

# Hand und Fuss

4-6 Spieler

270 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Lang

Die meisten Punkte erzielen, indem mit dem Partner Meldungen und Canastas gebildet werden.

## AUFBAU

- 4-6 Decks mit Jokern verwenden, je nach Spieleranzahl.
- Zwei Stapel zu je 11 Karten austeilen: Hand (aufnehmen) und Fuss (beiseitelegen).
- Restliche Karten bilden einen zentralen Vorrat mit einem Abwurfstapel.

## WERTUNG

- Sauberer Canasta (ohne Wilde): 500 Punkte.
- Schmutziger Canasta (mit Wilden): 300 Punkte.
- Ausmach-Bonus: 100 Punkte.
- In Hand oder Fuss verbliebene Karten werden abgezogen.

*Tipps: Schnell zum Fuss-Stapel gelangen, um die verfügbaren Karten und Optionen zu verdoppeln.*

## AM ZUG

- 2 Karten vom Vorrat ziehen oder den gesamten Abwurfstapel aufnehmen.
- Meldungen von 3+ gleichrangigen Karten auslegen; Wilde dürfen natürliche nicht übersteigen.
- Meldungen auf 7 Karten erweitern für Canastas (sauber oder schmutzig).
- Wenn die Hand leer ist, den Fuss-Stapel aufnehmen und weiterspielen.

Hand und Fuss ist eine erweiterte Canasta-Variante mit mehreren Decks, bei der jeder Spieler zwei separate Hände verwaltet, eine 'Hand' und einen 'Fuss'. Teams wetteifern, Meldungen und Canastas zu bilden, während sie die einzigartige Zwei-Hände-Mechanik meistern.

## Ziel

Die meisten Punkte über mehrere Runden erzielen, indem Meldungen (Gruppen gleicher Karten) und Canastas (Meldungen von sieben Karten) gebildet werden. Ein Team muss bestimmte Canasta-Anforderungen erfüllen, bevor es ausmachen kann.

## Vorbereitung

1. **Spieler:** 4 bis 6 Spieler in Partnerschaften.
2. **Deck:** 4 bis 6 Standarddecks mit Jokern, je nach Spieleranzahl.
3. **Austeilen:** Jeder Spieler erhält zwei Stapel zu je 11 Karten. Einer ist die 'Hand' (sofort aufnehmen), der andere der 'Fuss' (verdeckt beiseitelegen).
4. **Vorrat und Abwurf:** Restliche Karten bilden einen zentralen Vorrat, eine Karte wird aufgedeckt als Abwurfstapel.

## Spielablauf

1. **Ziehen:** Im Zug 2 Karten vom Vorrat ziehen oder den gesamten Abwurfstapel aufnehmen (wenn die oberste Karte sofort gemeldet werden kann).
2. **Melden:** Gruppen von 3 oder mehr Karten gleichen Rangs auslegen. Wilde Karten (2en und Joker) dürfen enthalten sein, aber nicht mehr als natürliche Karten in einer Meldung.
3. **Canastas bilden:** Meldungen auf 7 Karten erweitern. Ein 'sauberer' Canasta hat keine wilden Karten; ein 'schmutziger' Canasta enthält mindestens eine wilde Karte.
4. **Zum Fuss wechseln:** Wenn die letzte Karte der Hand gespielt ist, den Fuss-Stapel aufnehmen und weiterspielen.
5. **Ausmachen:** Das Team muss eine Mindestanzahl an Canastas (typisch 2 saubere und 2 schmutzige) erfüllt haben, bevor ein Teammitglied ausmachen kann.

## Punktewertung

---

- **Sauberer Canasta:** 500 Punkte.
- **Schmutziger Canasta:** 300 Punkte.
- **Ausmachen:** 100 Bonuspunkte.
- **Kartenwerte:** Joker 50, 2en und Asse 20, 8-K 10, 4-7 je 5, schwarze 3en 5.
- **Strafe:** In Hand oder Fuss verbliebene Karten werden vom Punktestand abgezogen.

## Tipps und Strategien

---

- Mit dem Partner abstimmen, welche Meldungen aufgebaut werden, um doppelte Arbeit zu vermeiden.
- Schnell zum Fuss-Stapel gelangen gibt mehr Karten zum Arbeiten.
- Balance zwischen Canasta-Aufbau und Flexibilität in der Hand halten.

## Tipps & Strategie

---

Schnell zum Fuss-Stapel zu gelangen ist ein grosser Vorteil. Auf effizientes Melden aus der Hand konzentrieren, um die zusätzlichen 11 Karten freizuschalten.

Teamkommunikation durch das Spiel ist entscheidend. Wenn der Partner eine Meldung aufbaut, ihm Karten zuspieren, statt eine konkurrierende Meldung desselben Rangs zu starten.