

# GLOBAL TRADE

## Canasta

Canasta kann man zu zweit bis sechst spielen. Bei bis zu drei Spielern spielt jeder gegen jeden. Bei vier bildet man zwei Parteien. Bei fünf Spielern muss einer immer aussetzen. Zu sechst spielen entweder zwei oder drei Parteien gegeneinander. Bei einer dreier Partei muss jedoch immer einer sitzen. Am besten spielt man also zu zweit oder viert. Man benötigt zwei Kartenspiele zu 55 Karten. Die Parteien bestimmt man am besten durch Ziehen. Dabei zählen Zweien und Joker nicht.

Die Karten werden einzeln gegeben. Bei zwei Spielern erhält jeder 15 Karten, bei drei 13 und bei vier werden nur 11 Karten pro Spieler verteilt. Die übrigen Karten kommen in den Talon. Seine oberste Karte wird aufgedeckt und neben den Stapel gelegt. Zweier und Joker sind "wilde" Karten. Das bedeutet, sie können jede andere ersetzen. Liegt solch eine Karte oder eine rote Drei (Herz- oder Karo-Drei) neben dem Stapel, muss sie mit einer weiteren Karte vom Talon quer überdeckt werden. Nun ist der Ablagestoß gesperrt. Die roten Dreien bezeichnet man auch noch als Prämien-Karten.

Befindet sich solch eine Karte im Blatt eines Spielers, muss er sie sofort wenn er an der Reihe ist noch vor dem Kartenziehen vor sich ablegen. Vergisst er es, wird er mit 500 Minuspunkten bestraft. Darauf zieht er Karten bis er wieder so viele Karten hat wie am Anfang.

Wird eine rote Drei vom Stoß gezogen, muss sie sofort ausgelegt werden und eine neue Karte genommen werden. Nur wenn die Drei vom Stapel abgelegter Karten gezogen wird, darf sie nicht durch eine andere ersetzt werden. Jede rote Drei zählt 100 Punkte. Hat eine Partei alle vier Karten in ihrem Besitz, so darf sie jede rote Drei mit 200 Punkten verrechnen.

Wer an der Reihe ist, muss eine Karte ziehen. Entweder vom Stapel, oder wenn er sie gebrauchen kann auch die oberste Karte vom offenen Stoß. In diesem Fall muss er aber den gesamten offenen Stoß aufnehmen. Danach kann er eine Karte melden.

Das Melden ist der eigentliche Sinn des Spiels. Man muss dazu Sätze aus gleichen Karten bilden. Ein Satz muss mindestens drei Karten besitzen. Besteht er aus sieben oder mehr Karten, spricht man von einem Canasta. Weiterhin ist gefordert, dass er maximal drei wilde Karten enthalten darf und aus mindestens zwei echten Karten bestehen muss. Ein Satz aus schwarzen Dreien darf man nur melden, wenn man nachher keine Karten mehr in der Hand hat. Joker und Zweier können nicht gemeldet werden. Sie können nur Bestandteil einzelner Sätze sein.

Karten die am Ende des Spiels, also wenn einer keine Karten mehr hat, auf dem Tisch liegen zählen plus, Karten auf der Hand einzelner Spieler minus. Man kann auch, sofern man dran ist, Karten an seine eigenen Meldungen oder die seiner Partner anfügen. Nicht jedoch an Meldungen der Gegner. Es können auch zwei Meldungen zu einer verbunden werden. Nur darf nie eine Karte aus einer Meldung entfernt werden, und es ist darauf zu achten, dass sie nur drei wilde Karten enthält.

Ein Canasta kann man auch dadurch bilden, dass man Karten an frühere Meldungen anlegt. Ein Canasta bringt eine besondere Prämie ein und außerdem muss man mindestens einen gebildet haben, bevor man alle seine Karten ablegt und somit das Spiel beendet. Besteht ein Canasta aus echten Karten, bringt er fünfhundert Punkte, sind Joker oder Zweien verwendet nur 300 Punkte. Man unterscheidet somit echten und unechten Canasta.

# GLOBAL TRADE

Jede Karte hat einen Punktwert. Wenn sie in einer Meldung enthalten ist, zählt sie positiv, befindet sie sich aber auf der Hand eines Spielers, wird sie negativ bewertet.

jeder Joker	50 Punkte
jede Zwei und jedes As	20 Punkte
König, Dame, Bube, Zehn, Neun, Acht	10 Punkte
Sieben, Sechs, Fünf, Vier, schwarze Drei	5 Punkte

Nach einer Runde werden also die Punkte addiert und aufgeschrieben. Je nach aktuellem Punktestand einer Mannschaft, muss ihre erste Meldung unterschiedlich wertvoll sein:

Minus	15 Punkte
0 - 1495	50 Punkte
1500 - 2995	90 Punkte
3000 und mehr	120 Punkte

Je besser man ist, desto schwerer hat man es also. Der Punktwert bildet sich aus den Werten der einzelnen Karten einer Meldung. Es können auch mehrere Meldungen gleichzeitig ausgelegt werden, um die geforderte Mindestpunktzahl zu erreichen. Prämien für Canasta zählen hier nicht!

## Der Ablagestoß

Der Ablagestoß neben dem Talon ist ebenfalls solange blockiert bis diese erste Meldung erfolgt ist. Der Ablagestoß ist auch weiterhin blockiert, wenn als oberste Karte eine rote Drei liegt oder wenn er irgendwo in seiner Mitte eine wilde Karte enthält.

Um ihn zu endblockieren muss ein Spieler in der Lage sein, mit der obersten Karte und zwei echten Karten gleichen Ranges eine Meldung zu machen.

Zum Beispiel: Besitzt ein Spieler zwei schwarze Dreien, so kann er die rote Drei nehmen und eine Meldung machen. Liegen nun noch Zweier oder Joker im Stapel, geht das Spielchen von vorne los, bis diese Karten abgebaut sind. Bei einem Joker hat man natürlich größere Auswahl, mit welchen echten Karten man ihn melden will, denn einen Joker kann man als jede beliebige Karte interpretieren.

Solange der Ablagestoß nicht blockiert ist, darf man die oberste Karte nehmen, wenn man mit zwei anderen Karten aus seiner Hand eine Meldung machen oder mit der Karte eine Meldung seiner Partei ergänzen kann. Wer will, kann danach die restlichen Karten des Ablagestoßes aufnehmen und in sein Blatt einfügen. Dies gilt nicht, wenn zu oberst eine schwarze Drei liegt oder der Stoß blockiert ist.

## Ausgehen

Liegt nur noch eine einzige Karte im Ablagestoß, so darf ein Spieler der nur noch eine Karte besitzt diese nicht nehmen und so das Spiel beenden, es sei denn der Talon ist aufgebraucht. Dann sind alle Spieler verpflichtet Karten vom Ablagestoß zu nehmen, sofern sie mit ihnen eine Meldung machen oder eine Meldung ergänzen können. Können sie dies nicht, ist die Runde sofort beendet. Es wird abgerechnet und neu gegeben.

Die Austeilung kann aber auch dadurch beendet werden, dass ein Spieler "ausgeht", sprich alle seine Handkarten meldet. Dies darf er allerdings erst, wenn seine Partei mindestens einen Canasta gebildet hat. Ist dies noch nicht geschehen, darf die letzte Karte nicht gemeldet werden. Es ist weiterhin erlaubt seinen Partner zu fragen, ob man ausgehen darf, sofern man gerade am Zug ist und noch keine Karten gespielt hat. Die Antwort des Partners kann "Ja" oder "Nein" lauten und ist für den Frager verbindlich. Man darf selbstverständlich auch ohne Frage ausgehen.

# GLOBAL TRADE

Eine besondere Form des Ausgehens ist die "Verdeckte Hand". Hierfür muss ein Spieler alle Karten seiner Hand auf einmal melden, ohne vorher jemals eine Meldung gemacht zu haben oder Meldungen seines Partners ergänzt zu haben. Er darf auch beim ausgehen mit verdeckter Hand keine Karten an die Meldungen seines Partners anfügen. Weiterhin muss er mit seinen Meldungen mindestens einen Canasta bilden und, sofern sein Partner noch nicht gemeldet hat, die Regeln für eine Erstmeldung erfüllen.

Ist die letzte Karte des Talon eine rote Drei, muss sie der Spieler sofort auflegen. Er darf noch so viele Meldungen machen bzw. ergänzen wie er kann, aber keine Karte mehr ablegen. Danach endet die Runde.

## Abrechnung

-----

Die Siegerpartei berechnet ihre Punkte nach folgendem Schema:

Gesamtwert der Karten in ihren Meldungen

Prämien:

-----

100 Punkte für "Ausgehen"

Für jede rote Drei 100 oder 200 Punkte

Für jeden echten Canasta 500 Punkte

Für jeden gemischten Canasta 300 Punkte

Für "Verdeckte Hand" noch mal 100 Punkte

Minus die Punktwerte der Karten, die die Spieler der Partei in der Hand halten. Die Berechnung der Punkte der Gegner geschieht ähnlich. Nur dürfen sie:

keine Punkte für "Verdeckte Hand" oder "Ausgehen" in Anspruch nehmen haben sie keine Meldungen gemacht, werden die Punkte für rote Dreien subtrahiert anstatt addiert.

Spielgewinner einer Partie ist, wer als erstes 5000 Punkte erreicht. Überschreiten beide Parteien während einer Runde diese Marke, gewinnt, wer die höchste Punktzahl hat. Als Prämie wird selten ein Pauschalbetrag festgelegt. Sie orientiert sich für gewöhnlich an der Differenz der Endstände.