

Überblick

Beim taktischen Legespiel Canasta handelt es sich um ein Kartenspiel für vier Spieler. Gespielt wird mit 108 Karten, also mit zwei Blatt zu je 52 Karten plus vier Joker. Ziel ist es, durch das Ablegen von gleichrangigen Karten möglichst schnell 5.000 oder mehr Punkte zu erreichen.

Vorbereitungen

Vor Beginn des Spiels werden per Los Partnerschaften gebildet. Dabei zieht jeder Mitspieler eine Karte; die beiden Spieler mit den höchsten Karten bilden ein Paar und die beiden anderen Spieler bilden das zweite Paar. Der Spieler mit der höchsten Karte ist im ersten Spiel Vorhand, sein rechter Nachbar mischt die Karten und teilt jedem Spieler elf Karten aus. Die restlichen Karten werden verdeckt als Talon auf den Tisch gelegt, die oberste Karte des Stapels wird aufgedeckt. Sollte es sich um einen Joker, eine Zwei oder eine Drei handeln, wird eine weitere Karte darüber gelegt, bis eine Karte von Vier bis Ass oben liegt.

Spielablauf

Der Spieler, der an der Reihe ist, beginnt seinen Zug damit, dass er eine Karte vom Talon oder die oberste Karte des Ablagestapels aufnimmt. Im Anschluss darf er Karten melden, also vor sich auf dem Tisch ablegen. Für die Erstmeldung gelten bestimmte Limits, die vor Spielbeginn geklärt werden sollten. Zum Schluss muss er noch eine Karte auf den Ablagestapel legen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Es dürfen nur gleichrangige Karten gemeldet werden. Eine Meldung muss aus mindestens drei Karten bestehen; es müssen mindestens zwei natürliche Karten enthalten sein und höchstens drei wilde Karten. Als wilde Karten gelten Joker und Zweien, natürliche Karten sind alle Karten von Vier bis Ass. Sieben gleichrangige Karten sind ein Canasta. Sind Joker oder Zweien enthalten, so ist es ein gemischtes Canasta mit einem Wert von 300 Punkten, ein reines Canasta ohne Joker und Zweien ist sogar 500 Punkte wert. Angelegt werden darf an eigene Meldungen sowie an die Meldungen des Partners, nicht aber an Meldungen der gegnerischen Partei.

Kann ein Spieler die oberste Karte des Ablagestapels mit zwei gleichrangigen Handkarten melden, so darf er im Anschluss daran den Ablagestapel in sein Blatt aufnehmen. Hat ein Spieler eine schwarze Drei oder eine wilde Karte abgelegt, so darf der nachfolgende Spieler das Paket nicht aufnehmen, es ist gesperrt.





Spielende und Wertung

Hat die eigene Partei mindestens einen Canasta gebildet, darf ein Spieler ausmachen und alle Karten in seiner Hand ausspielen. Dieser Spieler darf am Ende noch eine Karte auf den Ablagestapel legen, muss er aber nicht. Für das Ausmachen erhält die entsprechende Partei 100 Punkte. Gelingt es einem Spieler, auf der Hand ein Canasta zu bilden und alle Karten seiner Hand abzulegen, so zählt dies als verdecktes Ausmachen und die Partei erhält 200 statt 100 Punkte. Nachdem ein Spieler ausgemacht hat, ist das Spiel beendet. Neben den oben beschriebenen Punkten für reine oder gemischte Canastas sowie für das Ausmachen, können die Parteien noch Punkte für die roten Dreier erhalten. Falls die Partei eine Erstmeldung gemacht, also Karten abgelegt hat, so erhält sie für jede rote Drei 100 Punkte. Hat eine Partei alle vier roten Dreier, so erhält sie 800 Punkte. Zu diesen Punkten kommen dann noch die Punkte der einzelnen Karten: Joker zählen je 50, Asse und Zweier 20, alle Karten von König bis Achter je 10 und Siebener, Sechser, Fünfer, Vierer und schwarze Dreier jeweils 5 Punkte. Minuspunkte erhält die Partei für noch auf der Hand befindliche Karten sowie für rote Dreier, falls es nicht gelungen ist, eine Erstmeldung zu machen.