

# Die offiziellen Canasta Regeln

Diese Spielanleitung wird zur Verfügung gestellt von: [bonoboro.com](http://bonoboro.com)

Ziel des Spiels ist es, gleichrangige Karten zu melden. **7 gleichrangige Karten**, nennt man ein **Canasta** (z. B. 7 Buben). Das Symbol (Pik ♠, Herz ♥, Karo ♦ & Kreuz oder Treff ♣) spielt hierfür keine Rolle. Eine Partie besteht normalerweise aus mehreren einzelnen Spielen und endet, sobald ein Team bzw. ein Spieler **5000 Punkte** oder mehr erreicht hat.

Klassischerweise spielt man das Kartenspiel zu viert, allerdings eignet sich dieses auch für **2 – 6 Spieler**. Spielt man Canasta zu zweit, zu dritt oder zu fünft, spielt jeder für sich selbst. Bei 4 Spielern werden 2 Teams gebildet und bei 6 Spielern entweder 2 oder 3 Teams.

## 1. Canasta Karten

Canasta wird mit 108 französischen Karten gespielt. Das entspricht **2 französischen Decks** zu je 52 Karten plus **4 Jokern**. Bei einem französischen Deck handelt es sich um die klassisch bekannten Spielkarten. Die Spielkarten werden bei Canasta je nach Funktion in Kategorien eingeteilt:

Natürliche Karten	4er bis 10er, Bube, Dame, König, Ass
Wilde Karten	Joker, 2er
Prämienkarten	Rote 3er
Sperrkarten	Schwarze 3er

**Natürliche Karten:** Natürliche Karten haben **keinen besonderen Effekt**. Diese dienen lediglich dazu, um gleiche natürliche Karten zu melden und im Idealfall, um Canasta zu bilden.

**Wilde Karten:** Wilde Karten nehmen den Platz als „**Joker**“ ein und können genutzt werden, um natürliche Karten bei der Meldung zu ersetzen. Wird eine wilde Karte abgelegt, hat diese denselben Effekt wie eine Sperrkarte und solange eine wilde Karte im Ablagestapel bleibt, wird dieser eingefroren.

**Prämienkarten (Die rote Drei):** Erhält ein Spieler einen roten Dreier, muss er diesen **sofort offen auf den Tisch legen**. Hat er diesen vom

verdeckten Stapel abgehoben, darf er eine Ersatzkarte ziehen. Landet ein roter Dreier im Ablegestapel, wird dieser eingefroren. Außerdem können rote Dreier sowohl Prämienpunkte als auch Minuspunkte verursachen.

**Sperrkarten:** Als Sperrkarten gelten nur die schwarzen Dreier. Diese können nicht gemeldet werden (außer beim Ausmachen). Wird ein schwarzer Dreier allerdings abgelegt, sperrt dies automatisch den Ablegestapel für den nächsten Spieler, sodass dieser von dort keine Karte ziehen darf.

## 2. Canasta Punkte

Am Ende jedes Spiels erhalten alle Spieler ihre Punkte. Wer als erstes 5000 Punkte erreicht hat, gewinnt die Partie.

### Punktewerte

Die einzelnen Canasta Karten geben unterschiedlich viele Punkte. Dies ist sowohl am Ende des Spiels wichtig, um einen Sieger zu ermitteln, als auch während dem Spiel bei der Erstmeldung. Nur die **roten 3er** werden als Prämie extra bewertet. So sieht die Punkteverteilung aus:

50 Pkt.	Joker
20 Pkt.	Ass, 2er
10 Pkt.	König, Dame, Bube, 10er, 9er
5 Pkt.	7er, 6er, 5er, 4er, schwarze 3er

### Prämien

Prämien werden erst am Ende des Spiels für spezielle Leistungen erteilt. Folgende Prämien können errungen werden:

- Prämie je rotem 3er: **100 Punkte**
- Prämie bei 4 roten Dreiern: **800 Punkte**
- Prämie für ein echtes Canasta: **500 Punkte**
- Prämie für ein unechtes (gemischtes) Canasta: **300 Punkte**
- Prämie für Ausmachen: **100 Punkte**
- Prämie für verdecktes Ausmachen: **200 Punkte**

## Minuspunkte

Neben den Prämien gibt es auch die Möglichkeit Minuspunkte zu erhalten. Minuspunkte bekommst du aus den folgenden Gründen:

- alle **Karten in deiner Hand** am Ende des Spiels werden abgezogen
- Bei einer **fehlenden Erstmeldung** erhält man für rote 3er statt der Prämie, 100 Minuspunkte, bei 4 roten Dreiern 800 Minuspunkte.
- Behält ein Spieler einen **roten 3er in seiner Hand** und war mindestens einmal am Zug, erhält er dafür 500 Minuspunkte.

## 3. Regeln

Canasta hat einige Regeln und Züge die schnell verwirrend sein können. Im Folgenden erhältst du eine detaillierte Beschreibung dieser.

### Das Melden

Melden bedeutet, dass ein Spieler mindestens **3 gleichrangige Karten** offen auf den Tisch legt (z. B. 3 Buben). Eine Meldung muss aus mindestens 2 natürlichen Karten bestehen und es dürfen maximal 3 wilde Karten verwendet werden. Eine Meldung aus 7 gleichrangigen Karten nennt man „**reines Canasta**“. Wird eine oder mehr der 7 Karten durch eine wilde Karte ersetzt, spricht man von einem „**gemischten Canasta**“.

Sobald eine Karte gemeldet wurde, darf diese nicht mehr zurück in die Hand genommen oder verschoben werden. Jeder Spieler hat außerdem die Möglichkeit, an seine eigenen Meldungen oder die des Partners weitere **gleichrangige Karten anzulegen**. An fremde Meldungen darf allerdings nicht angelegt werden.

### Die Erstmeldung

Bei der ersten Meldung eines Spielers bzw. Teams müssen die gemeldeten Karten ein gewisses **Punktlimit erreichen**. Es ist auch erlaubt, mehrere Meldungen auf einmal zu legen. Nicht zur Erreichung des Punktlimits zählen jegliche Prämien. Das Punktlimit richtet sich nach dem Gesamtpunktstand aller bisheriger Spiele:

<b>Gesamtpunkte des Teams</b>	<b>Punktlimit für die Erstmeldung</b>
Negativer Punktestand	15
0 – 1495 Punkte	50
1500 – 2995 Punkte	90
3000 – 4995 Punkte	120

## Das Paket kaufen

Hat ein Spieler zwei Karten, die gleichrangig mit der obersten Karte des Ablegestapels sind, darf er diese vom **Ablegestapel ziehen**, alle drei Karten melden und den restlichen Ablegestapel in seine Hand nehmen.

Sollte dies die Erstmeldung sein, muss das Punktlimit ebenso erreicht werden. Allerdings können hierfür weitere Karten gemeldet werden. Der restliche Ablagestapel darf allerdings erst in die Hand aufgenommen werden, sobald das Punktlimit auch tatsächlich gemeldet wurde. Wurde bereits eine **Erstmeldung getätigt** hat man zwei weitere Möglichkeiten:

- **Möglichkeit 1:** Die oberste Karte des Ablegestapels darf mit einer gleichrangigen Karte und einer wilden Karte aus der Hand gemeldet werden.
- **Möglichkeit 2:** Die oberste Karte wird gezogen und kann an eine bereits gelegte Meldung angelegt werden.

## Das Sperren des Pakets

Wird eine **schwarze Drei** oder eine wilde Karte **abgelegt**, ist der Ablegestapel für den nächsten Spieler gesperrt und dieser darf das Paket nicht kaufen. Während der schwarze Dreier danach seinen Effekt verliert, sorgt eine wilde Karte noch zusätzlich dafür, dass das Paket einfriert.

## Das Einfrieren des Pakets

Solange der Ablegestapel eine **wilde Karte oder einen roten Dreier** enthält, ist das Paket eingefroren. Damit schnell erkannt werden kann, dass das Paket eingefroren ist, wird die wilde Karte bzw. der rote 3er quer auf den Ablegestapel gelegt. Sollte das Paket eingefroren sein

und man möchte dieses Kaufen, gelten dieselben Bedingungen, wie wenn man noch keine Erstmeldung gemacht hat.

## 4. Spielanleitung

Nun kennst du die wichtigsten Regeln, weißt über die Funktionen der Karten Bescheid und bist mit dem Punktesystem vertraut. Jetzt fehlt nur noch der richtige Spielablauf.

### Die Vorbereitung

Das originale Canasta spielt man zu viert in zwei Teams. Hierfür zieht jeder Spieler eine Karte vom Stapel. Die beiden höheren Karten bilden ein Team und spielen gegen die beiden niedrigeren Karten. Spielst du Canasta zu zweit, dritt oder fünft benötigst du keine Teams. Spielst du zu sechst, werden entweder 2 oder 3 Teams gebildet.

Die Partner sitzen jeweils gegenüber. Der Spieler, der die **höchste Karte** gezogen hat, **beginnt das Spiel**. Der Spieler rechts davon teilt als Erstes die Karten aus. Danach wird im Uhrzeigersinn gewechselt. Je nachdem, wie viele Spieler beteiligt sind, variiert die Anzahl an Karten, die jeder einzelne Spieler zu Beginn erhält:

- **11 Karten:** 4, 5 oder 6 Spieler
- **13 Karten:** 3 Spieler
- **15 Karten:** 2 Spieler

Die restlichen Karten werden als verdeckter Stoß (auch Talon genannt) auf den Tisch gelegt. Anschließend wird die oberste Karte aufgedeckt. Handelt es sich hierbei um eine 2, 3 oder einen Joker, werden weitere Karten aufgedeckt, bis eine Karte zwischen 4 bis Ass aufliegt.

### Das Spiel

Sobald ein Spieler an der Reihe ist, beginnt er seinen Zug, indem er entweder eine Karte vom verdeckten Stoß oder vom Ablegestapel zieht. Im Anschluss dürfen Karten gemeldet werden. Mit dem Ablegen einer Karte wird der Zug beendet.

## Das Spielende

Es gibt 3 verschiedene Möglichkeiten, wie ein Spiel beendet werden kann. Diese sind das **Ausmachen**, das **verdeckte Ausmachen** und das **Ende mangels Karten**. Was genau das bedeutet, erklären wir dir nun genauer.

### Das Ausmachen

Sobald ein Team 1 Canasta gebildet hat, darf dieses ausmachen. Dies bedeutet, ein **Spieler meldet alle Karten, die er auf der Hand hält**. Er hat auch die Möglichkeit alle Karten bis auf eine zu melden und diese anschließend abzulegen. Es ist außerdem erlaubt, seinen Partner zu fragen, ob man ausmachen soll, die Antwort ist allerdings verbindlich.

Normalerweise dürfen schwarze Dreier nicht gemeldet werden, beim Ausmachen allerdings schon. Jedoch dürfen diese nicht mit wilden Karten kombiniert werden.

### Das verdeckte Ausmachen (Hand Canasta)

Schafft es ein Spieler im ganzen Spiel **keine einzige Meldung** zu machen **und** ein **Canasta in seiner Hand** zu bilden, hat er die Möglichkeit verdeckt auszumachen. Hierfür muss er innerhalb eines Zuges alle Karten in seiner Hand (inkl. dem Canasta) melden, ohne bei seinem Partner Karten anzulegen.

Hierbei entfällt außerdem die Regelung für das Punktelimit bei einer Erstmeldung. Es besteht zudem die Möglichkeit, in jenem Zug, in dem man verdeckt ausmacht, das Paket zu kaufen. In diesem Fall muss man allerdings das Punktelimit für die Erstmeldung erreichen.

### Spielende mangels Karten

Zieht ein Spieler die letzte Karte, ist der nächste **Spieler gezwungen (Forcing), das Paket zu kaufen**. Dies geht so lange weiter, bis ein Spieler ausmacht oder es ihm nicht mehr möglich ist, das Paket zu kaufen. Zieht ein Spieler als letzte Karte einen roten Dreier, endet das Spiel sofort.

## Das Ende einer Partie

Am Ende jedes Spiels errechnen sich die Teams ihren aktuellen Punktestand. Die Gesamtpunkte setzen sich aus den erreichten Prämien und dem Punktwert jeder einzelnen gemeldeten Karte (auch jener in einem Canasta) abzüglich der Minuspunkte zusammen.

**Partner zählen** hierbei ihre Punkte **zusammen**. Auch rote 3er werden zusammengezählt. Besitzen also beide Partner jeweils 2 rote 3er, erhalten diese auch die Prämie für 4 rote Dreier in Höhe von 800 Punkten. Sobald ein Team **5000 Punkte** erreicht hat, ist die Partie zu Ende. Erreichen mehrere Teams in derselben Runde die 5000 Punkte, gewinnt jenes Team mit der höheren Punkteanzahl.

Hast du noch offene Fragen? Eine noch genauere Beschreibung findest du unter: <https://bonoboro.com/beitraege/canasta/>