stattdessen der Nachziehstapel aufgebraucht, zählt jeder für sich. Hat nach einer Runde jemand 7.500 Punkte oder mehr, gewinnt, wer die meisten Punkte hat.

10 — WERTUNG

## Wer bekommt was

| | |
|---|---|
| **Reines Canasta (ohne wilde Karten)** | 500 Punkte |
| **Gemischtes Canasta (mit wilden Karten)** | 300 Punkte |
| **Ausmachen** | 100 Punkte |
| **Verdeckt ausmachen** | 200 Punkte statt 100 |
| **Jede rote 3** | 100 Punkte (minus 100, wenn euer Team nichts gemeldet hat) |
| **Alle vier roten Dreien** | 800 Punkte (minus 800, wenn euer Team nichts gemeldet hat) |
| **Ausgelegte Karten** | Kartenwerte zählen für euer Team |
| **Karten auf der Hand** | Kartenwerte zählen gegen euer Team |

11 — TIPPS

## Klüger spielen

- Nimm den Ablagestapel auf, wenn er sich lohnt, denn die zusätzlichen Karten helfen euch, Canastas zu bauen.
- Heb dir Paare aus natürlichen Karten auf, damit du auch einen eingefrorenen Stapel aufnehmen kannst.
- Wirf keine Karten ab, die zu den Meldungen der Gegner passen, sonst können sie den ganzen Stapel aufnehmen.
- Willst du verhindern, dass der nächste Spieler den Stapel aufnimmt, wirf eine schwarze 3 ab.