

CANASTA SPIELREGELN

SPIELREGELN NACH DEN OFFICIAL CANASTA LAWS DES REGENCY WHIST CLUB NEW YORK



Das Ziel

Ziel des Spiels ist es, durch Meldungen gleichrangiger Karten, insbesondere sogenannte Canasta, möglichst viele Punkte zu erreichen. Eine Partie Canasta setzt sich im Allgemeinen aus mehreren einzelnen Spielen zusammen und endet, sobald eine Partei 5.000 oder mehr Punkte erreicht. Die Partei mit der geringeren Punktezahl zahlt an die gewinnende Partei den der Punktedifferenz entsprechenden Betrag.

Die Vorbereitungen

Vor Beginn einer Partie werden die Partnerschaften gelöst; jeder Spieler zieht eine Karte. Die beiden hohen Karten bilden ein Team gegen die beiden niedrigen.

Sollten zwei oder mehr Spieler gleichrangige Karten ziehen, so gilt die vom Bridge her bekannte Reihung der Farben, also Kreuz oder Treff (♣) gilt als niedrigste Farbe, gefolgt von Karo (♦), Herz (♥) und Pik (♠).

Der Spieler mit der höchsten Karte ist Vorhand im ersten Spiel; sein Partner sitzt gegenüber; sein Nachbar zur Rechten teilt die Karten für das erste Spiel. Das Teilen wechselt nach jedem Spiel im Uhrzeigersinn.

Der Geber mischt, lässt abheben und gibt; jeder Spieler erhält elf Karten. Die verbleibenden Karten bilden den Stoßoder Talon und werden verdeckt als Stapel in die Mitte des Tisches gelegt. Die oberste Karte des Talons wird aufgedeckt und danebengelegt. Ist diese Karte ein Joker, ein Zweier, ein roter oder schwarzer Dreier, so wird solange eine weitere Karte darübergelegt, bis ein Wert von Vier bis Ass aufliegt.

Die roten Dreier

Erhält ein Spieler beim Teilen oder später beim Kauf vom Stoß einen roten Dreier, so legt er diesen offen vor sich und nimmt dafür vom Stoß eine Ersatzkarte. Für einen roten Dreier, der mit dem Paket gekauft wird (vgl. Der Kauf des Pakets), wird keine Ersatzkarte gezogen.

Bei der Abrechnung eines Spiels zählt jeder rote Dreier 100 Gutpunkte, wenn die Partei Karten gemeldet hat, bzw. 100 Minuspunkte, falls die Partei keine Erstmeldung machen konnte. Hat eine Partei alle vier roten Dreier, so werden diese mit 800 Punkten insgesamt (plus oder minus, je nachdem) bewertet. Behält allerdings jemand einen roten Dreier auf der Hand, so werden ihm nach Ende des Spiels 500 Punkte abgezogen, vorausgesetzt der Spieler war mindestens einmal am Zuge.

Die Karten und ihre Bewertung

Canasta wird mit 108 französischen Spielkarten (zwei Mal 52 Blatt plus vier Joker) gespielt. Die Karten werden wie folgt bewertet:

Echte Joker	50 Punkte
Asse, Zweier	20 Punkte
Könige, Damen, Buben, Zehner, Neuner, Achter	10 Punkte
Siebener, Sechser, Fünfer, Vierer, schwarze Dreier (♠ 3, ♣ 3)	5 Punkte

Die roten Dreier (♥ 3, ♦ 3) werden gesondert bewertet (s. o.).

Joker und Zweier nennt man wilde Karten, die roten Dreier sind Prämienkarten, schwarze Dreier sogenannte Sperrkarten, Karten mit den Werten Vier bis Ass nennt man natürliche Karten.

Für das Canasta-Spiel gibt es auch spezielle Karten mit aufgedruckten Punktwerten.

Das Spiel

Wenn ein Spieler am Zug ist, so beginnt er sein Spiel, indem er entweder die oberste Karte vom Stoß aufnimmt oder die oberste Karte des Ablegestapels, des sogenannten Pakets, spanisch Pozo (vgl. Der Kauf des Pakets). Sodann darf er Karten melden (unter Beachtung der u. a. Regeln), und er beendet sein Spiel, indem er eine Karte ablegt, d. h. offen zuoberst auf das Paket legt. NB: Beim Ablegen ist darauf zu achten, dass nur die oberste Karte sichtbar ist.

Das Melden

Bei Canasta sind nur Meldungen von gleichrangigen Karten erlaubt: Eine Meldung muss aus zumindest drei Karten bestehen; sie muss zumindest zwei natürliche Karten und darf höchstens drei wilde Karten enthalten.

Eine Meldung von sieben gleichrangigen Karten nennt man ein Canasta. Enthält ein Canasta wilde Karten, so ist es ein gemischtes Canasta, dieses wird mit 300 Punkten bewertet. Besteht das Canasta aus sieben natürlichen Karten, so handelt es sich um ein reines Canasta, das mit 500 Punkten prämiert wird.

Ein Spieler kann an eigenen Meldungen und an denen seines Partners weitere Karten anlegen, man darf aber nicht an Meldungen der gegnerischen Partei anlegen.

Eine gemeldete Karte darf nicht mehr in die Hand zurückgenommen werden; auch ist es nicht gestattet, wilde Karten von einer Meldung zu einer anderen zu verschieben.

Die Erstmeldung

Beim ersten Herauslegen müssen die gemeldeten Karten insgesamt einen bestimmten Mindestwert erreichen. Dieses Limit richtet sich nach dem Stand der Partie.

Punkte der Partei	Limit für die Erstmeldung
unter 0 Punkte	15 Punkte
0 bis 1495 Punkte	50 Punkte
1500 bis 2995 Punkte	90 Punkte
3000 bis 4995 Punkte	120 Punkte

Prämienpunkte für rote Dreier oder Canasta (vgl. Die Abrechnung eines Spieles) zählen nicht zum Limit für das erste Herauslegen.

Der Kauf des Pakets

Hat ein Spieler zwei Karten vom selben Wert wie die oberste Karte des Ablegestapels in der Hand (ein echtes Paar), so darf er diese gemeinsam mit der obersten Karte des Pakets melden und dann die übrigen Karten des Ablegestapels in sein Blatt aufnehmen.

Hat seine Partei noch keine Erstmeldung gemacht, so muss der Spieler – bevor er die übrigen Karten des Pakets aufnimmt – eventuell noch weitere Karten melden, um das Limit für das erste Herauslegen zu erreichen.

Hat seine Partei bereits ihre Erstmeldung gemacht und ist das Paket nicht eingefroren (vgl. Das Sperren und Einfrieren des Pakets), so darf ein Spieler das Paket auch dann kaufen, wenn er die oberste Karte gemeinsam mit einer gleichrangigen Karte aus seinem Blatt und einer wilden Karte meldet (unechtes Paar), oder die oberste Karte an eine bereits bestehende Meldung anlegen kann.

Ein Spieler, der nur eine Karte auf der Hand hat, darf das Paket nicht kaufen, wenn dieses nur eine Karte enthält.

NB: Es ist nicht erlaubt, den Ablagestapel durchzusehen und danach zu entscheiden, ob man das Paket kaufen möchte oder nicht. Sobald ein Spieler die oberste Karte des Pakets bzw. des Talons berührt ist seine Entscheidung unwiderruflich.

Das Sperren und Einfrieren des Pakets

Legt ein Spieler einen schwarzen Dreier oder eine wilde Karte ab, so darf der nachfolgende Spieler das Paket nicht kaufen, es ist gesperrt.

Enthält der Ablegestapel eine wilde Karte oder einen roten Dreier, was beim Teilen geschehen kann, so ist das Paket eingefroren. Um anzuzeigen, dass das Paket eingefroren ist, wird die erste abgelegte wilde Karte bzw. ein roter Dreier beim Teilen quer auf das Paket gelegt.

Ist das Paket eingefroren, so darf ein Spieler den Ablegestapel nur dann kaufen, wenn er zwei natürliche Karten vom Rang der obersten Karte des Pakets in der Hand hält und diese gemeinsam mit der obersten Karte des Pakets meldet (vgl. Der Kauf des Pakets).

Das Ausmachen

Hat seine Partei bereits mindestens ein Canasta gebildet, so darf ein Spieler ausmachen, indem er alle noch in der Hand befindlichen Karten meldet. Ein Spieler, der ausmacht, darf eine Karte ablegen, muss es aber nicht.

Möchte ein Spieler ausmachen, so darf er seinen Partner fragen: „Darf ich ausmachen?“ Die Antwort des Partners ist dann verbindlich.

Schwarze Dreier dürfen nur im Zuge des Ausmachens gemeldet werden; man darf sie jedoch nicht mit wilden Karten kombinieren.

Für das Ausmachen schreibt die betreffende Partei eine Prämie von 100 Punkten.

Das verdeckte Ausmachen

Gelingt es einem Spieler, in seiner Hand ein Canasta zu bilden und sein Blatt vollständig in einem Zug in eigenen Meldungen, d. h. ohne frühere Meldung, auszulegen, so wird dies mit 200 Punkten prämiert anstelle von 100 Punkten für das Ausmachen. Beim verdeckten Ausmachen entfällt die Regelung betreffend das Limit für die Erstmeldung.

Wenn ein Spieler das Paket kauft und im selben Zug ausmacht, ohne vorher gemeldet zu haben bzw. an Meldungen seines Partners angelegt zu haben, so gilt dies ebenfalls als verdecktes Ausmachen. Handelt es sich dabei um die Erstmeldung, so bleibt die Regelung betreffend das Limit für die Erstmeldung jedoch bestehen.

Das verdeckte Ausmachen wird manchmal auch als Hand-Canasta bezeichnet (siehe unten).

Die letzte Karte des Talons

Kauft ein Spieler die letzte Karte des Talons und legt eine Karte ab, ohne auszumachen, so

- muss der nächstfolgende Spieler das Paket kaufen, falls er die oberste Karte an eine Meldung anlegen kann (Forcing), es sei denn, das Paket ist eingefroren,
- kann er das Paket kaufen, vorausgesetzt er ist dazu berechtigt.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler den Abwurfstapel nicht aufnehmen kann oder nicht aufnehmen will. Wird ein Spiel wegen Mangels an Karten beendet, entfällt die Prämie für das Ausmachen.

Kauft ein Spieler die letzte Karte des Talons und ist diese ein roter Dreier, so endet das Spiel sofort, da er ja keine Ersatzkarte ziehen kann: Der Spieler darf weder melden noch abwerfen.

Die Abrechnung eines Spieles

Als Pluspunkte zählen die

- Prämien für rote Dreier, falls die Partei eine Erstmeldung gemacht hat: 100 Punkte für jeden roten Dreier, 800 Punkte für alle vier roten Dreier.
- Prämien für Canasta: 300 Punkte für jedes gemischte, 500 Punkte für jedes reine Canasta
- Prämien für Ausmachen (100 Punkte) bzw. verdeckt Ausmachen (200 Punkte)
- die Punktwerte aller gemeldeten Karten (einschließlich der in den Canasta enthaltenen Karten).

Als Minuspunkte zählen die Punkte für rote Dreier, falls die Partei keine Erstmeldung machen konnte, sowie alle bei Spielende noch in der Hand gehaltenen Karten.

Das Ende einer Partie

Die Plus- bzw. Minuspunkte werden nach jedem Spiel summiert; die Partie endet mit dem Ende desjenigen Spieles, in dem eine oder eventuell auch beide Parteien 5.000 oder mehr Punkte erreichen.

Das Spiel zu zwei oder drei Personen

Canasta kann man auch zu zweit oder zu dritt spielen: Beim Spiel zu zweit erhält jeder Spieler fünfzehn Karten, beim Spiel zu dritt jeder Spieler dreizehn Karten. Es werden keine Partnerschaften gebildet, jeder Spieler spielt für sich selbst.

Wiener Canasta

In Österreich wird etwas abweichend von den Regeln des Regency Whist Club wie folgt gespielt.

Die meisten dieser Abweichungen sind jedoch keine spezifisch österreichischen Spielweisen, sondern finden sich vielmehr als Regelvarianten in Oswald Jacoby's Revised Complete Canasta (siehe Literaturverzeichnis).

- Rote Dreier zählen nur dann positiv, wenn die betreffende Partei mindestens ein Canasta besitzt, ansonsten negativ (eine bloße Erstmeldung ist nicht ausreichend).
- In einer Meldung dürfen die wilden Karten nie in der Mehrzahl sein, d. h. eine Meldung wie K-K-2-2-2 ist nicht gestattet.
- Legt ein Spieler eine Karte ab, die der nachfolgende Gegner an ein bereits vollständiges Canasta anlegen könnte(!), so darf dieser das Paket nicht kaufen. Das Ablegen einer veralteten Karte ist also gleichwertig dem Ablegen eines schwarzen Dreiers.
- Das verdeckte Ausmachen mit einem vollständigen Canasta in der Hand, so wie oben beschrieben, wird Hand-Canasta genannt und mit einem Bonus von 1.000 Punkten (statt der 200) prämiert. Macht ein Spieler in derselben Art aus, jedoch ohne ein eigenes Canasta aus der Hand zu melden, so wird dies als verdeckt oder glattAusmachen bezeichnet und mit 200 Punkten bewertet. Ein Spieler, der das Paket kauft und im selben Zug ausmacht, erhält keine erhöhte Prämie.
- Die Regel, dass ein Spieler mit nur einer Karte auf der Hand ein Paket mit nur einer Karte nicht kaufen darf, wird gestrichen.

Weitere Varianten

Canasta wird in den einzelnen Spielrunden nach sehr vielen unterschiedlichen Regeln gespielt. Die häufigsten Abweichungen von den Official Laws betreffen

- die Anzahl der verwendeten Kartenpakete: beim Samba-Canasta werden drei statt zwei Whistspiele mit Jokern verwendet.
- die Anzahl der wilden Joker: häufig sechs anstelle der originalen vier,
- die Anzahl der Karten, die jeder Spieler beim Teilen erhält: manchmal dreizehn statt elf,
- die Limits für die Erstmeldung,
- Meldungen von ausschließlichen wilden Karten, sogenannte Joker-Canasta,
- die Meldung eines sogenannten Sperr-Canastas: vier schwarze Dreier oder drei Joker (oder drei schwarze Zweier oder drei rote Zweier), dieser wird mit 1.500 Punkten bewertet
- die Bedingungen für das Aufnehmen des Abwurfstapels,
- die Möglichkeit, an fertige Canasta Karten anzulegen,
- die Prämien für gemischte Canasta: manchmal abhängig von der Anzahl der enthaltenen wilden Karten,
- die Bedingungen für das Ausmachen,
- die Bewertung der roten Dreier,
- die für das Ende der Partie benötigte Punktezahl

Diese Fragen sollten vor Beginn einer Partie geklärt werden.

Dieser Text basiert auf dem Artikel Canasta aus der freien Enzyklopädie Wikipedia und steht unter der Lizenz Creative Commons CC-BY-SA 3.0 Unported (Kurzfassung).

In der Wikipedia ist eine Liste der Autoren verfügbar.