

Canasta

Allgemeines

Canasta ist ein Kartenspiel, das zuerst in Südamerika entwickelt wurde und den Weg über Nordamerika zu dem europäischen Kontinent gefunden hat. »Canasta« kommt aus dem Spanischen und heißt auf deutsch »Korb«, in den während des Spieles die abzulegenden Karten gelegt werden.

Zahl der Spieler

Canasta kann von 2 bis 6 Teilnehmern gespielt werden, am besten jedoch zu 4 Spielern.

Ziel des Spielers

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.

Spielkarten

2 komplette Kartenspiele zu je 52 Blatt und 2 Joker.

Punktwertung

Werte der einzelnen Spielkarten

Rote Drei	100 Punkte	König bis 8	10 Punkte
Joker	50 Punkte	7 bis 4	5 Punkte
As und 2	20 Punkte	schwarze 3	5 Punkte

Erforderliche Punkte für die erste Meldung

Bei Beginn des Spieles	50 Punkte
Nach Überschreiten von 1500 Punkten in der Gesamtwertung	90 Punkte
Nach Überschreiten von 3000 Punkten in der Gesamtwertung	120 Punkte

Ziel des Spieles: Erreichung von 5000 Punkten durch eine Partei.

Bewertung der einzelnen Spielvorkommnisse (siehe Spielregeln)

Unechter Canasta (bis zu 3 wilde Karten)	300 Punkte
Echter Canasta (ohne wilde Karten)	500 Punkte
Echter Canasta nur aus wilden Karten (Joker und 2en)	1000 Punkte
4 rote 3en auf einer Seite	800 Punkte
Ausmachen	100 Punkte
Ausmachen mit Canasta aus der Hand	200 Punkte

Strafpunkte

- Aufnehmen des Possos, ohne vorher das entsprechende Paar vorgezeigt zu haben
- Beim Aufnehmen einer Karte versehentliches Anheben einer weiteren Karte, so daß das Kartenbild erkenntlich wird,
- Auslegen der Karten, ohne die erforderliche Punktzahl zu besitzen (die Karten sind wieder zurückzunehmen),
- Anfragen beim Partner für Erlaubnis zum Ausmachen, ohne anschließend tatsächlich ausmachen zu können,
- Aus- und Anlegen von Karten, ohne vorher eine neue Karte abgenommen zu haben,
- Vergessen, rote 3en auszulegen,

Durchführung des Spieles

Festlegung der zusammenspielenden Partner, Spielfolge und Verteilung der Karten

Jeder Spieler zieht eine Karte. Die 2 Spieler, die die höchsten Karten gezogen haben, spielen zusammen. Die Partner setzen sich gegenüber. Der die höchste Karte gezogen hat, gibt jedem Spieler 11 Karten. Spielfolge rechts herum. Die 45. Karte legt er offen neben den in der Mitte des Tisches liegenden, verdeckten Stapel. Sollte die aufgedeckte Karte eine rote 3, eine 2 oder ein Joker sein, so ist noch eine 2. Karte aufzudecken und auf die erste aufgedeckte Karte zu legen. Diese abgelegten Karten bilden dann den »Posso« (Haufen). Hat ein Spieler eine oder mehrere rote 3en erhalten, so hat er sie, sobald er an der Reihe ist, offen, quer vor sich auf den Tisch zu legen und eine entsprechende Anzahl Ersatzkarten vom verdeckten Haufen zu nehmen (s. »Strafpunkte«).

Das Nehmen neuer Karten

Als erstes hat jeder Spieler, wenn er an der Reihe ist, eine Karte aufzunehmen. Der erste Spieler (links von dem Kartengebenden) kann entweder die bereits offen liegende 45. Karte oder die oberste Karte des verdeckten Haufens nehmen. Ist die 45. Karte eine rote 3, eine 2 oder ein Joker, die, wie bereits im vorherigen Absatz erwähnt, durch eine weitere Karte verdeckt ist, so kann er wohl die 46. Karte aufnehmen, wenn er sie gebrauchen kann, jedoch nicht die darunter liegende 45. Karte. Im weiteren Verlauf des Spieles 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 anschließend zusammen mit der obersten Karte des Possos, unter Berücksichtigung der für die erste Meldung erforderlichen Punktzahl, auflegen muß (s. Abschnitt »Meldung«). Ihm gehört dann der gesamte Posso.

Sinn des Spieles

Der Sinn des Spieles besteht darin, möglichst bald 7 Karten gleicher Art (7 Asse, 7 Könige, 7 9en, 7 4en usw., evtl. auch 7 Joker und 2en, jedoch nie 3en!) zu erhalten. Die 7 natürlichen Karten bilden eine »Echten Canasta«. Natürliche Karten sind die Kartenblätter As, König, Dame, Bube, Zehn bis Vier. 2en und Joker sind »wilde Karten« und können beliebig zur Vervollständigung des Canastas als Ersatz für noch fehlende natürliche Karten der betreffenden Art benutzt werden. Ein Austausch bereits ausgelegter Joker und 2en ist nicht statthaft. Ein mit Hilfe von wilden Karten gebildeter Canasta ist ein »unechter Canasta«. Hierbei dürfen jedoch nicht mehr als 3 Joker bzw. 2en verwandt werden. Die Bildung mindestens eines Canastas ist die Voraussetzung zum »Ausmachen« (s. Abschnitt »Ausmachen«).

Meldung

Zur Bildung eines Canastas ist zunächst die Meldung erforderlich. Die Meldung besteht aus mindestens 3 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 ein Spieler die erste Meldung mit der von dem verdeckten Stapel abgenommenen oder mit der ersten bereits ausgelegten bzw. der obersten Karte des Possos

machen, so muß er mit den auf dem Tisch vor sich offen auszulegenden Karten einen Gesamtwert von mindestens 50 Punkten erzielen (s. Abschnitt »Wert der einzelnen Spielkarten«). 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 ausgelegte Karte oder die oberste des Possos mit zur Meldung benutzt werden, kann deren Punktwert zur Erreichung der 50, 90 bzw. 120 Punkte mit einbezogen werden.

Ein *Canasta aus der Hand* kann ohne Berücksichtigung der Punktwertung sofort ausgelegt werden. Die Karten gleicher Art werden beim Auslegen zweckmäßigerweise vor dem Spieler mit leichter Staffelung nach unten offen auf den Tisch gelegt, wobei darauf zu achten ist, daß die Joker und 2en so zwischengeordnet werden, daß zur besseren Übersicht immer eine natürliche Karte als unterste Karte offen daliegt.

Die auf Grund der Meldung ausgelegten Karten, wie auch die roten 3en und die weiteren im Verlauf des Spieles auszulegenden Karten sind immer nur bei einem der Partner auszulegen, und zwar bei dem, der die erste Meldung der beiden Partner getätigt hat.

Anlegen

Hat einer der Partner nach erfolgter Meldung seine Karten ausgelegt, so kann er selber wie auch sein Partner im weiteren Verlauf des Spieles, 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, so werden die Karten dieses Canastas zusammengeschoben und bei einem echten Canasta eine rote, bei einem unechten Canasta eine schwarze natürliche Karte des gebildeten Canastas obenaufgelegt.

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 (s. Abschnitt »Meldung«) kann sowohl der Spieler, der die 1. 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.

Ablegen der Karten

Nach Aufnahme einer Karte und ggf. erfolgter Meldung, Anlegen usw. ist als letztes eine Karte in den Posso abzulegen. Nach erfolgtem Ablegen darf keine Karte mehr angelegt oder sonst irgendeine Handlung durchgeführt werden. Es ist darauf zu achten, daß die Karten im Posso genau übereinanderliegen und sich völlig decken.

Einfrieren des Possos

Schwarze 3en 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 verdeckten Haufens aufnehmen kann.

Eine wilde Karte (wird nicht auf den Posso, sondern seitlich schräg unter den Posso gelegt) läßt den Posso für alle Spieler einschließlich des Sperrenden einfrieren, bis es einem Spieler möglich ist, mit Hilfe eines echten Paares (s. Abschnitt »Das Nehmen neuer Karten«) in den Besitz des ganzen Possos einschl. des Jokers oder der 2 zu gelangen.

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 ausgelegten Karten mit 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 noch Karten in der Hand hat, die er beim nächstenmal ab- oder bei den schon ausliegenden Karten anlegen kann, um dadurch ggf. noch einen weiteren Canasta zu bilden oder eine höhere Punktzahl in der Gesamtwertung zu erreichen.

Ausgemacht ist, wenn nach vorhergegangenem Aufnehmen einer 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 3en oder 2 schwarze 3en 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, so ist das Spiel abgeschlossen.

Punktberechnung

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 evtl. Strafpunkte in Anrechnung gebracht. Bei dieser Zusammenrechnung ist neben dem Punktwert des echten Canasta zu 500 Punkten und des unechten Canasta zu 300 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, die jedoch rote 3en auslegen konnte, zählt jede herausgelegte 3 minus 100 Punkte, 4 rote 3en 800 Minuspunkte. Außerdem ist der Kartenwert jeder roten 3 noch zusätzlich mit minus 5 Punkten zu bewerten. Das Zusammenrechnen dieser Werte ergibt dann die *Gesamtwertung*.

Beispiel:

Sie	Wir
H 600	H 200
+ 345	+ 80
<hr/> 945	<hr/> 280

H 400	H 900		
+ 120	+ 410		
1465 a)	1590 b)	a) 1. Meldung mit	50 Punkten
H 1100	H	b) 1. Meldung mit	90 Punkten
+ 520	+ 395		
3085 c)	1985	c) 1. Meldung mit	120 Punkten
H 500	H 700		
+ 55	+ 420		
3640	3105 d)	d) 1. Meldung mit	120 Punkten
H 700	H -		
+ 210	+ 275		
4550	3380		
H 500	H 100		
+ 305	+ 185		
5355	3665		

Canasta für 2 Spieler. Je Spieler 15 Karten, Spielregeln wie vorstehend, nur spielt jeder Spieler für sich.

Canasta für 3 Spieler. Je Spieler 13 Karten, Spielregeln wie vorstehend.

Canasta für 4 Spieler. Je Spieler 11 Karten, Spielregeln wie vorstehend.

Canasta für 5 Spieler

Die beiden Spieler, die die höchsten Karten ziehen, bilden eine Mannschaft gegen die übrigen 3 Mitspieler. Die Zweier-Mannschaft spielt wie üblich. Bei der Dreier-Mannschaft setzt jeweils abwechselnd ein Spieler aus.

Eine andere Spielform ist dadurch möglich, daß der Teilnehmer, der die Karte mit dem geringsten Wert zog, zunächst das erste Spiel bei der 2. Mannschaft spielt, nach diesem zu der ersten Mannschaft tritt und nach jedem Spiel die Partei wechselt. Jeder Spieler erhält 11 Karten.

Canasta für 6 Spieler

Die drei Spieler, die die höchsten Karten ziehen, bilden eine Mannschaft gegen die übrigen drei. Während jedes Einzelspieles spielen nur 2 Spieler aktiv mit, beim 1. Spiel ist derjenige Spieler jeder Partei auszuschalten, der die niedrigste Karte zog. Der nichtbeteiligte Spieler hat keinerlei Anwei-

sungen oder Bemerkungen zu geben und darf nicht in das Spiel eingreifen mit Ausnahme der Darlegung offensichtlicher Fehler, die er nach Beendigung des Spieles erwähnen darf.

Es können auch alle 6 Teilnehmer gleichzeitig spielen und 3 Mannschaften zu je 2 Teilnehmern bilden. In diesem Falle werden 3 Kartenspiele zu je 52 Blatt und 2 Joker benötigt. Je Spieler 11 Karten.

Hölzeln

Das Spiel kann von beliebig vielen Spielern gespielt werden. Bei drei Spielern nimmt man 24, bei vier 32 und bei fünf 40 Blatt usw. Gespielt wird ohne Jokerkarten mit den ranghöchsten Karten, also z. B. bei 24 Blatt As, König, Dame, Bube, Zehn, Neun; bei 32 Blatt zusätzlich Acht und Sieben, usw.

Zum Spiel benötigt man neben den Karten ca. 15 Streichhölzer o. ä. Das Spiel besteht aus einer Serie von 16 Spielen. Beim ersten Spiel werden alle Karten an die Mitspieler ausgeteilt.

Beim zweiten Spiel erhält jeder 1 Karte weniger, beim dritten Spiel wieder eine Karte weniger usw., bis zum Schluß jeder Spieler nur eine Karte erhält. Nach zwei Spielen mit nur einer Karte wird von Spiel zu Spiel immer wieder eine Karte mehr ausgegeben.

Aufgabe des Spiels ist: vor jedem einzelnen Spiel abzuschätzen, wieviel Stiche man macht. Dementsprechend nimmt man sich von den Streichhölzern so viele weg, wie man glaubt, Stiche zu machen. Um das Spiel zu erschweren und interessanter zu gestalten, kann man die Hölzchen auch verdeckt nehmen und bis zum Spielende verdeckt halten. Kein Mitspieler weiß dann, wie viele Stiche zu machen sich jeder vorgenommen hat.

Sieger ist, wer nach der Serie von 16 Spielen die meisten Punkte hat. Es wird nach folgendem System gezählt: »Holzt« ein Spieler seine genaue Stichzahl, gewinnt er in dem betreffenden Spiel 10 Punkte plus der Zahl seiner Stiche, also bei 4 richtig »geholt« Stichen 14 Punkte. Hat er sich verschätzt, so bekommt er die Differenz zwischen den geschätzten Stichen und den tatsächlichen Stichen als Minus.

Bei dem Spiel muß Farbe bekannt werden. Es gibt aber keinen Trumpfzwang. Welche Farbe Trumpf ist, ergibt sich bei den Spielen, bei denen nicht alle Karten im Spiel sind, durch das Umdrehen der ersten von den nicht mehr ausgegebenen Karten. Sie zeigt die Trumpffarbe an. Beim ersten und beim letzten Spiel, bei denen alle Karten im Spiel sind, wird die zuletzt ausgegebene Karte umgedreht. Sie gilt als ausgespielt und zeigt die Trumpffarbe an.

Spitz heißt