

# Canasta-Regeln

## Inhaltsverzeichnis

Einleitung:.....	1
Grundregeln:.....	2
Spielerzahl / Teams:.....	2
Kartenanzahl:.....	2
Kartenwerte:.....	3
Spielaufbau:.....	3
Spielziel:.....	3
Spielbeginn:.....	4
Rote Dreien am Rundenbeginn:.....	5
Spielablauf:.....	5
Meldungen machen:.....	5
Erstmeldung:.....	6
Aufnahme des Abwurfstapels.....	7
Rote Dreien (Karo und Herz).....	8
Schwarze Dreien.....	9
Joker.....	9
Beispiele für zulässige Meldungen:.....	9
Beispiele für unzulässige Meldungen:.....	9
Canasta.....	9
Rundenende.....	10
Forcing („Zwingen“):.....	10
Hand-Canasta:.....	11
Spielende:.....	11
Besonderheiten beim Teamspiel.....	11
Regelverstöße.....	12
Punktstrafen.....	13
Varianten.....	14
Kurzreferenz zur Einigung auf geltende Regeln vor Spielbeginn.....	15

## Einleitung:

Canasta ist ein Kartenspiel, welches von 2 bis 6 Spielern gespielt wird. Optimal sind 4 Spieler. Gespielt wird vorrangig in 2er Teams, möglich ist jedoch auch „jeder gegen jeden“ zu spielen.

Ziel bei Canasta ist grob gesagt das Ziehen und Sammeln gleichrangiger Karten, bis man 7 Karten einer Sorte (zum Beispiel sieben Könige) als „Canasta“ auslegen kann (am Besten mehrere 😊). Reihen, wie man sie vom Rommé kennt, wie z. B. Bube-Dame-König, spielen beim Canasta keine Rolle.

Am Ende einer Runde zählen ausgelegte Kartenreihen plus, Karten auf der Hand minus. Zwar spielt Glück durchaus eine Rolle, durch geschicktes Taktieren kann man sich jedoch erhebliche Vorteile verschaffen. Mehr Karten auf der Hand bieten mehr Optionen, stellen jedoch ein Risiko dar, falls die gegnerische Partei das Spiel beendet.

Darin liegt auch der größere Reiz beim Canasta im Vergleich zum ebenfalls recht beliebten Rommé. Canasta ist taktisch anspruchsvoller.

Das Regelwerk wurde durch den New-Yorker-Regency-Club 1949/1951 verbindlich niedergeschrieben. Es ist Grundlage dieses Dokuments. Grundsätzlich sollten diese offiziellen Regeln als Basis gelten.

Für neue Spielergruppen, die sich vor Spielbeginn auf Regeln und Varianten verständigen müssen, soll die Kurzreferenz am Ende dieses Dokuments helfen. Hier sind die offiziellen Regeln und häufig gespielte Varianten gegenübergestellt.

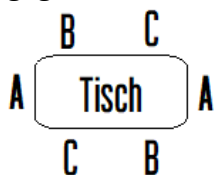
Regeln, für die es häufige und teils durchaus interessante Varianten gibt, sind hier in roter Schrift gehalten. Die wichtigsten Varianten werden am Ende dieses Dokuments kurz beschrieben.

## Grundregeln:

### Spielerzahl / Teams:

Bei 4 oder 6 Spielern spielen die gegenüberstehenden Spieler zusammen, sie bilden jeweils zu zweit ein Team.

Bei 6 Spielern spielen 2 gegen 2 gegen 2. Jeder Spieler sitzt zwischen je einem Gegner aus jedem gegnerischen Team:



Sitzordnung bei 6 Spielern

Bei 2 oder 3 Spielern spielt jeder gegen jeden.

Bei 5 Spielern bilden 3 Spieler ein Team, die beiden anderen Spieler sind das andere Team. Im 3er-Team wechseln sich die Spieler jede Runde ab, sodass immer 2 Spieler spielen und einer pausiert.

## Kartenanzahl:

Gespielt wird mit 2 x 52 Karten + **4 Joker („echte Joker“)**, insgesamt also mit 108 Karten. Da **Zweien ebenfalls als Joker** gelten („kleine Joker“) wird also mit insgesamt 12 Jokern gespielt. Alle anderen Karten werden als „natürliche Karten“ bezeichnet.

## Kartenwerte:

Kartentyp	Punktwert	Ohne Meldung
3 (schwarze)	5	
4	5	
5	5	
6	5	
7	5	
8	10	
9	10	
10	10	
Bube	10	
Dame	10	
König	10	
As	20	
2 („kleiner Joker“)	20	
Joker („echter“)	50	
3 (rote)	100, alle vier roten Dreien: 800	-100, alle vier roten Dreien: -800

## Spielaufbau:

**Zufällige Festlegung der Teams und Wahl der Sitzordnung:** Die Karten werden gemischt, jeder Spieler zieht eine Karte. Die höchsten 2 (bzw. drei) Karten bilden ein Team. Der Spieler mit der höchsten Karte bestimmt die Sitzreihenfolge, wobei sich Teamspieler jedoch immer gegenüber sitzen.

Außerdem beginnt der Spieler mit der höchsten Karte das Spiel, das heißt der Spieler zu seiner rechten zuerst gibt. **Danach wechselt der Geber jede Runde im Uhrzeigersinn.**

*Kartenwert für Auslosung des beginnenden Spielers/Gebers: Ass ist die höchste Karte, Zwei die niedrigste. Joker sind ungültig. Bei Gleichstand gilt Pick als das höchste, gefolgt von Herz, Karo und Kreuz. Die Farben sind nur für die Auslosung relevant.*

## Spielziel:

Das Ziel jedes Spielers ist es, möglichst viele Punkte durch Meldungen zu erlangen. „Melden“ heißt, eine Kombination von gleichartigen Karten aus der Kartenhand offen vor sich auf dem Tisch auszulegen (zum Beispiel 3 Könige). Am Ende jeder Runde werden jedem Spieler die Werte seiner ausgelegten Karten aufs Punktekonto gutgeschrieben. Karten, die sich am Rundenende noch in seiner Hand befinden, werden abgezogen.

Eine Runde ist beendet, wenn irgendein Spieler (oder Team) am Ende seines Zuges diese zwei Bedingungen erfüllt:

- Er hat mindestens einen Canasta gemeldet (ausgelegt).
- Er hat keine Karten mehr auf der Hand.

Dieser Spieler hat dann „ausgemacht“. Dies geschieht, indem er seine letzte Handkarte einer Meldung hinzufügt, oder sie offen auf den Abwurfstapel legt. Danach werden die Punkte jedes Spielers gezählt.

Es werden so viele Runden gespielt, bis ein Spieler/Team insgesamt mindestens **5000 Punkte** erreicht hat.

Die Runde endet auch, wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist (siehe „forcing“).

## Spielbeginn:

Der Geber mischt alle Karten, lässt den rechts von ihm sitzenden Spieler abdecken (mindestens 4 Karten) und teilt jedem Mitspieler verdeckt seine Kartenhand aus, jede Karte einzeln. Er beginnt beim Spieler zu seiner Linken und endet bei sich selbst. Die Menge der auszuteilenden Karten richtet sich nach der Spielerzahl:

Spieleranzahl	Anzahl Startkarten pro Spieler
2	15
3	13
4	11
5	11
6	11

Die übrigen Karten werden als „Nachziehstapel“ verdeckt in der Tischmitte platziert. Die oberste Karte wird vom Geber aufgedeckt und offen neben diesen Stapel gelegt. Sie ist die erste Karte des „Abwurfstapels.“ Handelt es sich bei dieser Karte um eine rote 3 (Herz oder Karo) oder einen Joker (kleiner Joker oder echter Joker), wird eine weitere Karte des Stapels aufgedeckt und auf den Abwurfstapel gelegt. Handelt es sich wiederum um eine rote 3 oder einen Joker, wird das Aufdecken weiter fortgesetzt, bis die oberste Karte weder eine rote 3, noch ein Joker ist. Die eventuell aufgedeckten Joker und roten Dreien werden quer unter die oberste Karte gelegt, damit man sie jederzeit sieht (Das bedeutet, dass der Abwurfstapel eingefroren ist – später mehr dazu):



Abwurfstapel (gesperrt durch kleinen Joker)

Auf dem Abwurfstapel werden im Spielverlauf alle natürlichen, abgeworfenen Karten so abgelegt, dass man nur die oberste Karte erkennen kann (und natürlich die ggf. quer darunter befindlichen Joker/rote Dreien).

Der Spieler zur linken des Gebers beginnt das Spiel. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

## Rote Dreien am Rundenbeginn:

Jeder Spieler prüft in seinem ersten Zug (vor dem Ziehen der ersten Karte), ob er mit seinen Startkarten rote Dreien erhalten hat (Sonderkarte). Diese legt er offen aus. Dann zieht er für jede Rote Drei eine Ersatzkarte vom Nachziehstapel. Anschließend beginnt sein regulärer Zug.

## Spielablauf:

Ein Spieler beginnt seinen Zug, indem er eine verdeckte Karte vom Nachziehstapel zieht. Unter bestimmten Umständen kann er stattdessen auch den gesamten Abwurfstapel aufnehmen, was häufig einen großen Vorteil darstellt. Dazu jedoch später mehr. Anschließend kann er Meldungen machen, d. h. also Karten offen aus seiner Hand nach bestimmten Regeln vor sich auslegen. Anschließend wirft er eine Karte aus seiner Hand offen auf den Abwurfstapel. Damit ist sein Zug beendet, der nächste Spieler folgt.

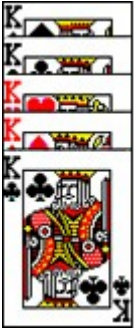
Ablauf eines Zuges in Kurzform:

1. eine Karte vom Nachziehstapel auf die Hand nehmen ODER den Abwurfstapel aufnehmen (Bedingungen beachten)
2. Gegebenenfalls Meldungen machen (freiwillig und optional).
3. Eine Karte aus der Hand abwerfen (offen auf den Abwurfstapel).

Sofern der Spieler noch keinen Canasta gemeldet hat, muss er nach dem Abwerfen einer Karte noch mindestens eine Karte auf der Hand haben. Anders gesagt: Er darf seine letzte Karte erst ablegen (und damit ausmachen), wenn er mindestens einen Canasta gemeldet hat.

## Meldungen machen:

- Eine Meldung kann immer nur aus Karten eines Typs bestehen (z. B. fünf Könige), ggf. durch Joker ergänzt.
- Joker können als Karte beliebigen Ranges eingesetzt werden, z. B. statt einem König
- Ein Spieler kann in seinem Zug so viele Meldungen machen, wie er möchte (zum Beispiel fünf Könige und separat als zweite Meldung drei Damen)
- An bestehende eigene Meldungen oder Meldungen seines Teampartners kann der aktive Spieler weitere Karten ergänzen.
- An gegnerische Meldungen darf NICHT angelegt werden.
- Ein Spieler kann mehrere Meldungen gleichen Typs seiner Seite kombinieren, solange dadurch nicht mehr als 3 Joker in einer Meldung entstehen.
- Karten dürfen aus Meldungen niemals nachträglich entfernt werden.
- Eine Meldung kann durch Joker ergänzt werden (z. B. fünf Könige und drei Joker).
- **Eine Meldung muss mindestens 2 natürliche Karten und darf maximal 3 Joker enthalten.**
- **An bereits vollständige Canasta (mindestens 4 natürliche Karten) dürfen weitere Joker angelegt werden, auch mehr als drei.**
- **Meldungen, die nur aus Jokern bestehen, sind unzulässig.**
- Schwarze Dreien dürfen nur gemeldet werden, wenn der Spieler in diesem Zug ausmacht.
- Rote Dreien sind Sonderkarten. Für sie gelten andere Regeln, die später beschrieben werden.



Meldung aus fünf Königen

**Meldungen kombinieren:** Ein Spieler kann jederzeit mehrere komplette Meldungen von sich und seinem Teampartner kombinieren, solange die neue Meldung nicht mehr als 3 Joker enthält. Es dürfen dennoch niemals Karten aus einer Meldung entfernt werden! Auch keine überzähligen Joker!

## Erstmeldung:

Hat ein Spieler (bzw. Team) in der laufenden Runde noch keine Meldung gemacht, muss er eine bestimmte Mindestpunktzahl bei seiner Erstmeldung auslegen. Die Mindestpunktzahl der Erstmeldung richtet sich nach seiner Gesamtpunktzahl im Spiel. Bei Spielbeginn beträgt die Mindestpunktzahl der Erstmeldung für alle Spieler 50 Punkte.

Im Team reicht es, wenn einer der beiden Teampartner bereits eine gültige Erstmeldung gemacht hat. Heißt: Wenn der Teampartner bereits gemeldet hat, muss der aktive Spieler keine Mindestpunktzahl mehr für seine erste Meldung beachten.

Gesamtpunktzahl	Mindestpunktzahl Erstmeldung
< 0	15
0 – 1495	50
1500 – 2995	90
≥3000	120

Die Mindestpunktzahl bei der Erstmeldung macht das Spiel für die führenden Spieler schwieriger. Für die Erstmeldung zählt weder eine bereits ausgelegte rote Drei (siehe Sonderkarten) noch der Bonus für einen ausgelegten Canasta (300 bzw. 500 Punkte) mit. Falls der Spieler aus der Hand Schluss macht (d. h. er erreicht einen Canasta, legt alle Karten regelkonform aus und wirft ggf. seine letzte Karte ab, ohne bereits zuvor Karten ausgelegt zu haben), zählt auch der Bonus fürs Schlussmachen nicht für die Mindestpunktzahl der Erstmeldung mit.

*Beispiel: Der Spieler in diesem Beispiel hat bisher Null Gesamtpunkte, da es sich um die erste Runde handelt. Er muss eine Mindestpunktzahl von 50 Punkten mit seiner Erstmeldung erreichen. Der Spieler hat bereits im letzten Zug eine rote Drei ausgelegt. In diesem Zug erfolgt seine Erstmeldung. Er legt einen Canasta aus, bestehend aus sieben Fünfen. Damit hat er erst 35 Punkte für seine Mindestmeldung erreicht (sieben mal fünf), da weder der Canastabonus (500 Punkte) noch die rote Drei angerechnet werden. Um auf fünfzig Punkte zu kommen, muss er weitere Karten auslegen. Zum Beispiel eine Meldung aus drei Siebenen. Dann hätte er die Mindestpunktzahl erreicht.*

## Aufnahme des Abwurfstapels

Statt am Anfang seines Zuges die oberste Karte des Nachzieh-Stapels aufzunehmen, kann der aktive Spieler stattdessen den kompletten Abwurfstapel auf die Hand nehmen, wenn er die oberste Karte gebrauchen kann und bestimmte Bedingungen erfüllt sind. Insbesondere die Aufnahme großer Abwurfstapel ist oft sehr hilfreich, da dieser in der Regel dem aufnehmenden Spieler zahlreiche Meldungen ermöglicht.

Es ist **nicht** möglich, NUR die oberste Karte aufzunehmen und auf den Rest des Abwurfstapels zu verzichten.

Wichtig: Hat der aktive Spieler, der den Abwurfstapel aufnehmen will und sein Teamkamerad **noch keine Erstmeldung gemacht**, so muss er mit der obersten Karte des Abwurfstapels und seinen Handkarten Meldungen machen, bis er die o. g. „Mindestpunktzahl bei Erstmeldung“ erreicht hat. Erst dann darf er die übrigen Karten des Abwurfstapels aufnehmen und verwenden. Die oberste Karte muss stets sofort für eine Meldung verwendet werden, und darf nicht etwa auf der Hand verbleiben.

### Bedingungen für die Aufnahme des Abwurfstapels nach New-Yorker-Regency-Club-Regeln:

Es wird unterschieden, ob der Abwurfstapel „eingefroren“ ist, oder nicht. Die Aufnahme eines eingefrorenen Abwurfstapels ist an höhere Bedingungen geknüpft, also schwerer.

Solange ein Spieler und sein Teamkamerad noch keine Erstmeldung gemacht hat, gilt der Abwurfstapel für ihn und seinen Teampartner als „**eingefroren**“. Er gilt für alle Spieler als „eingefroren“, wenn er einen Joker oder eine rote Drei enthält.

*Somit kann der Abwurfstapel stets durch Abwerfen eines Jokers eingefroren werden, um die Aufnahme des Abwurfstapels für alle Spieler zu erschweren. Zur besseren Übersicht legt man den Joker quer und somit stets sichtbar in den Abwurfstapel. Der Abwurfstapel kann auch dadurch eingefroren sein, weil zu Spielbeginn eine rote Drei als erste Karte vom Nachziehstapel aufgedeckt wurde (siehe oben). Auch diese rote Drei sollte quer im Abwurfstapel liegen (damit man sie jederzeit sieht).*

Der Stapel ist im Umkehrschluss **nicht eingefroren**, wenn der aktive Spieler oder sein Teamkollege bereits seine Erstmeldung gemacht hat UND der Abwurfstapel weder rote Dreien noch Joker enthält.

Solange der Stapel **nicht eingefroren** ist, kann man den Abwurfstapel aufnehmen, wenn man die oberste Karte zu einer bestehenden Meldung hinzufügen kann, oder mit der obersten Karte eine neue Meldung auslegen kann. In letzterem Fall sind keine zwei natürlichen Karten aus der Hand erforderlich, es kann auch ein Joker zur Hilfe genommen werden, wie in nachfolgendem Beispiel beschrieben. Wichtig ist jedoch, dass die oberste Karte vor Aufnahme des restlichen Ablagestapels für eine Meldung genutzt werden muss, und ggf. die Mindestpunktzahl für die Erstmeldung erreicht ist.

*Beispiel: Der vorherige Spieler warf ein Ass ab, welches sich nun auf dem Abwurfstapel befindet. Der Stapel ist in diesem Beispiel nicht eingefroren, da sich weder eine rote Drei noch ein Joker im Abwurfstapel befindet, und der Teamkamerad des aktuellen Spielers bereits seine Erstmeldung gemacht hat. Der aktuelle Spieler hat ein Ass und einen Joker auf der Hand: Der aktive Spieler darf den Abwurfstapel aufnehmen, da er mit dem Ass und Joker sowie dem Ass vom Abwurfstapel eine*

*gültige Meldung machen kann (und dann auch muss). Er nimmt die oberste Karte des Abwurfstapels, und legt mit dem Ass und dem Joker eine gültige Meldung aus (Ass-Ass-Joker). Dann darf er die restlichen Karten des Abwurfstapels auf seine Hand nehmen.*

Ausnahme: Wenn der Abwurfstapel nur aus einer Karte besteht, darf der aktive Spieler diese Karte nicht aufnehmen, wenn er selbst nur noch eine Karte hält, um dann Schluss zu machen (es sei denn er ist dazu gezwungen „forcing“ (siehe nächste Regel)).

Ist der **Stapel eingefroren**, darf die oberste Karte von jedem aktiven Spieler nur dann aufgenommen werden, wenn er mit ihr eine Meldung mit zwei natürlichen Karten aus seiner Hand bilden kann (die er dann auch bilden muss).

Der Ablagestapel darf nie genommen werden, wenn die oberste Karte eine schwarze Drei oder ein Joker ist.

*In der Praxis sieht die Aufnahme eines eingefrorenen Abwurfstapels so aus: Der Spieler, der den Abwurfstapel aufnehmen will, nimmt zunächst nur die oberste offene Karte vom Abwurfstapel und legt sie offen auf den Tisch. Er ergänzt sie durch zwei gleichartige natürliche Karten aus seiner Kartenhand (Joker sind nicht zugelassen). Anschließend ergänzt er die Meldung um weitere gleichartige Karten oder Joker aus seiner Kartenhand (oder legt neue Meldungen aus seiner Kartenhand aus), bis die jeweilige Mindestpunktzahl für die Erstmeldung erreicht ist (entfällt, wenn es sich nicht um die Erstmeldung des Spielers/Teams handelt). Anschließend nimmt er die verbliebenen Karten des Abwurfstapels auf die Hand und kann diese für weitere Meldungen nutzen.*

Enthält der aufgenommene Abwurfstapel rote Dreien, sind diese sofort offen auszulegen, es werden jedoch KEINE ERSATZKARTEN (wie bei Spielbeginn) gezogen.

## **Rote Dreien (Karo und Herz)**

Zieht man eine rote Drei vom Nachziehstapel, legt man sie sofort aus und zieht eine Ersatzkarte.

Befindet sich eine rote Drei im Abwurfstapel, und man nimmt den Abwurfstapel auf, legt man sie auch sofort aus, zieht jedoch keine Ersatzkarte.

Ausgelegte rote Dreien zählen am Ende der Runde jeweils **100 Punkte**, sofern der Spieler mindestens eine Meldung gemacht hat (ausgelegte rote Dreien zählen selbst nicht als Meldung).  
**Konnte der Spieler keine Meldung machen, zählen sie jeweils -100 Punkte.**

Hat ein Spieler **alle 4 roten Dreien ausgelegt, zählen Sie sogar doppelt**. Das heißt ein Spieler, der alle 4 roten Dreien und weitere Karten gemeldet hat, erhält für die 4 roten Dreien insgesamt 800 Punkte. Konnte er keine weitere Meldung machen, zählen sie -800 Punkte. Im Team gilt das gleiche: Hat zum Beispiel ein Teampartner 2 rote Dreien ausgelegt, und sein Teampartner ebenfalls 2 rote Dreien, dann erhält das Team am Ende insgesamt 800 Punkte dafür (sofern sie eine Meldung gemacht haben, ansonsten minus).



## Schwarze Dreien

Sie zählen jeweils 5 Punkte. Schwarze Dreien können normalerweise nicht als Meldung ausgelegt werden. Dies ist nur möglich, wenn der Spieler im gleichen Zug Schluss macht.

Wird eine schwarze Drei abgeworfen, kann der nächste Spieler den Abwurfstapel nicht aufnehmen.

## Joker

Echte Joker zählen 50 Punkte, kleine Joker (Zweien) zählen 20 Punkte. **Eine Meldung (mind. 3 Karten) muss mindestens 2 natürliche Karten enthalten, und darf maximal 3 Joker enthalten.**

An bereits vollständige Canasta können weiter Joker angelegt werden. Dies ist die einzige Ausnahme, wo mehr als 3 Joker in einer Meldung sein dürfen.

## Beispiele für zulässige Meldungen:

*König-König-Joker-Joker-Joker (enthält 2 natürliche Karten und nicht mehr als 3 Joker)*

*König-König-König-König-Joker-Joker-Joker-Joker (nur zulässig, wenn der vierte Joker erst ergänzt wurde, als der Canasta bereits vollständig war)*

## Beispiele für unzulässige Meldungen:

*König-Joker-Joker (keine zwei natürlichen Karten)*

*König-König-König-Joker-Joker-Joker-Joker (mehr als 3 Joker)*

*König-Joker (keine zwei natürlichen Karten, Meldung muss außerdem mindestens 3 Karten haben)*

## Canasta

Als Canasta bezeichnet man eine Meldung aus mindestens sieben Karten. Ein Canasta gibt erhebliche Bonuspunkte. Ohne Canasta kann man nicht Schluss machen (mitunter auch „Ausmachen“ genannt).

Man unterscheidet echte und unechte Canasta. Ein echter Canasta besteht nur aus natürlichen Karten und zählt 500 Bonuspunkte. Ein Canasta wird unecht, wenn er Joker enthält. Unechte Canasta zählen 300 Bonuspunkte. Aufgrund der Regeln für Meldungen enthält ein Canasta immer mindestens 4 natürliche Karten.



echter Canaste = 500 Punkte



unechter Canasta (da mit Joker) = 300 Punkte

Es ist üblich, vollständige Canasta nicht gefächert liegen zu lassen, sondern jeweils zu einem Kartenblock zusammenzuschieben. Bei einem echten Canasta legt man eine rote Karte obenauf, bei einem unechten Canasta eine schwarze Karte. Das erhöht die Übersicht.

## Rundenende

Eine Runde ist beendet, wenn ein Spieler Schluss macht (manchmal auch „aus machen“ genannt). Das macht er, wenn sein Team mindestens einen Canasta gemeldet hat, und er alle seine verbliebenen Handkarten als Meldungen auslegt. Eine letzte auf der Hand verbliebene Karte darf er abwerfen.

Ein Spieler darf nie ohne Canasta (oder ohne Canasta seines Teams) ausmachen. Das heißt, er muss (wenn weder er noch der Teampartner einen Canasta gemeldet hat) nach dem Abwerfen einer Karte stets noch mindestens eine Karte auf der Hand behalten.

Wer Schluss macht, erhält 100 Bonuspunkte (siehe unten).

Außerdem ist eine Runde beendet, wenn die Karten des Nachziehstapels aufgebraucht sind:

## Forcing („Zwingen“)

Wenn die letzte Karte des Nachziehstapels gezogen wurde, geht das Spiel solange weiter, wie irgendein am Zug befindlicher Spieler den Abwurfstapel aufgrund der von seinem Vorgänger abgeworfenen Karte aufnehmen kann (wenn er die abgeworfene Karte an eine bereits existierende Meldung anlegen kann. Wenn er es kann, MUSS er es tun! Danach wirft er eine Karte ab, und beim nächsten Spieler geht es so weiter.

Ist der Stapel eingefroren, kann der nächste Spieler entscheiden, ob er ihn kauft (wenn er kann).

Das Ganze geht so lange weiter, bis ein Spieler die vom Vorgänger abgeworfene Karte nicht aufnehmen kann, oder das Paket nicht mittels Handkarten kaufen will.

Sinn des Ganzen: Wirft man eine Karte ab, der der nachfolgende Spieler aufnehmen muss, nennt man das „forcing“, zu Deutsch „zwingen“. Wenn man sich ziemlich sicher ist, dass im Abwurfstapel nur Karten sind, die den nachfolgenden Spieler belasten, kann man diese Strategie fahren.

## Hand-Canasta:

Macht ein Spieler aus der Hand aus, erhält er weitere 100 Bonuspunkte. Aus der Hand heißt, ein Spieler hat bisher keine Meldungen gemacht (keine einzige Karte) und meldet auf einen Schlag einen Canasta und kann all seine verbliebenen Karten melden (bzw. die letzte abwerfen). Er darf KEINE KARTE BEIM TEAMPARTNER angelegt haben. Er braucht jedoch auch keine Mindestpunktzahl für seine „Erstmeldung“ erreichen.

Wertung: Am Rundenende zählt jeder Spieler seine Punkte.

- Gemeldete Karten werden positiv gewertet.
- Karten, die sich noch auf der Hand des Spielers befinden, werden negativ gewertet.
- Für jeden gemeldeten Canasta gibt es zusätzlich zu den Werten der Einzelkarten Bonuspunkte: Für echte Canasta 500 Punkte, für unechte Canasta 300 Punkte.
- Ausgelegte Rote Dreien zählen 100 Punkte, falls das Team eine Meldung machen konnte.
- Ausgelegte Rote Dreien zählen -100 Punkte, falls das Team keine Meldung machen konnte.
- 4 ausgelegte rote Dreien zählen insgesamt 800 Punkte, falls das Team eine Meldung machen konnte.
- 4 ausgelegte rote Dreien zählen insgesamt -800 Punkte, falls das Team keine Meldung machen konnte.
- Der Spieler (bzw. das Team), der Schluss gemacht hat, erhält 100 Punkte zusätzlich.
- Der Spieler (bzw. das Team) hat aus der Hand („Hand-Canasta“) Schluss gemacht: 100 Punkte

Die Punkte werden notiert. Erreicht ein Spieler/ein Team mit seiner Punktzahl eine Grenze, die für die Mindestpunktzahl bei der Erstmeldung relevant ist (<0, 1500 oder 3000), sollte dies laut angesagt werden. Prinzipiell ist jedoch jeder Spieler selbst für die Überwachung seiner Punktzahl verantwortlich.

## Spielende:

Wenn ein Spieler/Team 5000 Punkte erlangt hat, endet das Spiel. Der Spieler/das Team mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

## Besonderheiten beim Teamspiel

Jeder Spieler kann an Meldungen seines Teampartners anlegen.

Nur ein Teammitglied muss die Mindestpunktzahl bei der Erstmeldung erbringen.

Bei der Berechnung der Punkte werden beide Teammitglieder behandelt, als wären sie ein Spieler (alles wird zusammengerechnet). Die gemeinsame Gesamtpunktzahl ist auch entscheidend für die Mindestpunktzahl bei der Erstmeldung.

Selbstverständlich dürfen zwischen den Teammitgliedern keine Informationen ausgetauscht werden (über die eigenen Karten, oder ob man z. B. die Erstmeldung schafft etc. etc.).

Man darf (muss aber nicht) vor dem Schlussmachen seinen Teampartner fragen: „Darf ich ausmachen?“. Die Antwort (ja oder nein) ist dann jedoch verbindlich.

## Regelverstöße

- Wenn ein falscher Spieler die Karten ausgeteilt hat (falscher Geber), und der Fehler rechtzeitig bemerkt wird, wird mit den ausgeteilten Karten gespielt. Jedoch macht der Spieler seinen ersten Zug, der regulär dran gewesen wäre. Dieser Spieler gibt dann beim nächsten Mal.
- Es muss neu gegeben werden, wenn (bevor ein Spieler einen Zug gemacht hat) eine Karte offen sichtbar wurde, einem Spieler eine falsche Kartenanzahl ausgeteilt wurde, oder ein Fehler bei der Prozedur des Gebens passiert ist. Nach Beginn des ersten Zugs festgestellte Fehler werden nicht mehr behoben, dann wird gespielt wie gegeben wurde.
- Wenn ein Spieler versehentlich zu viele Karten gezogen hat, muss er den Fehler korrigieren, indem er in den folgenden Zügen Karten abwirft, aber keine zieht, bis die Anzahl seiner Handkarten wieder stimmt.
- Wenn ein Spieler abwirft ohne zu ziehen, und das bemerkt wird, bevor der nächste Spieler seinen Zug beginnt, muss er noch die oberste Karte des Nachziehstapels aufnehmen.
- Wenn ein Spieler Karten aus seiner Hand (versehentlich) aufdeckt, ohne damit eine regelkonforme Meldung zu machen, bleiben diese Karten offen liegen, und müssen in den folgenden Zügen nach und nach abgeworfen werden. Ausnahme: Die Pflicht zum Abwerfen entfällt, wenn die Karte vorher für eine reguläre Meldung genutzt wird (inklusive Aufnahme des Abwurfstapels). Im Zwei-Spieler-Spiel gilt diese Strafe nicht.
- Wenn ein Spieler den Abwurfstapel nimmt, aber nicht die Mindestmeldung bringt, muss der Abwurfstapel wieder hergestellt werden. Alle Karten, die der Spieler aus seiner Hand aufgedeckt hat, werden wie in der vorstehenden Regel behandelt.
- Bekommt ein Spieler eine rote Drei ausgeteilt (oder zieht sie), und deckt sie nicht bis zum Ende seines Zuges auf, erhält er 500 Minuspunkte.
- Ein Spieler, der sich anschickt, die oberste Karte des Abwurfstapels bzw. den gesamten Abwurfstapel auf die Hand zu nehmen, sollte unverzüglich gestoppt werden, die Karten bleiben auf dem Tisch. Wurde der Stapel illegalerweise aufgenommen, muss er rekonstruiert werden.
- Wenn ein Spieler eine Meldung mit mehr als 3 Jokern auslegt, oder einen Joker zu einer Meldung ergänzt, die bereits 3 Joker enthält, muss er diesen Joker an eine andere bereits bestehende Meldung anlegen oder eine neue Meldung machen, an die dieser Joker gelegt wird. Ist beides nicht möglich, werden die überzähligen Joker sowie weitere illegal aufgedeckte Karten wie unter Anstrich 4 behandelt.
- Teamspiel: Wenn ein Spieler seinen Partner fragt, ob er ausmachen darf, und dieser sagt ja, muss er auch aus machen. Jeder Gegner darf ihn dann verbindlich zum Ausmachen auffordern, wenn er bereits eine Meldung gemacht hat, ohne die Antwort seines Partners abzuwarten. Wenn Frage oder Antwort illegale zusätzliche Informationen enthielt, darf der Spieler ebenfalls zum Ausmachen gezwungen werden. Kann er nicht ausmachen, muss er alle Karten aufdecken und so viel melden wie möglich. Alle verbliebenen Karten werden behandelt wie unter Anstrich 4.
- Es gibt keine Strafen für falsche Meldungen, wenn der nächste Gegner seinen Zug macht, bevor der Fehler auffällt. Unzureichende Erstmeldungen gelten in diesem Fall, aber illegal aufgedeckte Karten und illegale Meldungen, die nicht korrigiert werden können, müssen wieder vom entsprechenden Spieler auf die Hand genommen werden.

## Punktstrafen

Viele Spieler mögen keine Punktstrafen, und geben lieber dem Spieler die Chance, seinen Fehler zu korrigieren. Daher sollte man sich vor dem Spiel einigen, ob die nachfolgenden Strafen gelten:

- 50 Punkte für unerlaubtes Karten ziehen oder berühren des Abwurfstapels ohne die Voraussetzung zum Aufnehmen des Abwurfstapels zu erfüllen
- 100 Punkte für Karten ziehen, obwohl man nicht dran ist. Weitere 100, wenn er die Karte seiner Hand zufügt.
- 100 für Frage nach Ausmachen, Beantwortet mit „ja“, aber dann nicht können
- 100 für Meldungen im gegnerischen Zug
- 200 für Meldungen im Zug des Partners
- 200 illegales Aufnehmen des Abwurfstapels in die Hand

## Varianten

### Variante „stets eingefrorener Abwurfstapel“:

Für Neueinsteiger ist auch eine abweichende, durchaus häufige Regelvariante möglich, da sie aufgrund ihrer Klarheit den Spieleinstieg erleichtert.

Der Abwurfstapel darf vom aktiven Spieler **grundsätzlich** nur aufgenommen werden, wenn er mindestens 2 natürliche Karten derselben Sorte auf der Hand hält. Diese drei Karten müssen sofort gemeldet (ausgelegt) werden. Hatte der Spieler und sein Teamkamerad noch keine Meldungen gemacht, ist die Mindestpunktzahl zu berücksichtigen (siehe Erstmeldung). Die Mindestpunktzahl kann durch weitere Kartenmeldungen erreicht werden, die Karten müssen jedoch aus der bisherigen Kartenhand stammen. Solange die Mindestpunktzahl nicht auf dem Tisch liegt, dürfen KEINE KARTEN AUS DEM ABWURFSTAPEL gemeldet oder aufgenommen werden (die erste Karte ausgenommen).

Der Abwurfstapel kann nicht aufgenommen werden, wenn es sich bei der obersten offenen Karte um eine schwarze Drei oder einen Joker handelt.

*In der Praxis sieht das so aus: Der Spieler, der den Abwurfstapel aufnehmen will, nimmt zunächst nur die oberste offene Karte vom Abwurfstapel und legt sie offen auf den Tisch. Er ergänzt sie durch zwei gleichartige natürliche Karten aus seiner Kartenhand (Joker sind nicht zugelassen). Anschließend ergänzt er die Meldung um weitere gleichartige Karten oder Joker aus seiner Kartenhand (oder legt neue Meldungen aus seiner Kartenhand aus), bis die jeweilige Mindestpunktzahl für die Erstmeldung erreicht ist (entfällt, wenn es sich nicht um die Erstmeldung des Spielers/Teams handelt). Anschließend nimmt er die verbliebenen Karten des Abwurfstapels auf die Hand, und kann diese für weitere Meldungen nutzen.*

Enthält der aufgenommene Abwurfstapel rote Dreien, sind diese sofort offen auszulegen, es werden jedoch KEINE ERSATZKARTEN (wie bei Spielbeginn) gezogen.

**Variante „Jokercanasta“:** Offiziell nicht erlaubt, aber oft gespielt. Wer geschlossen sieben Joker als Canasta auslegt, erhält 1000 Punkte. Geschlossen heißt: alle 7 Karten auf einmal aus der Hand legen.

**Variante „kein Forcing“:** Wird die letzte Karte des Nachziehstapels gezogen, beendet der aktuelle Spieler noch ganz regulär seinen aktuellen Zug. Falls er nicht Schluss macht endet das Spiel sofort, wenn er eine Karte abgeworfen hat.

### 3er-Pack-Canasta (Variante)

Es wird mit 3 Decks mit je 52 Karten und insgesamt 6 echten Jokern gespielt. Jeder Spieler erhält 13 Karten. Es wird bis 10.000 gespielt. Ab 7.000 Punkten braucht man für die Erstmeldung 150 Punkte. Fünf rote Dreien zählen 1.000 Punkte. Alle sechs roten Dreien zählen 1.200 Punkte. Jede Seite braucht 2 Canasta um auszumachen.

3er-Pack-Canaste kann von 2 bis 6 Spielern gespielt werden.

## Kurzreferenz zur Einigung auf geltende Regeln vor Spielbeginn

Regel	Original	Inoffizielle Varianten / Hausregeln
Eingefrorener Abwurfstapel	Eingefroren bis die Erstmeldung der aktiven Partei erfolgt ist. Eingefroren, wenn Abwurfstapel Joker oder rote Dreien enthält.	Abwurfstapel ist immer eingefroren. Das heißt, es werden immer zwei natürliche Karten auf der Hand benötigt, um ihn aufzunehmen. <b>(häufige Variante)</b>
Anzahl Karten	2 x 52 Blatt + 4 Joker (bzw. 3 x 52 Blatt + 6 Joker)	2 x 52 Blatt + 6 Joker - eine häufige Hausregel, die ihre Ursache darin hat, dass Rommé-Sätze 6 Joker enthalten
Geber	Wechselt im Uhrzeigersinn, erster Geber wird zufällig bestimmt	Variante 1: Gegen Uhrzeigersinn Variante 2: Rundengewinner gibt Variante 3: Rundenverlierer gibt Variante 4: immer der gleiche Geber
Jokercanasta	Nicht erlaubt.	Ein Canasta aus 7 Jokern ist zulässig und zählt am Spielende 1000 Punkte <b>(häufige Variante)</b> . Auch reine Jokermeldungen aus mindestens 3 Karten können als zulässig vereinbart werden. (seltene Variante)
Rote Dreien	Zählen am Spielende negativ, wenn die Partei keine Meldung machen konnte.	Variante 1: Zählen Null Variante 2: Zählen auch ohne Meldung positiv
Ausgelegte Karten ohne Canasta am Spielende	Zählen positiv	Zählen negativ
Rundenende	Siehe „Forcing“	Runde endet sofort, wenn ein Spieler einen Canasta hat, und seine letzte Karte regelkonform anlegt oder abwirft <b>(häufige Variante)</b>
Gültige Meldungen	Mindestens 2 natürliche Karten, maximal 3 Joker (bei kompletten Canasta können auch weitere Joker angelegt werden, sofern mindestens 4 natürliche Karten enthalten sind)	Variante 1: Immer mehr natürliche Karten als Joker in einer Meldung Variante 2: höchstens gleich viele Joker wie natürliche Karten Variante 3: Nie mehr als 3 Joker