Canasta

Canasta (span. Korb) ist ein populäres Anlegespiel. Es entstand 1948/1949 in Südamerika und hat über die USA in kurzer Zeit auch die europäischen Kartenspielherzen erobert. Man spielt meistens zu dritt oder zu viert; es geht auch zu zweit, zu fünft oder zu sechst. Beim Spiel zu viert oder zu sechst bilden die Spieler zwei oder drei Mannschaften. Von dem Spiel gibt es unzählige Varianten. Es wird in fast jedem Land anders gespielt. Einheitliche Regeln hat der New York Regency-Club aufgestellt. Im Folgenden sind diese Regeln mit den in Deutschland üblichen Regeln für das Dreier- und Viererspiel kombiniert. Man braucht ein Spiel mit 2 x 52 Karten und vier Jokern, insgesamt also 108 Karten. Das gesamte Spiel wird gut gemischt; jeder der vier Spieler erhält 11 Karten, beim Spiel zu dritt 13 Karten. Die Restkarten werden gestapelt in die Tischmitte gelegt, Rückseite nach oben. Sie bilden den Stock, den Abhebestoß. Die oberste Karte wird offen daneben gelegt als Beginn des “Posso”, des Ablegestoßes.

Ziel des Spiels:
Der Spieler oder die Mannschaft versucht, mit den Handkarten und den im Laufe des Spieles vom Abhebe- oder Ablegestoßes genommenen Karten möglichst viele Canastas zu bilden, das sind Kombinationen von sieben gleichwertigen Karten, und darüber hinaus möglichst viele Sätze von mindestens drei gleichen Karten aufzulegen. Um den Spielablauf richtig zu verstehen, muss man die besondere Rolle der einzelnen Karten kennen.

Die rote Drei:
Sie wird nicht in Kombinationen, sondern einzeln ausgelegt, und zwar sofort, wenn man sie auf die Hand bekommt. Wer also beim Geben eine rote Drei (Herz oder Karo) bekam, legt sie offen neben sich und erhält dafür Ersatz vom Abhebestoß. Nimmt jemand während des Spiels eine rote Drei auf, legt er sie ebenfalls sofort offen aus und nimmt eine weitere Karte vom Stock. Jede rote Drei wird mit 100 Punkten bewertet; wer alle vier zusammen hat, bekommt 800 Punkte; wer eine rote Drei aber noch auf der Hand hat, wenn ein anderer Spieler Aus macht, bekommt 500 Minuspunkte. Hat jemand am Ende einer Runde noch keinen Canasta gemeldet, so werden ihm für jede Drei 100 Punkte, für alle 4 Dreier 800 Punkte abgezogen.

Die schwarze Drei:
Sie wird als Stopp- oder Sperrkarte verwendet. Legt man sie auf den Ablegestoß, den Posso, so darf der folgende Spieler keine Karte von diesem Stoß nehmen, sondern muss sich mit einer verdeckten Karte vom Ablegestoß bedienen. Man macht das vor allem dann, wenn im Ablegestoß viele Karten liegen, die dem Nachbarn gut passen oder ihm sogar zum Aus verhelfen könnten.

Die wilden Karten:
Die vier Joker und alle acht Zweier sind wilde Karten, das heißt, sie können an Stelle jeder beliebigen anderen Karte in den Meldungen verwendet werden, nur eben nicht als rote Drei. Man kann mit ihnen ähnlich wie mit den schwarzen Dreien den Abwurfstoß vorübergehend einfrieren.

BICYCLE Fournier ACE ALTENBURGER GRIMAUD Maître Cartier depuis 1848 COPAG

Der Spielablauf:
Nach dem Geben und dem Ersetzen eventuell vorhandener roter Dreien beginnt Vorhand, der Spieler links vom Geber; er zieht vom Abhebestoß die oberste Karte und legt dafür eine unpassende Karte auf den Posso. Das geht reihum so weiter. Hat ein Spieler einen Satz von mindestens drei gleichwertigen Karten auf der Hand, also zum Beispiel drei Könige oder drei Fünfer, so kann er sie auslegen, das heißt, offen vor sich hinlegen. Die Farbe der Karten spielt dabei keine Rolle. Es können dabei Karten auch mit wilden Karten kombiniert werden, jedoch müssen die natürlichen Karten in der Mehrzahl sein. Man kann also beispielsweise zwei Könige höchstens mit einem Joker oder drei Könige mit zwei Jokern oder vier Könige mit drei Jokern kombinieren. Sequenzen, also aufeinander folgende Karten, können bei Canasta nicht ausgelegt werden. Für das erste Auslegen sind jedem Spieler oder jeder Mannschaft bestimmte Mindestpunktzahlen vorgeschrieben: Ist man im Minus, so muss die erste Auslage mindestens 15 Punkte betragen. Mit der Höhe der Pluspunkte steigt auch die Punktzahl für das Erstauslegen, und zwar auf: 50, wenn man weniger als 1500 Pluspunkte hat, 90, wenn die Pluspunkte 1500 übersteigen, 120, wenn man mehr als 3000 Pluspunkte hat.

Beim Auslegen zählen:
Jedes Ass 20 Punkte, hohe Karten (vom König bis zur Acht) je 10 Punkte, niedrige Karten (von der Sieben bis zur Vier) je fünf Punkte. Wilde Karten zählen in den Meldungen nicht so viel wie die Karten, an deren Stelle sie liegen; vielmehr zählt jede Zwei 20 Punkte und jeder Joker 50 Punkte. Nach dem Erstauslegen kann der Spieler an seine (oder beim Viererspiel: an seines Partners) ausgelegte Karten beliebig weitere gleichwertige Karten anlegen. Eine neue Reihe kann er aber immer nur mit einem neuen Satz von drei gleichen Karten beginnen. Sobald sieben Karten angelegt sind, kann man einen Canasta melden, und zwar einen echten, wenn er ohne wilde Karten gebildet wurde, einen unnatürlichen, wenn er mit Hilfe von Jokern oder Zweien zustande kam. Man schiebt die sieben Karten zusammen und legt beim echten Canasta eine rote, beim unechten eine schwarze Karte obenauf. Man kann auch an einen gemeldeten Canasta noch Karten anlegen; allerdings kann aus einem unechten Canasta nicht nachträglich ein echter gemacht werden.

Im Verlaufe des Spieles kann jeder Spieler entweder eine Karte vom verdeckten Abhebestoß nehmen oder den gesamten Posso seinen Karten einverleiben; dies aber nur, wenn er bereits Sätze ausgelegt hat und gleichzeitig die oberste Karte des Abwurfstoßes entweder an eine seiner Meldungen anlegen oder mit zwei Handkarten (ohne wilde Karten) zu einem Satz als Erstauslage vereinen kann. Der Spieler kann dann auch alle übrigen Karten des Abwurfstoßes an seine Meldungen anlegen, wenn sie passen. Einzelne Karten dürfen vom Posso nicht genommen werden, er muss stets komplett geraubt werden. Liegt eine schwarze Drei (Stoppkarte) auf dem Abwurfstoß, so darf der folgende Spieler den Stoß nicht aufnehmen. Liegt eine wilde Karte (quer) auf dem Abwurfstoß, so ist dieser eingefroren; er darf später nur von dem Spieler genommen werden, der zur obersten Karte ein natürliches Paar auf der Hand hat und damit einen Satz bilden kann.

Das Ausmachen:
Wer wenigstens einen Canasta gemeldet und sämtliche Handkarten in Sätzen auslegen kann bis auf eine, die er auf den Posso wirft, kann ausmachen, also die Runde beenden. Beim Spiel zu viert fragt man gewöhnlich seinen Partner, ob man ausmachen darf, damit dieser Gelegenheit hat, eventuell noch hohe Karten in der Hand loszuwerden. Dadurch sind natürlich auch die anderen Spieler gewarnt. Das Ausmachen wird mit 100 Punkten belohnt.

Wer auf einmal ausmacht, ohne vorher ausgelegt zu haben, kann sich 200 Punkte gutschreiben, wenn der Partner schon ausgelegt hatte. Voraussetzung natürlich: ein Canasta. Man nennt das

BICYCLE Fournier ACE ALTENBURGER GRIMAUD Maître Cartier depuis 1848 COPAG

Blattausmachen. Ausmachen ohne vorheriges Auslegen, der Handcanasta, wird sogar mit 1000 Punkten bewertet. Dabei brauchen die Mindestpunkte für das Erstauslegen nicht beachtet zu werden. In jedem Falle muss aber eine letzte Karte für den Abwurfstoß übrig bleiben.

Ausnahme: Wer mit drei schwarzen Dreien ausmacht, braucht keine Karte mehr auf den Posso zu werfen. Schwarze Dreier dürfen als Satz aber nur zum Ausmachen, nicht während des Spiels ausgelegt werden. Nach dem Ausmachen rechnet jeder Spieler oder jede Mannschaft für sich die Punkte aus. Dabei gilt: Ausgelegte Karten sind Pluspunkte, auf der Hand behaltene Karten sind Minuspunkte und werden davon abgezogen. Auf der Hand behaltene Joker zählen 50 Minuspunkte, Zweier 20 und rote Dreier 500 Minuspunkte. Bei den Pluspunkten für die Meldungen errechnet man zunächst den Wert aller ausgelegten Karten (Asse und Zweier 20, hohe Karten 10, niedrige 5, Joker 50 Punkte), addiert dazu für jeden echten Canasta 500 Punkte, fügt Punkte für rote Dreier, Ausmachen und so weiter hinzu. Beim Viererspiel zieht der Ausmacher den Wert der noch vorhandenen Handkarten seines Partners ab und notiert das Endergebnis. Die Gegenpartei verfährt ebenso. Hat die Gegenpartei allerdings noch keinen Canasta gemeldet, so werden eventuell ausgelegte rote Dreier ebenfalls als Handkarte gezählt, also mit minus bewertet.

Zur besseren Übersicht finden Sie am Schluss der Anleitung noch einmal alle Werte im Zusammenhang.

Hat keiner der Spieler ausmachen können, bis alle Karten vom Stoß abgehoben sind, so ist die Runde beendet und es werden jedem Spieler (jeder Partei) 100 Minuspunkte abgezogen. Es kommt bei Canasta nicht darauf an, möglichst rasch auszumachen, sondern möglichst viel auszulegen. Sieger des Spieles ist derjenige, der zuerst 3000 Punkte (beim Viererspiel 5000 Punkte für die Mannschaft) erreicht hat.

Zusätzlich zu den hier genannten Regeln oder abweichend davon werden bei Canasta mancherorts andere Regeln beachtet. So wird zum Beispiel oft ein Joker-Canasta (sieben wilde Karten als Satz auslegen) anerkannt und mit 1000 Punkten bewertet. Gelegentlich werden auch die roten Dreier noch mit den 5 Punkten für niedere Karten bewertet. Oft wird der Hand-Canasta geringer bewertet, zum Beispiel nur mit 200 Punkten; dann zählt ein Ausmachen gleich zu Beginn 300 Punkte, wenn man höchstens eine Karte vom Abhebestoß gezogen hat. Man einige sich daher zweckmäßigerweise vor dem Spiel über die Regeln, nach denen man spielen will.

5 Punkte: 4, 5, 6, 7
10 Punkte: 8, 9, 10, Bube, Dame, König
20 Punkte: As
50 Punkte: Joker
20 Punkte: Zweier
100* / 500 Punkte: Rote Dreier
800* Punkte: Vier rote Dreier
5 Punkte: Schwarze Dreier
500 Punkte: Echter Canasta
300 Punkte: Unechter Canasta
100 Punkte: Ausmachen
200 Punkte: Blatt ausmachen
1000 Punkte: Handcanasta

*falls mit Canasta verbunden

BICYCLE Fournier ACE ALTENBURGER GRIMAUD Maître Cartier depuis 1848 COPAG