

Kompakte Canasta-Regeln

für das französische Blatt



Ziel des Spiels



keine Handkarten mehr haben

Handkarten wirst du durch das Ausspielen von Meldungen los.

Karten in Meldungen bringen dir außerdem Punkte!



die höchste Punktzahl erreichen

Punkte werden über mehrere Runden gesammelt.

Ihr könnt entweder eine **Anzahl von Runden** festlegen, die ihr spielen wollt, oder eine **maximale Punktzahl**. In Canasta ist das üblicherweise die 5.000.

Blatt

2 Decks à 54 Karten
108 Karten insgesamt



Jeder Kartenwert von 2 bis Ass ist 8 mal vorhanden. + 4 Joker

Jede Karte ist 2 mal pro Farbe vorhanden. Die 4 Farben sind:

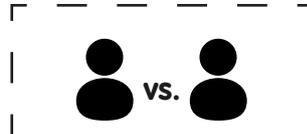


Bestimmt zufällig einen **Geber**. Er verteilt die Handkarten und bereitet den Spieltisch vor.

Wer gibt, wechselt jede Runde im Uhrzeigersinn.

2 oder 4 Spieler

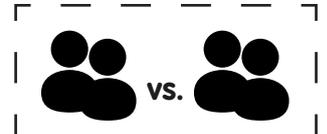
1 vs. 1 bei 2 Spielern



15 Handkarten
für jeden Spieler



2 vs. 2 bei 4 Spielern



11 Handkarten
für jeden Spieler



oder

Unverteilte Karten werden verdeckt zum **Talon**, auch Stock oder Ziehstapel genannt. Der Geber deckt die oberste Karte des Talons auf und legt sie als die erste Karte **des Ablegestapels** ab.

Natürliche Karten

Mit diesen Karten kannst du Meldungen formen und ausspielen.

Kartenwerte

20 Punkte	10 Punkte	5 Punkte
A	K D B	7 6 5
	10 9 8	4

Kartenwerte

Durch die Kartenwerte sammelst du in Canasta Punkte. Jede Karte hat einen festen Kartenwert.

- Sobald du Karten meldest, also auslegst, wird ihr Wert deiner Partei gutgeschrieben.
- Hast du am Rundenende noch Karten auf der Hand, wird ihr Wert deiner Partei abgezogen.

Sonderkarten

Es gibt drei Arten von Sonderkarten:

Wilde Karten

Joker und Zweien



- können in Meldungen jede beliebige Karte ersetzen
- Kartenwert:**
Joker: 50 Punkte
Zen: 20 Punkte
- Wilde Karte im oder auf dem Ablegestapel:** eingefroren

Sperrkarten

Schwarze Dreien



- können nur im letzten Spielzug einer Runde gemeldet werden
- Kartenwert:** 5 Punkte
- Sperrkarte auf dem Ablegestapel:** gesperrt

Bonuskarten

Rote Dreien



- müssen sofort bei Erhalt gemeldet und durch die nächste Karte vom Talon ersetzt werden
- Kartenwert:** 100 Punkte
- Bonus, **wenn alle vier roten 3en bei einer Partei liegen:** weitere 400 Punkte
- Minuspunkte nach gleichen Regeln, wenn die Partei bis Rundenende keine Meldung machen konnte

Spiel-

Kartenstapel

Es gibt zwei Kartenstapel auf dem Spielfeld:



Der Talon

Er besteht aus den verdeckten, unverteilten Karten.

Bei Zugbeginn kann ein Spieler hier eine Karte ziehen.



Der Ablegestapel

Er wird von den Spielern im Lauf der Runde gefüllt.

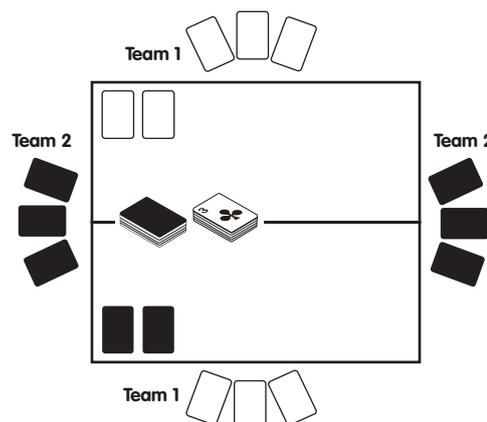
Unter bestimmten Voraussetzungen kann am Zugbeginn hier eine Karte gezogen werden und der gesamte Stapel aufgenommen werden.

Meldefläche

Jede Partei hat ihre eigene Meldefläche.

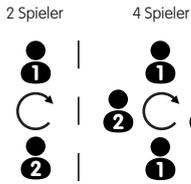
Die Meldungen des Gegners sind immer tabu!

Spielt ihr zu viert, dürfen Teampartner gegenseitig Karten an ihre ausgespielten Meldungen anlegen.



Grundlegender Spielablauf

Zugfolge



- Zugfolge im Uhrzeigersinn
- immer abwechselnd eine Partei
- Punkte werden konstant mitgezählt

Zugablauf

1. eine Karte vom Talon oder wenn möglich vom Ablegestapel ziehen
2. wenn möglich Meldungen auslegen oder an bestehende Meldungen anlegen
3. eine Karte auf den Ablegestapel legen und diesen u. U. für die Gegner blockieren

Rundenende

Das Beenden durch Spieler wird in Canasta auch **Ausgehen oder Ausmachen** genannt. Ein Spieler beendet die Runde indem er:

1. ggf. seinen Mitspieler um Erlaubnis fragt – die Antwort ist bindend!
2. seine letzten Karten meldet oder anlegt und optional eine Karte auf den Ablegestapel legt.



Die Runde kann auch enden, wenn der Talon leer ist und ein Spieler die Karte vom Ablegestapel nicht ziehen kann.

Es folgt die Punktwertung und ggf. die nächste Runde!

Spielende

Eine Partie Canasta kann aus mehreren Runden bestehen.

Sie endet sofort, wenn eine Partei eine zuvor vereinbarte **Punktzahl erreicht** ODER wenn eine **vereinbarte Rundenzahl gespielt** wurde.

Die Punktwerte aller gespielten Runden der Partie werden zusammengerechnet.



Bedingungen

Für die Aktionen Melden, Ziehen vom Ablegestapel und Ausmachen gelten jeweils Bedingungen.

Meldungen

Nur bestimmte Karten-Kombinationen sind als Meldungen zugelassen. Bei der ersten Meldung einer Partei in einer Runde kommt noch eine Punktehürde dazu.

Grundregeln

- Eine Meldung besteht immer aus gleichrangigen Karten.



- mindestens 3 Karten, Maximum nicht begrenzt
- maximal so viele wilde Karten wie natürliche, maximal drei wilde Karten
- Ausgelegte wilde Karten werden nicht aufgenommen oder ausgetauscht.
- Die Punkte einer Meldung ergeben sich aus den Kartenwerten der verwendeten Karten.

Erstmeldung einer Runde

- Die Mindestpunkte der Erstmeldung werden jede Runde separat für jede Partei bestimmt.

Mindestpunkte für Erstmeldung	15	50	90	120
Mindestpunktestand der Partei	< 0	0	1.500	3.000

Die Erstmeldung kann aus mehreren Meldungen bestehen.

Beispiel für 50 Mindestpunkte:

15 Punkte (7 of diamonds) + 40 Punkte (8 of diamonds, 8 of diamonds, 8 of diamonds, 8 of diamonds) = 55 Punkte

Canasta

- **wertvollste Meldungen**
- hohe Punktzahl unabhängig von den Kartenwerten
- mindestens 7 gleichrangige Karten
- nur natürliche Karten: **echtes Canasta**
- mit wilden Karten: **unechtes Canasta**

Ausmachen

Die ausmachende Partei muss **mindestens ein Canasta gebildet** haben.

Beim Spiel zu viert kannst du deinen Mitspieler um Erlaubnis fragen bevor du ausmachst. Seine Entscheidung ist dann bindend.

Verdecktes Ausmachen, auch Handcanasta:

- Ausmachen durch einen Spieler, bevor seine Partei andere Meldungen hat
- Sämtliche Handkarten werden in einem Spielzug abgelegt.



Punktwertung

- Behaltet während des Spiels die Punkte für jede Meldung im Auge.
- Punkte fürs Ausmachen oder das verdeckte Ausmachen entstehen erst am Rundenende.
- Minuspunkte für die Handkarten werden erst nach einer beendeten Runde berechnet.
- Beim Spiel zu viert werden die Punkte der Spieler eines Teams vollständig zusammengerechnet.



Ausgelegte Meldungen

Summe der Punktwerte der Karten inkl. der einzelnen Karten in Canasta **als Pluspunkte**

Unechte Canasta

Jeweils **+ 300 Punkte**

Echte Canasta

Jeweils **+ 500 Punkte**

Ausmachen

+ 100 Punkte

Verdecktes Ausmachen

weitere **+ 100 Punkte** zum Ausmachen

Wenn die eigene Partei mindestens eine Meldung geschafft hat:

Eine rote Drei

Jeweils **+ 100 Punkte**

Alle roten Dreien

weitere **+ 400 Punkte**

Ziehen vom Ablegestapel

Diese Aktion, auch Kaufen genannt, lohnt sich, da man den gesamten Ablagestapel aufnehmen kann. Zwar nimmt man viele Karten auf, aber darunter können sich Meldungen und somit Punkte verbergen.

Vor der Erstmeldung

Standard

Die oberste Karte des Ablagestapels muss mit mind. zwei natürlichen Handkarten als Meldung ausgelegt werden.

Die oberste Karte des Ablagestapels muss mit mind. zwei beliebigen Handkarten als Meldung ausgelegt werden.

Wilde Karte auf oder im Ablagestapel

Eingefroren

 Sichtbar: wilde Karten um 90° gedreht abgelegt

Die oberste Karte des Ablagestapels muss mit mind. zwei natürlichen Handkarten als Meldung ausgelegt werden.

Sperrkarte auf dem Ablagestapel

Gesperrt

 Hier ist das Ziehen nicht möglich.

Also ist auch das Stapelkaufen nicht möglich. Das betrifft nur den nächsten Spieler.

Die Ansprüche an die Erstmeldung müssen ebenfalls erfüllt werden.

Die oberste Karte kann auch an eine passende Meldung angelegt werden.



Handkarten

Summe der Punktwerte der Handkarten **als Minuspunkte**

Wenn die eigene Partei keine Meldung geschafft hat:

Eine rote Drei

Je **- 100 Punkte**

Alle roten Dreien

weitere **- 400 Punkte**