

Canastra

4 Spieler

108 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Lang

Bilde Canastras (7+ gleichrangige Auslagen) und erziele mit deinem Partner die meisten Punkte.

AUFBAU

- 4 Spieler in Partnerschaften verwenden zwei Decks plus Joker (108 Karten).
- Teile jedem Spieler 11 Karten aus.
- Verbleibende Karten bilden den Vorrat; eine Karte startet den Ablagestapel.

WERTUNG

- Saubere Canastra (ohne Wilde): 200 Punkte.
- Schmutzige Canastra (mit Wilden): 100 Punkte.
- Ausgehen: 100 Bonuspunkte.
- Kartenwerte: Joker 50, Asse/Zweien 20, 8-K 10, 3-7 sind 5 Punkte.

Tipp: Kontrolliere den Ablagestapel, indem du Karten ablegst, die den Gegnern wahrscheinlich nicht helfen, und friere ihn defensiv mit Wilden ein.

AM ZUG

- Ziehe 2 Karten vom Vorrat oder nimm den gesamten Ablagestapel auf, wenn du die oberste Karte auslegen kannst.
- Lege Gruppen von 3+ gleichrangigen Karten aus; Wilde (Joker, Zweien) können ersetzen.
- Erweitere Auslagen auf 7+ Karten, um Canastras zu bilden.
- Gehe aus, indem du alle Karten ausspielst; das Team braucht mindestens eine Canastra.

Canastra ist die brasilianische Adaptation von Canasta, einem Rommé-Kartenspiel, das sich auf das Bilden von Auslagen und den Aufbau von Canastras (Gruppen von sieben oder mehr Karten) konzentriert. In Partnerschaften gespielt, verbindet es strategisches Auslegen mit Ablagestapel-Management für ein tiefgründiges Spielerlebnis.

Ziel

Erziele Punkte durch das Bilden von Auslagen aus drei oder mehr Karten gleichen Rangs. Das Bilden von Canastras (sieben oder mehr Karten) bringt grosse Boni. Das erste Team, das die Zielpunktzahl erreicht, gewinnt.

Vorbereitung

1. **Spieler:** 4 Spieler in zwei Partnerschaften.
2. **Deck:** Zwei Standard-52-Karten-Decks plus vier Joker (108 Karten insgesamt).
3. **Austeilen:** Jeder Spieler erhält 11 Karten.
4. **Vorrat und Ablagestapel:** Verbleibende Karten bilden den Vorrat. Eine Karte startet den Ablagestapel.

Spielablauf

1. **Ziehen:** Ziehe zwei Karten vom Vorrat oder nimm den gesamten Ablagestapel auf, wenn du die oberste Karte sofort auslegen kannst.
2. **Auslegen:** Lege Gruppen von drei oder mehr Karten gleichen Rangs aus. Wilde Karten (Joker und Zweien) können natürliche Karten ersetzen.
3. **Canastras bilden:** Erweitere Auslagen auf sieben oder mehr Karten, um Canastras zu bilden. Eine saubere Canastra hat keine Wilden; eine schmutzige enthält Wilde.
4. **Ausgehen:** Beende die Runde, indem du alle verbleibenden Karten ausspielst oder ablegst. Dein Team muss mindestens eine Canastra haben, um auszugehen.

Punktewertung

- **Saubere Canastra:** 200 Punkte.
- **Schmutzige Canastra:** 100 Punkte.
- **Ausgehen:** 100 Bonuspunkte.
- **Kartenwerte:** Joker 50 Punkte, Asse und Zweien 20 Punkte, 8 bis König 10 Punkte, 3 bis 7 sind 5 Punkte.

Varianten

- **Canastra Real:** Eine echte Canastra ist eine natürliche Sieben-Karten-Folge in derselben Farbe, die noch mehr Punkte wert ist.
- **Canastra mit drei Decks:** Für grössere Gruppen erhöhen drei Decks die Spielkomplexität.

Tipps und Strategien

- Kontrolliere den Ablagestapel, indem du Karten ablegst, die den Gegnern wahrscheinlich nicht helfen. Den Stapel mit Wilden einzufrieren kann ein mächtig defensiver Zug sein.
- Balance offensives Auslegen mit dem Zurückhalten von Karten, um zu verhindern, dass Gegner einen wertvollen Ablagestapel aufnehmen.

Tipps & Strategie

Der Ablagestapel ist die umkämpfteste Ressource. Lerne, wann du ihn mit Wilden einfrierst und wann du ihn für einen Auslegebonus aufnimmst. Koordiniere immer den Zeitpunkt des Ausgehens mit deinem Partner.

Frühe Auslagen etablieren die Punktemaschine deines Teams, aber zu aggressives Auslegen enthüllt deine Hand. Finde die Balance zwischen Stärke zeigen und Flexibilität bewahren.