



# ROMMÉ CANASTA SAMBA

(3er Canasta)

---

**mit Kurz-Info über Bridge**

---

**F. X. SCHMID**

Vereinigte Münchener Spielkarten Fabriken

## Vorwort

Sollte Sie, als Kartenspieler, der Ursprung der Spielkarte interessieren, so nehmen Sie bitte zur Kenntnis, dass man bisher nur auf Vermutungen angewiesen ist. Mit Bestimmtheit kann heute noch niemand sagen, wo des "Teufels Gebetbuch" genau herkommt. Vielleicht wird es ewig ein Geheimnis bleiben. Die ersten Nachweise über das Auftauchen von Spielkarten im deutschen Raum stammen aus Verboten der Obrigkeit. Im ausgehenden Mittelalter wurde die Spielkarte, kaum dass sie da war, bekämpft, verfolgt und schließlich sogar – mit Brett- und Würfelspielen gemeinsam – verbrannt. Aber die Spielleidenschaft und mit ihr die Karte setzte sich durch. Sollen doch seinerzeit sogar Mönche zumindest einige kunstvoll gemalte Spielkarten angefertigt haben. Einige wenige Exemplare alter Spielkarten, auf Papier, Pergament oder Leder gemalt, und Holzschnittkarten des 15. Jahrhunderts sind uns erhalten geblieben. Heute, nach einem Halbjahrtausend, ist das Kartenspiel zu einem Bindeglied zwischen allen Gesellschaftsschichten geworden. Man kann wohl sagen, dass die Beherrschung mehrerer Kartenspielarten zu einem Bestandteil der sogenannten Allgemeinbildung geworden ist.

Wie alles im Leben, ist auch das Spiel gewissen Regeln unterworfen. Eine gedruckte Spielregel kann und soll nur eine Grundlage darstellen. Jeder Kreis von Spielern findet im Laufe der Zeit immer wieder neue Feinheiten und Varianten heraus. Es ist daher notwendig, sich vor jedem Spiel mit neuen Partnern über die jeweils anzuwendende Spielart zu einigen. Bei Skat-Kongressen und internationalen Bridge-Turnieren dagegen sind die dort festgelegten Regeln unbedingt einzuhalten.

## Rommé- und Canasta-Fibel

Die hier beschriebenen Spiele Rommé und Canasta erfreuen sich internationaler Beliebtheit als Familien- und Gesellschaftsspiele. Bei uns werden sie allgemein mit französischen Kartenbildern auf 2x55 Blatt incl. insgesamt 6 Jokern gespielt. Samba-Canasta (Dreier-Canasta) spielt man mit 3x55 Blatt incl. insges. 9 Jokern. International werden Rommé (Rummy) und Canasta ebenso mit den sogenannten Brigdekarten in engl.-amerikanischer Bildzeichnung gespielt. Auch das Kartenformat liegt im Belieben der Spielrunde. Für den Wohnwagen, beim Camping und die Bahnreise eignen sich "Lilliput-Rommé-Karten" im Patiencekarten-Format 43x67 mm vorzüglich.

Da das Romméspiel seit langem und nun auch das Canastaspiele eine so große Verbreitung gefunden hat, wird sich für den Anfänger wohl eine Gelegenheit finden, den Sinn dieser Spiele und deren Handhabung als Zuschauer (Kiebitz) zu erfassen.

An einer Spielrunde sollten möglichst 3, aber nicht mehr als 6 Personen teilnehmen; es sei denn, dass 1 oder 2 Spieler reihum pausieren.

### Rommé

2 Kartenspiele mit Joker, 2-6 Spieler. Das Ziel eines jeden Spielers ist es, sich schnellstens durch mögliche Ablagen seiner Karten zu entledigen und somit "Rommé" zu werden. Zu Beginn jeder Rommé-Partie werden die beiden Spiele gründlich untereinander gemischt. Der "Geber" verteilt die Karten möglichst einzeln an seine Mitspieler, bis jeder 13 Karten hat. Die Karten werden verdeckt, also mit der Rückseite nach oben, beginnend beim linken Nachbarn (auch Vorhand genannt), rechtsherum gegeben. Der Rest der Karten wird mit der Rückseite nach oben als Paket (Stapel) in die Mitte des Spieltisches gelegt.

Nun ordnet jeder Spieler seine Karten, und zwar nach "Sequenzen" und "Sätzen". Eine Sequenz entsteht durch Aufeinanderfolge von 3 oder mehr Karten in einer Farbe, z. B. Herz 6, Herz 7, Herz 8 (Herz 9, Herz 10) oder Pik 10, Pik Bube, Pik Dame (Pik König, Pik Ass, Pik 2, Pik 3). Die Asskarten können bei den Sequenzen unterschiedlich eingeordnet werden, z. B. als Schlusskarte in der Folge Dame, König, Ass oder Anfangskarte in der Folge Ass, 2, 3, 4 etc.

Ein Satz entsteht beim Vorhandensein von mindestens drei oder höchstens vier gleichwertigen Kartenblättern verschiedener Farben, z. B. Herz 10, Kreuz 10, Karo 10 oder Herz Bube, Kreuz Bube, Pik Bube etc.

Haben die Spieler die Karten nach diesen Gesichtspunkten geordnet, dann beginnt das Spiel, indem Vorhand ein Blatt vom Stapel nimmt. Kann er die Karte einordnen, so legt er eine andere, nicht benötigte Karte neben den Stapel offen ab. Der nächste Spieler nimmt nun entweder die von seinem Vordermann abgelegte Karte, oder, wenn sie ihm nicht geeignet erscheint, die oberste Karte des Stapels und ordnet sie ein. So geht es nun reihum. Dem jeweiligen Spielenden steht es also frei, ob er die Karte seines Vordermannes oder die oberste Karte seines Vordermannes oder die oberste des Pakets aufnehmen will. Mit den Jokerkarten kann jeder Spieler jede Karte beliebigen Wertes ersetzen, wenn er damit eine Sequenz oder einen Satz

vollständigen kann. Die Jokerkarten sind daher von besonderem Wert. Hat nun ein Spieler mindestens 40, durch Sequenzen und Sätze geordnete Augen (Punkte) in der Hand, so darf er, wenn die Reihe an ihm ist, diese Karten offen vor sich auflegen. Figurenkarten sind dabei mit 10 Augen bewertet, Asskarten mit 11 Augen, wenn es sich um eine Folge von 4 Assen oder eine Folge von Dame, König, Ass handelt, und mit 1 Auge, wenn die Asskarte der Anfang zu einer Sequenz 1, 2, 3 usw. ist. Alle anderen Karten entsprechen ihrem Zahlenwert. Nach erfolgtem Auflegen hat jeder Spieler das Recht, noch in seiner Hand befindliche Karten an aufliegende Karten eines beliebigen Spielers anzulegen und sich so seiner Karten zu entledigen.

Gewinner der Partie oder "Rommé" ist derjenige, dem es gelungen ist, aus seinen Karten so viele Sequenzen oder Sätze zu sammeln, dass er alle Karten ablegen bzw. bei aufliegenden Karten anderer Spieler anlegen kann.

Die Rommé-Meldung kann aber erst vorgenommen werden, wenn er am Spielen ist. Jeder Spieler kann, wenn er am Spielen ist, die jeweils zusammenpassenden Karten ablegen, so dass er nach und nach "Rommé" wird, er kann aber auch in der Hand sämtliche Karten passend sammeln und auf einmal auf den Tisch legen und "Rommé" ansagen, was unter Umständen für die übrigen Mitspieler eine große Überraschung bedeutet. Man spricht in diesem Falle von Handrommé.

Hat einer der Spieler Rommé oder Handrommé gemeldet, so legen die übrigen ihre Karten auf den Tisch, und es werden die Punkte zusammengezählt. Der Joker zählt bei der Abrechnung 20 Punkte, das Ass 11 Punkte, alle Figuren 10 Punkte und die Zahlenkarten 9, 8, 7 Punkte, je nach ihrem Wert. Bei Handrommé zählen alle Punkte doppelt. Man kann nun, je nachdem wie es vereinbart wird, entweder gleich die Punkte an den Gewinner zahlen oder die Minuspunkte eines jeden Spielers aufschreiben und am Schluss miteinander verrechnen. Sehr großer Beliebtheit erfreut sich im Familienkreis der "Pott" oder die Kasse, in die sämtliche Verluste hineingezahlt werden.

Anstelle der Minuspunkte kann auch ein festgelegter Betrag, den jeder Verlierer zu zahlen hat, vereinbart werden. Es sind Spielkreise bekannt, die sich aus dem "Pott" eine Urlaubsreise oder zumindest einen Zuschuss dazu finanzieren.

## **Canasta**

An einem Februarmorgen dieses Jahres wurde der 36-jährige Joao Smit de Barreira in ein Krankenhaus der argentinischen Hauptstadt eingeliefert. Trotz aufopfernder ärztlicher Pflege starb er, ohne das Bewusstsein wiedergewonnen zu haben. Er hatte 256 Stunden pausenlos Canasta gespielt und damit einen neuen Weltrekord im Dauer-Kartenspielen aufgestellt, ohne es zu wissen! Die Nachricht ist bisher unbestätigt – aber mag sie nun stimmen oder nicht, sie ist auf jeden Fall geeignet, die Gefahren des Canasta-Spiels zu zeigen.

Nicht jeder Argentinier wird das Temperament des verblichenen Senor de Barreira haben – und nicht jeder Deutsche das Temperament eines Argentiniers. Immerhin hat Canasta im Lauf dreier Jahre schon drei Kontinente



erobert und ist in Europa in stetem Vormarsch. Es ist so gut wie sicher, dass auch Sie dem Spiel verfallen – vorausgesetzt, dass Sie kein eingeschworener Kartenfeind sind und sich die Mühe machen, diese Broschüre zu lesen.

Viel Vergnügen!

## **Canasta-Regeln**

### **Nach den offiziellen amerikanischen Canasta-Regeln**

#### **Die Spieler**

1. Canasta kann von zwei, drei, vier, fünf oder sechs Teilnehmern gespielt werden. Am besten geeignet ist es für Zwei oder Vier.
2. Wird es von zwei oder drei Teilnehmern gespielt, so spielt jeder allein; bei Vier oder mehr werden Mannschaften (oder "Parteien") gebildet. Bei vier Spielern sitzen sich die Partner am Tisch gegenüber; bei Fünf spielen Zwei gegen Drei, bei Sechs Drei gegen Drei. Doch spielen jeweils nur zwei Spieler einer Dreierpartei, so dass bei jeder "Austeilung" (vom Geben bis zum "Ausgehen", s. Regel 37–41) ein anderer aussetzen muss.

#### **Die Karten**

3. Das Spiel wird mit zwei Kartenspielen zu je 55 Blatt (incl. 3 Jokern), also insgesamt mit 110 zusammengemischten Karten gespielt. (Siehe Vorwort)
4. Zweier und Joker sind "wilde" Karten; sie können jede andere ("echte") Karte ersetzen.

#### **Die Vorbereitungen**

5. Die Mannschaften werden durch "Ziehen" ermittelt. Die Spieler, die die zwei (oder drei) höchsten Karten ziehen, spielen zusammen gegen die übrigen. Wer die höchste Karte zieht, hat Platzwahl. Beim Ziehen gelten Joker und Zweien nicht. Sie müssen durch nochmaliges Ziehen ersetzt werden.
6. Der Spieler, der die höchste Karte gezogen hat, ist zuerst am Spiel, d. h. dass der Spieler, der rechts von ihm sitzt, zuerst geben muss. Danach wird in Uhrzeigerrichtung weitergegeben.
7. Der rechts vom Geber sitzende Spieler hebt ab, nachdem die Karten gemischt sind. Es dürfen nicht weniger als 4 und nicht mehr als 104 Karten abgehoben werden.
8. Die Karten werden einzeln gegeben, bis (bei vier Spielern) jeder Eif hat. Bei drei Spielern erhält jeder 13 Karten, bei zwei Spielern 15.
9. Die übrigbleibenden Karten werden verdeckt (als "Talon") auf den Tisch gelegt. Die oberste Karte dieses Talons wird abgehoben und offen danebengelegt. Sie ist die sogenannte "Aufkarte". Alle im Verlauf des Spiels abgelegten Karten werden offen auf diese Aufkarte gelegt (falls der erste Spieler diese nicht genommen hat, s. Regel 29 bis 36) und bilden den sogenannten "Ablagestoß". Nur die oberste Karte dieses Ablagestoßes darf erkennbar sein.

### **Die rote Drei**

**10.** Ist die Aufkarte eine rote Drei oder eine wilde Karte, so muss sie quer gelegt und unverzüglich mit der nächsten Karte vom Talon halb bedeckt werden. Der Ablagestoß ist in diesem Fall "blockiert" (s. Regel 31)

**11.** Die roten Dreien sind Prämien-Karten. Sie dürfen niemals ein Teil der Elf-Karten-Hand bilden. Wer am Spiel ist, muss sofort – noch vor dem Ziehen! – jede rote Drei aus seiner Hand entfernen und offen vor sich auf den Tisch legen (Strafe im Unterlassungsfall: 500 Punkte); daraufhin zieht er neue Karten, bis seine Hand wieder elf Karten enthält. Erst dann zieht und spielt er wie in Regel 15 vorgeschrieben.

**12.** Der Spieler, der eine rote Drei zieht, muss diese sofort offen vor sich auf den Tisch legen und eine neue Karte für seine Hand ziehen. Eine rote Drei, die man mit dem Stoß abgelegter Karten (s. Regel 29 bis 36) aufnimmt, wird ebenso behandelt, jedoch nicht durch Ziehen einer anderen Karte ersetzt.

**13.** Jede rote Drei hat einen Punktwert von 100. Besitzt eine Partei alle vier rote Dreien, verdoppelt sich der Punktwert auf 200 pro Stück.

### **Reihenfolge des Spiels**

**14.** Der Spieler links vom Geber spielt zuerst. Das bedeutet: Er zieht eine Karte, "meldet" (s. Regel 17–21), wenn er kann und es wünscht, und muss eine Karte ablegen.

**15.** Wer am Spiel ist, ist verpflichtet, entweder die oberste Karte des Talons zu ziehen oder statt dessen die oberste der abgelegten Karten zu nehmen, falls er sie für eine "Meldung" (s. Regel 17–21) verwenden kann (und sofern er nicht durch die Regeln 29–35 daran gehindert wird). Zwischen diesen beiden Möglichkeiten hat er freie Wahl (s. jedoch Regel 34–36). Nimmt er die oberste abgelegte Karte, so muss er den Rest des Ablagestoßes ebenfalls an sich nehmen (s. Regel 33).

**16.** Abgelegt werden dürfen nur Karten aus der Hand und keinesfalls von einer schon gemachten "Meldung". Mit dem Ablegen geht das Spielrecht an den nächsten weiter, selbst wenn der Ableger vergessen haben sollte, vorher eine Karte zu ziehen.

### **"Meldungen"**

**17.** Das Hauptziel des Spiels ist, "Meldungen" zu machen ("gemeldet", d. h. offen auf den Tisch gelegt, werden Sätze mindestens dreier gleich hoher Karten. Eine Meldung, die sieben (oder mehr) Karten enthält, ist ein Canasta. "Folgen" [Sequenzen] haben keine Bedeutung).

**18.** Eine "Meldung" muß wenigstens zwei echte (nicht wilde) Karten des gleichen Ranges und darf nicht mehr als drei wilde Karten enthalten. Schwarze Dreien können nur "gemeldet" werden, wenn der Spieler "ausgehen" kann (d. h. wenn er nach einer "Meldung" keine Karten mehr in der Hand hält, s. Regel 37–41). Joker und Zweien können nur in Verbindung mit echten Karten "gemeldet" werden.

**19.** Nur solche "Meldungen" zählen plus, die offen auf dem Tisch liegen. Alle Karten, die ein Spieler bei Spielende in der Hand hält, zählen minus,

selbst wenn sie "meldbar" oder bereits auf dem Tisch liegenden "Meldungen" zufüßbar sind. Sämtliche "Meldungen" einer Partei werden vor einem Spieler (in der Regel dem, der die erste "Meldung" gemacht hat) offen auf den Tisch gelegt.

**20.** Ein Spieler darf eine oder mehrere Karten des gleichen Ranges oder auch wilde Karten einer vorher von ihm oder seinem Partner gemachten "Meldung" zufügen, sobald er am Spiel ist. Wilde Karten dürfen in unbeschränkter Zahl einem schon kompletten Canasta (s. Regel 22-23) zugefügt werden, doch darf keine andere "Meldung" mehr als drei wilde Karten enthalten.

**21.** Wenn er am Spiel ist, darf jeder Spieler so viele "Meldungen" machen, wie er kann. Auch darf er beliebig viele Karten den vorher von ihm oder von seinem Partner (nicht aber vom Gegner) gemachten "Meldungen" zufügen.

## **Canasta**

**22.** Ein Canasta (Meldung von 7 oder mehr Karten) kann nach und nach aus einer ursprünglich drei oder mehr Karten enthaltenden "Meldung" durch Hinzufügen weiterer Karten entstehen. (Die Bedeutung eines Canastas ist zwifach: Er bringt eine besondere Prämie ein, und eine Mannschaft muss mindestens einen Canasta gebildet haben, bevor sie "ausgehen" und damit das Spiel beenden kann.)

**23.** Sieben echte Karten bilden einen echten Canasta (Prämie: 500 Punkte). Ein Canasta, der mit Hilfe von ein bis drei wilden Karten gebildet wurde, ist ein gemischter Canasta (Prämie: 300 Punkte). Karten, die einem kompletten Canasta zugefügt werden, erhöhen dessen Wert nur um ihren eigenen Punktwert. Eine wilde Karte, die einem echten Canasta zugefügt wird, macht diesen zu einem gemischten Canasta (und vermindert seinen Prämienwert von 500 auf 300).

**24.** Ein Spieler kann jederzeit zwei schon komplette "Meldungen" seiner Partei zu einer zusammenfügen, vorausgesetzt, dass die neu entstehende "Meldung" nicht mehr als drei wilde Karten enthält. Jedoch darf keine Karte aus der "Meldung", zu der sie gehört, entfernt werden.

## **Bewerten**

**25.** Jede Karte hat (auch wenn sie in einem Canasta enthalten ist) einen Punktwert. Es zählen:

jeder Joker	50 Punkte
jede 2 und jedes Ass	20 Punkte
König, Dame, Bube, 10, 9, 8 je	10 Punkte
7, 6, 5, 4 und schwarze 3 je	5 Punkte

**26.** Die erste "Meldung", die eine Partei im Rahmen einer "Austellung" macht, muss einen Mindestwert haben. Dieser Mindestwert hängt von der Höhe des Spielstandes ab, den die Partei in den bisherigen "Austellungen" erhalten hat.



Beim Spielstand	ist der Mindestwert der ersten "Meldung"
Minus.....	15
0-1.495.....	50
1.500-2.995.....	90
3.000 und mehr.....	120

**27.** Der Mindestwert errechnet sich aus dem Punktwert der in der "Meldung" enthaltenen Karten. Ein Spieler kann ihn durch Auflegen einer oder mehrerer "Meldungen" erfüllen. (Nicht einmal ein Canasta darf als erste "Meldung" aufgelegt werden, wenn der Punktwert der Karten nicht den vorgeschriebenen Mindestwert erreicht.)

**28.** Nachdem eine Partei die erste "Meldung" gemacht hat, dürfen beide Spieler dieser Partei jede weitere "Meldung" machen, ohne dass dafür irgendwelche Mindestwerte vorgeschrieben sind.

### Der Ablagestoß

**29.** Die abgelegten Karten sind für eine Partei, die noch nicht "gemeldet" hat, blockiert. Die erste "Meldung" entblockiert den Ablagestoß für den Melder und für seinen Partner, und zwar ist es gleichgültig, ob die "Meldung" selbständig aus der Hand oder mit Hilfe der letzten vom Gegner abgelegten Karten gemacht wird (vorausgesetzt, dass der Ablagestoß nicht zusätzlich blockiert ist, s. Regel 30-31).

**30.** Der Ablagestoß ist auch für die Partei, die "gemeldet" hat, blockiert, bis ein Spieler ihn aufnehmen darf (s. Regel 31).

**31.** Ist der Ablagestoß blockiert, so darf die oberste Karte nur von einem Spieler genommen werden, der in der Lage ist, zusammen mit ihr und zwei echten Karten des gleichen Ranges aus seiner Hand eine "Meldung" zu machen.

**32.** Ist der Ablagestoß nicht blockiert, so darf jeder Spieler, der in der Lage ist, mit der obersten Karte plus zwei Karten aus seiner Hand (2 echte Karten oder eine wilde und eine echte Karte) eine Meldung zu machen, die oberste Karte (und anschließend den Rest des Stoßes) aufnehmen. Dasselbe gilt auch für den Fall, dass er die oberste Karte einer bereits vorher von seiner Partei gemachten "Meldung" zufügen kann (s. Regel 35).

**33.** Wer den blockierten Ablagestoß nehmen will, muss dabei wie folgt vorgehen: Er legt zwei Karten aus seiner Hand, die laut Regel 31/32 zusammen mit der letzten abgelegten Karte eine "Meldung" bilden, vor sich auf den Tisch. Daraufhin nimmt er die oberste abgelegte Karte und legt sie zu diesen beiden. (Handelt es sich um die erste Meldung, so muss sie den Mindestwert erreichen.) Erst dann nimmt der Spieler den Rest des Ablagestoßes in seine Hand und darf anschließend alle weiteren "Meldungen" machen, die er zu machen wünscht.

**34.** Der Ablagestoß darf nicht aufgenommen werden, wenn die oberste Karte eine wilde Karte oder eine schwarze Drei ist.

**35.** Liegt nur eine abgelegte Karte auf dem Tisch, so darf ein Spieler, der nur noch eine Karte in der Hand hat, diese abgelegte Karte nicht aufnehmen und das Spiel dieser Austeilung beenden, es sei denn, er ist durch die Regel 36 dazu gezwungen.



## **Spielzwang**

**36.** Nachdem die letzte Karte des Talons gezogen ist, wird das Spiel fortgesetzt. Jeder Spieler ist verpflichtet, die von einem Gegner abgelegte Karte aufzunehmen, sofern er in der Lage ist, sie einer "Meldung" zuzufügen oder mit ihrer Hilfe eine "Meldung" zu machen. Das Spiel (die Austeilung") endet (d.h. es wird abgerechnet und neu gegeben), wenn ein Spieler nicht in der Lage ist, die von seinem Gegner abgelegte Karte wie oben beschrieben zu verwenden.

## **Beenden der "Austeilung" ("Ausgehen")**

**37.** Ein Spieler "geht aus", wenn er die letzte Karte aus seiner Hand ablegt oder einer "Meldung" zufügt.

**38.** Ein Spieler darf erst dann "ausgehen", wenn seine Partei mindestens einen Canasta gebildet hat. Ist dies nicht der Fall, so muss er wenigstens eine Karte in der Hand behalten und bis zur Bildung eines Canastas weiter spielen, wie in der Regel 15 vorgeschrieben.

**39.** Wer "ausgeht", ist gezwungen, eine Karte abzulegen. Er darf alle Karten seiner Hand "melden".

**40.** Ein Spieler, der "auszugehen" beabsichtigt, kann (wenn er ans Spiel kommt) seinen Partner fragen: "Darf ich "ausgehen"?" Der Partner darf nur mit "Ja" oder "Nein" antworten. Die Antwort ist für den Fragenden verbindlich. Ein Spieler darf nicht fragen, wenn er unmittelbar vorher schon "Meldungen" gemacht oder ergänzt hat, doch ist jeder Spieler berechtigt, "auszugehen", ohne vorher seinen Partner zu fragen.

**41.** Sobald ein Spieler "ausgeht", endet die Austeilung, und es wird abgerechnet (s. auch Regel 36 und 44).

## **Abrechnung**

**42.** Die Partei, die "ausgeht", errechnet ihre Punkte wie folgt:

A) Gesamtwert der in den "Meldungen" (einschließlich Canasta) enthaltenen Karten (s. Regel 25).

B) Prämien:

Für "Ausgehen" (s. Regel 37–41) 100 Punkte

Für jede rote Drei

(s. Regel 13) 200 oder 100 Punkte

Für jeden echten Canasta

(s. Regel 23) 500 Punkte

Für jeden gemischten Canasta

(s. Regel 23) 300 Punkte

Für "Verdeckte Hand"

(s. Regel 48) 100 Punkte

C) Von A plus B sind abzuziehen:

die Punktwerte sämtlicher Karten, die der Partner des "ausgehenden" Spielers in der Hand hält:

**43.** Die Gegenpartei errechnet ihre Punkte wie unter Regel 42 unter Beachtung folgender Abweichungen: Sie kann keine Prämie für "Ausgehen" oder "Verdeckte Hand" in Anspruch nehmen. Die Handkarten beider Partner

zählen minus. Hat sie keine einzige "Meldung" gemacht, wird der Punktwert ihrer roten Dreien vom Gesamtstand abgezogen, anstatt diesem zugezählt.

**44.** Ist die letzte Karte des Talons eine rote Drei, so muss sie der Spieler, der sie zieht, sofort auflegen, er darf jedoch keine Karte ablegen, sondern nur noch so viel "Meldungen" machen, wie er kann – dann endet die "Austeilung". (Über Beendigung der Austeilung s. a. Regel 36–41).

### **Aufschreiben**

**45.** Spielgewinner ist die Partei, die zuerst einen Punktstand von 5.000 erreicht. Erreichen beide Parteien beim Ausspielen einer Austeilung 5.000, so gewinnt die Partei mit der höheren Punktzahl. (Jede Austeilung muss zu Ende gespielt werden, auch wenn mit Sicherheit anzunehmen ist, dass eine Partei in ihrem Verlauf 5.000 überschreitet.)

**46.** Für den Gewinn des Spiels gibt es keine Prämie. Abgerechnet wird durch Ermittlung der Differenz zwischen den Gesamtständen beider Parteien.

**47.** Die Punkte, die jede Partei während einer Austeilung macht, müssen aufgeschrieben werden.

### **"Verdeckte Hand"**

**48.** "Meldet" ein Spieler, der bisher noch keine "Meldung" gemacht hat, alle Karten aus seiner Hand auf einmal, so geht er mit "verdeckter Hand" aus. (Wer mit "verdeckter Hand" ausgeht, darf keine Karte zu einer "Meldung" seines Partners hinzufügen oder vorher zugefügt haben.)

**49.** Wer mit verdeckter Hand "ausgehen" will, muss in jedem Fall aus seiner eigenen Hand einen kompletten Canasta bilden und, sofern sein Partner noch keine Anfangsmeldung gemacht hat, die Mindestwertfordernisse (s. Regel 25–28) erfüllen.

**50.** Zusätzlich zu der Prämie von hundert Punkten für "Ausgehen" erhält er eine Prämie von hundert Punkten für "Verdeckte Hand".

### **Erklärungen und Ratschläge**

**Es ist das Hauptziel jedes Canasta-Spielers, so viele "Meldungen" und Canasta wie möglich zu bilden.** Um das tun zu können, darf man nicht (wie zum Beispiel beim Rommé) versuchen, alle Karten möglichst schnell durch "Melden" und Ablegen aus der Hand zu entfernen, sondern muss im Gegenteil bedacht sein, möglichst viele Karten in die Hand zu bekommen. Durch Ziehen vom Talon wird die Anzahl der Karten in der Hand nicht vergrößert, da man ja nach jedem Ziehen wieder eine Karte ablegen muss. Die Anzahl der Karten in der Hand kann man nur durch Aufnehmen eines Ablagestoßes von mehr als zwei Karten erhöhen. Den Ablagestoß darf man aber nur aufnehmen, wenn man (sobald man am Spiel ist) die oberste, zuletzt abgelegte Karte für eine "Meldung" verwenden kann, frühestens also in Verbindung mit der Anfangsmeldung.

Diese **Anfangsmeldung** ist die einzige "Meldung", die einen Mindestwert der in ihr enthaltenen Karten erfordert. Sie kann aus einer oder mehreren

"Meldungen" bestehen. Ihre Bedeutung ist zweifach: Erstens ist sie Voraussetzung dafür, dass die herausgelegten roten Dreien des meldenden Spielers (beziehungsweise seiner Partei) plus und nicht minus zählen, zweitens entblockiert sie für den meldenden Spieler (beziehungsweise seine Partei) den bis dahin blockierten Ablagestoß.

**Die Anfangsmeldung soll nur gemacht werden, wenn dadurch die eigene Hand nicht auf weniger als sechs Karten reduziert wird.** Nachdem ein Spieler eine Anfangsmeldung gemacht hat, sollte der Gegner – falls er selbst keine Anfangsmeldung zu machen wünscht – den Ablagestoß durch Ablage einer wilden Karte (auch für Anfangsmelder wieder) blockieren. Daraufhin ist er mit seiner längeren Hand für die Eroberung des Ablagestoßes in einer wesentlich günstigeren Lage als der Anfangsmelder.

**Ideale Anfangsmeldungen** (die man fast stets ohne Bedenken machen sollte) sind:

Bei einer Mindestfordernis von 50 Punkten:

Ass Ass Ass sowie alle Meldungen mit drei Karten;

Bei einer Mindestfordernis von 90 Punkten:

Ass Ass Joker sowie alle Meldungen mit vier Karten;

Bei einer Mindestfordernis von 120 Punkten:

Ass Ass Joker Joker und alle Meldungen mit vier Karten;

In jedem Fall jede Anfangsmeldung, die mit Hilfe der obersten Karte des Ablagestoßes gemacht werden kann und die Hand nicht auf weniger als 6 Karten reduziert.

**Da die möglichst häufige Eroberung des Ablagestoßes von entscheidender Bedeutung ist,** muss jeder Spieler nicht nur bestrebt sein, ihn sooft wie möglich selbst aufzunehmen, er muss auch versuchen, die Aufnahme durch den Gegner durch Ablage von "sichereren" Karten zu verhindern. "Sicher" sind alle Karten, die der Gegner nicht für eine Meldung verwenden kann. Verfügt er nicht über solche "sicheren" Karten (wie zum Beispiel schwarze Dreien), so muss er sich unter gewissen Umständen (auf die später eingegangen wird) entschließen, den Stoß durch Ablage einer wilden Karte zu blockieren und damit seine Aufnahme zu erschweren. Die erste abgelegte (oder als Aufkarte aufgedeckte) wilde Karte wird dabei quer gelegt und bleibt im weiteren Spielverlauf zur Hälfte sichtbar.

Um die große Bedeutung der Blockierung richtig beurteilen zu können, muss man sich folgendes überlegen:

**Bei nicht blockiertem Ablagestoß** darf jeder Spieler, wenn er ans Spiel kommt, die oberste abgelegte Karte (und anschließend den Rest des Stoßes) aufnehmen (anstatt eine Karte vom Talon zu ziehen), wenn er diese Karte entweder einer schon gemachten Meldung seiner Partei zufügen oder aber, wenn er mit ihr plus zwei echten oder einer echten und einer wilden Karte aus seiner Hand eine Meldung machen kann.

**Bei blockiertem Stoß** dagegen darf ein Spieler die oberste Karte (und anschließend den Rest des Stoßes) nur aufnehmen, wenn er mit ihr plus zwei echten Karten aus seiner Hand eine Meldung machen kann.



**Der Gewinner einer Austeilung** (und das muss man sich stets vor Augen halten) ist nicht der Spieler, der zuerst alle Karten aus seiner Hand meldet, ausgeht und damit die Austeilung beendet, sondern derjenige, der im Rahmen dieser Austeilung die höchste Punktzahl erreicht. Obwohl alle Karten, die ein Spieler am Ende einer Austeilung noch in der Hand hält, minus zählen, ist doch die Summe der Punktwerte dieser Karten selten von großer Bedeutung, vorausgesetzt, dass der Spieler, der sich noch hält, schon einen oder mehrere Canasta gebildet hat, für die er die Prämien gutschreiben kann.

Man muss bedenken, **dass ein Spieler, der niemals den Ablagestoß aufnimmt**, im Rahmen einer Austeilung selbst mit ungewöhnlich guten Karten nur selten 1.000 Punkte erreichen wird. **Wer dagegen den Ablagestoß einmal aufnimmt**, wird ihn durch richtige Fortsetzung des Spiels fortan "beherrschen", das heisst, er kann die Aufnahme von seiten des Gegners durch die Ablage von im Stoß gefundenen "sicheren" Ablagekarten verhindern, während er selbst mit Hilfe der großen Anzahl von Paaren in der Hand praktisch jederzeit in der Lage ist, den Stoß von neuem aufzunehmen. Er wird in einer Austeilung oft 3.000 und mehr Punkte machen. Ja, es liegt für ihn sogar durchaus im Bereich der Möglichkeit, in einer Austeilung 5.000 Punkte zu erreichen und damit das ganze Spiel zu gewinnen.

Wie von jeder Regel, so gibt es auch von dieser **Ausnahmen**. Mit einer Karte sowie eine oder mehrere Gruppen von drei oder mehr echten Karten enthält, sollte man versuchen, so schnell wie möglich auszugehen, um den Gegner mit einer großen Anzahl minus zählender Karten in der Hand zu fassen. Mit einer solchen Hand hat man mangels einer ausreichenden Anzahl echter Paare nur geringe Aussicht, den Ablagestoß zu erobern und dadurch eine große Punktzahl zu erspielen. Mit Händen, die fünf oder sechs gleiche oder sogar einen kompletten Canasta sowie mehr als eine wilde Karte enthalten, mag es oft ratsam sein, mit verdeckter Hand auszugehen. In diesen beiden Fällen muss man alle unbrauchbaren Karten durch Ablegen aus der Hand entfernen – ohne Rücksicht darauf, ob sie dem Gegner nützen und ihm die Aufnahme des Ablagestoßes ermöglichen oder nicht. **Aber in allen anderen Fällen** ist und bleibt das oberste Gebot die Ablage sicherer Karten. Hat man keine schwarze Drei in der Hand, ist es fast immer richtig, **aus Gruppen von drei oder mehr gleichrangigen Karten abzulegen**. Hält man nämlich selbst drei oder mehr Karten eines Ranges in der Hand, dann ist die Wahrscheinlichkeit gering, dass auch der Gegner ein paar Karten dieses Ranges besitzt. Sollte das dennoch, entgegen der Wahrscheinlichkeit, der Fall sein, so wird der Gegner zwar den Ablagestoß erobern, aber doch nur eine geringe Chance haben, mit Hilfe der aus einer Gruppe abgelegten Karte einen Canasta zu bilden, denn man wird von nun an selbstverständlich keine weiteren Karten aus dieser Gruppe ablegen und bei erster sich bietenden Gelegenheit selbst eine Meldung im gleichen Range machen. Darüber hinaus mag der rechts sitzende Gegner – nicht ahnend, dass die Karte aus einer Gruppe abgelegt wurde – durch die für sicher gehaltene Ablage einer Karte dieses Ranges dem Erstableger den Stoß in die Hand spielen. (Mangels anderer sicherer Ablagekarten ist man nicht selten gezwungen, Karten abzulegen, die Meldungen der eigenen Partei zugefügt werden könnten!). Kann der Gegner die



aus einer Gruppe abgelegte Karte – entsprechend der Wahrscheinlichkeit – nicht aufnehmen, so hat man mit den restlichen Karten dieser Gruppe verhältnismäßig sichere Ablagekarten für die nächsten Runden zur Verfügung. Nachdem zum erstenmal ein größerer Ablagestoß aufgenommen wurde, sollte:

#### **Der Eroberer:**

1. **Nicht unnötig viele "Meldungen" machen.** Es ist die Hauptsache, eine genügend große Anzahl sicherer Ablagekarten zu halten, da diese die weitere Kontrolle des Ablagestoßes garantieren;
2. Solange keine Gefahr besteht, dass der Gegner ausgeht, möglichst **zwei Karten im Range einer Meldung in der Hand behalten** (für den Fall, dass der neu entstehende Ablagestoß blockiert wird!);
3. **Eine gewisse Anzahl "Meldungen" machen, die nötig sind, um dem Partner das Spiel zu erleichtern;** (Der Partner darf den [nicht blockierten!] Ablagestoß, sobald er ans Spiel kommt, aufnehmen, wenn er die oberste Karte einer Meldung seiner Partei zufügen kann!);
4. **Keine Canasta mit Hilfe wilder Karten komplettieren,** es sei denn, der Gegner droht auszugehen;
5. **Kein Ausgehen in Erwägung ziehen.** Wer den Ablagestoß beherrscht, kann in der Regel durch Fortsetzung des Spiels nur gewinnen;

#### **Der Gegner des Eroberers:**

1. **Möglichst umgehend eine Anfangsmeldung machen** (mit möglichst wenig wilden Karten);
2. **Nicht aus Paaren oder Gruppen ablegen,** um dadurch die erneute Aufnahme des Stoßes für den Gegner zu erschweren oder zu verhindern, sondern alle Karten ablegen, die für die eigene Partei unbrauchbar sind und sie am Ausgehen hindern;
3. **Dieselben Karten wie der Partner ablegen** – ohne Rücksicht darauf, ob sie für den Gegner von Nutzen sind;
4. **So schnell wie möglich einen Canasta bilden und ausgehen;**
5. Falls die eigene Hand eine größere Anzahl Karten hält, die der Gegner seinen schon gemachten Meldungen zufügen und dadurch Canasta bilden könnte: Durch Ablegen einer wilden Karte **den Ablagestoß blockieren** – jedoch nur, wenn dadurch die eigenen Chancen für ein baldiges Ausgehen nicht wesentlich verringert werden.

### **Canasta zu zweit**

Obwohl das Spiel ursprünglich fast ausschließlich von Mannschaften, das heißt von vier bis sechs Teilnehmern, gespielt wurde, dürfte heute die große Mehrzahl aller Canasta-Schlachten von zwei Spielern ausgetragen werden. Beim Spiel zu zweit werden häufig folgende Sonderregeln angewandt:

1. Jeder Spieler legt aus seiner 15-Karten-Hand vor Beginn des Spiels jeder Austeilung eine Karte ab und ersetzt sie durch Ziehen vom Talon. Nachdem beide Spieler das getan haben, wird die Aufkarte auf die beiden abgelegten Karten gelegt. Dadurch wird erreicht, dass der Ablagestoß schon bei Spielbeginn mindestens drei Karten enthält.
2. Jeder Spieler zieht jedesmal, wenn er ans Spiel kommt, zwei Karten und legt nur eine ab.
3. Jeder Spieler muss, bevor er ausgehen darf, mindestens zwei Canasta bilden.

### **Canasta zu dritt**

Beim Spiel zu dritt gewinnt fast stets der Spieler, der (in Uhrzeigersinn) hinter dem schwächsten (oder dem unglücklichsten) Spieler sitzt. Der Grund dafür ist, dass der schwächste Spieler am ehesten eine "falsche" Karte (das heißt eine Karte, die dem hinter ihm sitzenden Gegner die Aufnahme des Ablagestoßes ermöglicht) ablegen wird. Diese Erkenntnis wird den Spieler, der vor dem schwächsten Teilnehmer sitzt, nicht selten veranlassen, diesem durch Ablage einer "passenden" Karte den Ablagestoß in die Hände zu spielen, um dadurch eine "Katastrophe" zu verhindern.

### **Canasta zu viert bis sechst**

Beim Mannschafts-Spiel ist es von besonderer Wichtigkeit, auf das Spiel des (gegenübersitzenden) Partners einzugehen. Folgendes ist zu beachten:

1. Alle "Meldungen" einer Partei werden vor demjenigen Spieler aufgelegt, der die Anfangsmeldung in der laufenden Austeilung machte.
2. Jeder Spieler kann, sobald er am Spiel ist, zu allen Meldungen seiner Partei beliebig viele Karten aus seiner Hand hinzufügen, um aus ihnen Canasta zu entwickeln.
3. Es ist oft vorteilhaft, wenn einer der Partner möglichst viele Karten "meldet" und damit seine Hand auf ein Minimum (doch niemals auf weniger als zwei Karten) reduziert, um jederzeit bereit und in der Lage zu sein, auszugehen. Diese Notwendigkeit mag eintreten, wenn die Gegenpartei auszugehen droht oder wenn Gefahr besteht, dass die Gegenpartei den Ablagestoß erobert und mit Hilfe der darin enthaltenen Karten einen oder mehrere Canasta bilden kann. Jedoch muss der Partner, der seine Hände

weitgehend von Karten entblößt, stets und vor allem darauf bedacht sein, genug sichere Ablagekarten in der Hand zu behalten, um die Eroberung des Ablagestoßes durch den Gegner zu verhindern, beziehungsweise lange genug zu verzögern.

4. Es ist für eine Partei von Vorteil, aus ihrer langen (viele Karten haltenden) Hand in die kurze (wenige Karten haltende) Hand des Gegners ablegen zu können. Daraus folgt, dass derjenige Spieler die Anfangsmeldung für seine Partei machen sollte, der hinter dem Anfangsmelder der Gegenpartei sitzt.

5. Die Frage an den Partner "Darf ich ausgehen?" ist die einzige, die im Verlauf einer Austeilung gestellt werden darf. Wer die Frage stellt und auf eine bejahende Antwort des Partners hin nicht ausgehen kann, erhält eine Strafe von 100 Punkten. Die Frage bedeutet in der Regel, dass der Fragende auf eine verneinende Antwort seines Partners hin in der nächsten Runde auf jeden Fall – und zwar ohne vorher zu fragen – ausgehen wird. Ein Spieler wird sie stellen, wenn er entweder keine sicheren Ablagekarten mehr in der Hand hält oder wenn er Grund hat anzunehmen, dass eine weitere Fortsetzung des Spiels in dieser Austeilung für die eigene Partei nicht von Vorteil ist. Er muss außerdem hoffen, dass sein Partner nach einer verneinenden Antwort in der Lage sein wird, noch einen oder mehrere Canasta aus seiner Hand zu komplettieren, beziehungsweise selbst, sobald er ans Spiel kommt, auszugehen. Er wird daher nach Möglichkeit nicht mehr als eine Karte in der Hand behalten. Bevor er die Frage stellt, muss er bedenken, dass sie, falls die Antwort des Partners nein lautet, nicht nur diesen, sondern auch beide Gegner veranlassen wird, alle "meldbaren" Karten aus der Hand aufzulegen und soviel Canasta wie möglich zu komplettieren. Diese Erkenntnis mag ihn nicht selten am Stellen der Frage hindern.

## Samba-Canasta

### Canasta mit 3 Spielen à 52 Blatt

Samba-Canasta ist die noch reizvollere und vielseitigere Form des üblichen Canastas. Es wird mit 3 Spielen gespielt, also mit 165 Karten einschließlich der Joker (je 3 pro Spiel).

Zu diesen sogenannten "echten" Jokern kommen noch sämtliche im Spiel befindlichen roten und schwarzen Zweier als "unechte" Joker. Samba-Canasta wird von 2–6 Spielern gespielt. Jeder Spieler erhält 15 Karten, die einzeln ausgegeben werden. Die restlichen Karten kommen als sogenannte "Stoß" in die Mitte des Tisches.

Die oberste Karte wird offen danebengelegt und bildet mit den von den Spielern abzulegenden Karten das "Paket".

Der Spieler hat die Aufgabe, Karten des gleichen Wertes zu sammeln, um diese dann im Verlauf des Spiels als Drillinge, Vierlinge usw. offen vor sich auf den Tisch aufzulegen. Man nennt dies "Melden". Der Spieler muss danach trachten, diese Meldung zu einem Siebenling - Canasta zu ergänzen. Die Farbe spielt dabei keine Rolle. Für die "Dreier" gilt eine Sonderregelung, die gesondert erläutert wird. Zur Bildung eines Canastas können

auch "echte" und "unechte" Joker herangezogen werden. Canasta ohne Joker nennt man "echte, solche mit Jokern "unechte" Canasta. Dabei ist zu beachten:

Drillinge dürfen keine Joker enthalten,  
Vierlinge dürfen einen Joker enthalten,  
Fünflinge, Sechslinge und Canasta dürfen 2 Joker enthalten.

Naturgemäß fallen Joker-Canasta nicht unter diese Regel.

#### **Das Spiel zu mehreren:**

Bei 2 und 3 Personen spielt jeder Spieler für sich allein. Bei 4 und 6 Personen bilden 2 bzw. 3 einander gegenüberliegende durch Auslosen gewählte Partnerschaften.

Samba mit 5 Spielern ist nur möglich, wenn eine Seite 3 Spieler, die andere Seite 2 hat. Bei den 3 Spielern muss der Reihe nach einer aussetzen, und es wird ein normales 4-Personen-Samba-Canasta gespielt.

Das Spiel zu 6 Personen kann mit 2 oder 3 Partnerschaften gespielt werden. Bei 2 Partnerschaften setzt auf jeder Seite jeweils abwechselnd 1 Teilnehmer aus. Der Aussetzende darf seine Partnerschaft aber nicht beeinflussen.

Am reizvollsten ist das Spiel zu viert.

Hat einer der Spieler aufgelegt, so kann sein Partner ebenfalls auflegen bzw. einzelne Karten anlegen, ohne die für eine Anfangsmeldung notwendige Mindestpunktzahl erreicht zu haben.

#### **Bewertung der Karten:**

Echter Joker	50	Punkte
Zweier (unechter Joker)	20	Punkte
Ass	20	Punkte
König, Dame, Bube		
10, 9, 8	10	Punkte
7, 6, 5, 4, 3	5	Punkte

#### **Mindestwerte für Erstmeldungen:**

Spielestand	Punktzahl
0 -1.495	50
1.500-2.995	90
3.000-6.995	120
7.000 und mehr	150

#### **Verlauf des Spiels:**

Der Spieler, der an der Reihe ist, nimmt vom Stoß 2 Karten. Er prüft, ob er in der Lage ist, zu melden, bzw. ob ihm dies zweckmäßig erscheint. Beim



Melden sind mindestens 3 Karten (Drilling) aufzulegen, die bei der Erstmeldung die dem Stand des Spielers entsprechende Mindestpunktzahl ergeben müssen. Hat sein Partner bereits gemeldet, so kann er einzelne dazu passende Karten anlegen. Sodann legt er ein Blatt auf die offen neben dem Stoß liegende Karte ab. Diese Karten bilden das sogen. "Paket". Er wird dazu eine Karten wählen, die er am besten entbehren kann.

Erscheint dem an die Reihe kommenden Spieler die oberste Karte des Pakets zur Bildung einer Meldung geeignet, so kann er die Karte mitsamt dem ganzen Paket kaufen, vorausgesetzt, dass er 2 Karten des gleichen Wertes der obersten Karten in der Hand hat. Er muss diesen dadurch gewonnenen Drilling auflegen. Bei einer Erstmeldung muss dabei aber die Mindestpunktzahl aus den in der Hand befindlichen Karten erstellt werden. Erst dann darf das Paket aufgenommen und verwendet werden. Die oberste Karte darf nur in Verbindung mit dem ganzen Paket gekauft werden. Auch wenn der Spieler das Paket erwirbt, muss er noch eine Karte vom Stoß abnehmen. Da jeder Teilnehmer bestrebt sein muss, möglichst viele Canasta zu bilden, ist es vorteilhaft, jede Möglichkeit, den Stoß zu kaufen, auszunützen.

#### **Sperren des Pakets:**

Durch Ablegen eines schwarzen "Dreiers" kann man das Paket für den nächsten Spieler sperren, d.h. dieser kann das Paket nicht erwerben. Durch Ablage eines echten oder unechten Jokers ist das Paket für den nächsten Spieler auf jeden Fall und für die nachfolgenden Spieler so lange gesperrt, bis einer mit einem echten Drilling in der Hand, der der zuletzt abgelegten Karte entspricht, das ganze Paket mitsamt dem sperrenden Joker kaufen kann.

#### **Rote Dreier:**

Zu Beginn des Spiels legen die Teilnehmer, die in der Hand rote Dreier haben, diese aufgedeckt vor sich hin und nehmen dafür eine Ersatzkarte vom Stoß, sobald sie an die Reihe kommen. Auch jeder während des Spielverlaufs gezogene rote Dreier ist zu ersetzen.

Bei der Schlussbewertung zählt jeder rote Dreier 100 Pluspunkte, wenn man mindestens einen echten und einen unechten Canasta zusammengebracht hat. Konnte man keine 2 Canasta bilden, gelten sie als Minuspunkte in gleicher Höhe.

#### **Sequenzmeldungen:**

Im Gegensatz zum gewöhnlichen Canasta-Spiel sind beim Samba-Canasta Sequenzmeldungen möglich. Diese bestehen aus 3 bis 7 Karten der gleichen Farbe von 4, 5, 6 ... bis Bube, Dame, König, Ass in ununterbrochener Reihenfolge. Joker dürfen nicht verwendet werden. An einer 7-Karten-Sequenz (Samba-Canasta) dürfen keine weiteren Karten angelegt werden.

### Beendigung des Spiels:

Ein Spiel ist beendet, wenn ein Spieler alle seine Karten aufgelegt hat und er bzw. sein Partner mindestens einen echten und einen unechten Canasta aufweisen kann. Es ist beim Schlussmachen gleichgültig, ob er noch eine Karte zum Ablegen hat oder nicht. Auf keinen Fall darf er eine schwarze Drei als letzte Karte ablegen, es sei denn, er kann mit einem Drilling oder Vierling von schwarzen Dreieren das Spiel beenden. Es kann dabei aber keine andere Karte mehr abgelegt werden. Schwarze Dreier in der Hand des Partners sind kein Hindernis beim Schlussmachen. Sie zählen lediglich als Minuspunkte. Ein Spieler, der Schlussmachen will, kann seinen Partner fragen: "Darf ich Schluss machen?" Denn es besteht die Möglichkeit, dass der Partner noch hohe Werte, Joker etc., in der Hand hat, die er noch anlegen möchte, da seine Karten genau wie die in der Hand seines Gegners bei der Abrechnung als Minuspunkte zählen.

### Schlussbewertung:

Nach jedem Spiel wird die errechnete Punktzahl der Spieler bzw. Partnerschaften mit je einer Spalte auf dem Spielblock notiert. Aus den Aufzeichnungen muss jederzeit der Stand des Spiels ersichtlich sein, damit die für die Eröffnung notwendige Punktzahl festzustellen ist.

Die Abrechnung wird folgendermaßen vorgenommen:

Bonus für Beendigung des Spiels	300 Punkte
Echter Canasta zählt	500 Punkte
Unechter Canasta zählt	300 Punkte
Echter As-Canasta zählt	1.000 Punkte
Samba-Canasta (Sequenz-Canasta)	1.500 Punkte
Echter Joker-Canasta	4.000 Punkte
Echter Zweier-Canasta	3.000 Punkte
Gemischter Joker-Canasta	2.000 Punkte
Jeder rote Dreier zählt	100 Punkte
Alle 6 roten Dreier bei einer Partnerschaft	1.000 Punkte

Die roten Dreier zählen als Pluspunkte, wenn es einer Partnerschaft gelungen ist, einen echten und einen unechten Canasta zu bilden – ohne Rücksicht darauf, ob sie zuerst Schluss gemacht hat oder nicht – andernfalls gelten die Dreier als Minuspunkte.

Für alle Teilnehmer zählen die aufgelegten Karten – einschließlich der Canasta bildenden – als Pluspunkte. Minuspunkte bilden die in der Hand verbliebenen Karten.

Es wird so lange gespielt, bis eine Partei 10.000 Punkte erreicht hat. Man kann diese Grenze natürlich auch auf 15.000 Punkte erhöhen.

### **Besonderheiten:**

Ist nach dem Austeilen die aufgelegte Karte (die erste Karte des Pakets) ein roter Dreier, ein echter oder unechter Joker, so wird die nächstliegende Karte daraufgelegt.

An einen Canasta können dazu passende Karten angelegt werden. An einen Joker anzulegen ist nicht gestattet.

Ein begonnener Joker-Canasta muss erst vervollständigt werden, ehe ein Joker zur Bildung eines weiteren, unechten Canastas Verwendung finden dürfen.

### **Strafen:**

1. Legt ein Spieler den roten Dreier nicht sofort nach Erhalt ab oder nimmt er dafür keine Ersatzkarte auf, erhält er 100 Minuspunkte.
2. Befindet sich bei Beendigung des Spiels trotzdem noch ein roter Dreier in der Hand eines Spielers, bekommt er dafür 500 Minuspunkte.
3. Kauft ein Spieler vom Stoß, ohne an der Reihe zu sein, so erhält er 100 Strafpunkte.
4. Legt ein Spieler auf oder an, bevor er 2 Karten vom Stoß genommen hat, wird er mit 10 Punkten bestraft.
5. Kauft ein Spieler das Paket zu Unrecht (z. B. fehlende Mindestpunktzahl), erhält er 300 Minuspunkte.
6. Fragt ein Spieler seinen Partner "Darf ich Schluss machen?" und dies gelingt ihm trotz der bejahenden Antwort seines Partners nicht, so wird er mit einer Strafe von 100 Punkten belegt.
7. Versucht ein Spieler zu eröffnen, ohne die notwendige Punktzahl erreicht zu haben, werden ihm 100 Punkte angerechnet.

### **Bridge**

Bridge ist ein anspruchsvolles Spiel. Es gibt darüber umfangreiche Lehrbücher, so dass es nicht möglich ist, das Spiel vollständig in dieser Spielregel zu erläutern. Auf der Website [www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com) finden Sie unter „Spielanleitungen“ eine Bridge-Anleitung als Download.



Die alte deutsche  
**Marken-Spielkarte**  
seit über 130 Jahren

Spielkarten aller Art und für jeden Zweck.  
Quartette, Schwarzer-Peter-Spiele  
und andere Kinderkartenspiele  
in reicher Auswahl.

Überall im Fachgeschäft erhältlich.