

BUT DU JEU

Le but de la Canasta est d'étaler 7 cartes de même rang (sept dames, sept rois etc.)

Il faut constituer, avec ses cartes, des combinaisons particulières et chercher à prendre les cartes dont pourraient disposer l'adversaire. Le but n'est pas de terminer le premier mais de marquer le plus de points possibles. La partie est terminée lorsque le score d'un joueur (ou de l'équipe) atteint ou dépasse 5000 points.

DÉROULEMENT DU JEU

Nombre de joueurs	Nb total de cartes	Nb de carte distribuées	Type de jeu	Sortie à
2	108	15	Chacun pour soi	5000 pts
3	108	15	Chacun pour soi	5000 pts
4	108	11	2 équipes de 2	5000 pts
5	108	11	2 équipes de 3	5000 pts
6	162	1	3 équipes de 2*	7500 pts

CATÉGORIE DE CARTES

Il y a 4 catégories de cartes :

- **Les cartes naturelles:** les As, les grandes cartes (Roi, Dame, Valet, 10, 9, 8), les petites cartes (7, 6, 5, 4);
- **les cartes volantes:** les Jokers et les 2. Ils peuvent remplacer n'importe quelle carte naturelle;
- **Les 3 noirs:** les 3 de Pique et de Trèfle appelés aussi « cartes stop » empêchent le joueur suivant de prendre la pile des défausses;
- **Les 3 rouges:** les 3 de Cœur et de Carreau. Leur seule qualité est de valoir 100 points.

VALEURS DES CARTES

- As et 2 = 20 points
- Joker = 50 points,
- Roi, Dame, Valet, 10, 9 et 8 = 10 points,
- 7, 6, 5 et 4 + les 3 noirs = 5 points,
- 3 rouges = 100 points (+500 points si quatre 3 rouges)

MISE EN PLACE DU JEU

Par équipes de 2, le donneur mélange les deux jeux complets et distribue, une à une et faces cachées, X cartes à chacun (selon le nombre de joueur, cf tableau page 1). Avec les cartes restantes, il crée un talon.

Les règles de jeu



DUCALE
le jeu français

DÉROULEMENT DU JEU

Chaque joueur doit assembler ses cartes afin de faire des séries (groupe de cartes du même rang auxquelles peuvent être adjointes des cartes volantes), exemple : 6/6/6/J/2.

Une série, pour être valable, doit comporter au moins 3 cartes dont 2 dites « naturelles ». Il faut qu'elle soit exposée au tapis. Elle profite alors à l'équipe et le partenaire peut y ajouter des cartes correspondantes.

SERIE INITIALE

La première série que l'on expose est appelée « série initiale ». Une partie se jouant en 5000 points et, par conséquent, demandant plusieurs coups ou manches, le nombre de points exigés pour pouvoir exposer une série initiale change en fonction du score :

- De 0 à 1495 = 50 points
- De 1500 à 2995 = 90 points
- De 3000 à plus = 120 points

Celui qui joue peut ouvrir avec une ou plusieurs séries mais l'une d'entre elles doit compter le minimum de points exigés.



Dès qu'une série atteint 7 cartes, elle devient « Canasta » mais elle peut être « pure » (seules des cartes naturelles).



ou « impure » (si elle a la moindre carte volante)

TOUR D'UN JOUEUR

Celui qui joue a trois opérations à effectuer :

1/ Tirer : pour tirer, il prend soit la carte découverte au talon, soit la carte du dessus de la pile (la pile est constituée par des cartes défaussées, faces découvertes, une seule restant visible : celle du dessus). Il est toujours permis de tirer au talon. Pour prendre à la pile, il faut que la carte du dessus soit une carte naturelle et qu'elle puisse entrer dans une série de l'équipe, série déjà exposée ou à étaler dans le même coup. Mais la pile peut être gelée quand elle contient une carte volante ou un 3 rouge. Pour y prendre la carte du dessus, il faut pouvoir alors écarter de sa main 2 cartes naturelles égales à cette carte.

Les règles de jeu



DUCALE
le jeu français

De plus, il faut avoir étalé sa série initiale ou pouvoir le faire dans le même coup. En prenant la carte du dessus de la pile on doit en même temps prendre le reste de la pile.

2) Étaler : pour étaler, le joueur doit former des séries au tapis ou compléter des séries exposées par l'équipe. Tout étalement est facultatif sauf si l'on prend à la pile.

3) Écarter : pour écarter, le joueur qui a tiré, puis éventuellement étalé, doit écarter une carte de sa main et la poser, face visible, sur la pile: ce sera la première à prendre par le suivant.

LES 3 ROUGES

Lorsqu'un joueur tire un 3 rouge ou en possède un dans son jeu après la distribution des cartes, il doit immédiatement le poser devant soi et tirer une carte du talon pour le remplacer. Un 3 rouge peut se trouver dans le rebut à une seule occasion : lorsque c'est la première carte du talon retournée par le donneur. Dans ce cas, le joueur qui, le premier, prend le rebut pose le 3 rouge et le remplace par une carte tirée du talon.

LES 3 NOIRS

Ces cartes permettent de gêner l'adversaire. En se défaussant d'un 3 noir à la fin de son tour, cela empêche le joueur suivant de prendre le rebut (paquet de cartes rejetées) car il n'aura aucune combinaison à faire avec les 3. Le 3 noir sera par la suite recouvert par la carte de défausse du joueur suivant et n'empêchera plus de

prendre le rebut. En prenant un rebut, on récupère les 3 noirs joués et on peut les réutiliser.

SORTIE

Lorsqu'un joueur jette sa dernière carte (en l'étalant dans une des séries ou en l'écartant), le coup est terminé. Il ne peut toutefois sortir que s'il possède une Canasta. D'autre part, il a le droit de poser la question à son partenaire : « Voulez-vous que je sorte ? ». Le partenaire répond « Oui » ou « Non » mais il faut se conformer à sa réponse.

MARQUE

Chaque équipe compte ses points positifs :

• La valeur des cartes étalées

Joker	50 pts
As, 2.....	20 pts
Roi, dame, valet, 10, 9, 8	10 pts
7, 6, 5, 4, 3 noir.....	5 pts

• Les primes acquises :

Chaque canasta impure.....	300 pts
Chaque canasta pure	500 pts
Prime de sortie normale.....	100 pts
Prime de sortie surprise.....	200 pts

Puis, du total il faut ôter les points négatifs à savoir : la valeur des cartes gardées en main et les 3 rouges (si l'équipe qui les détient n'a étalé aucune série).

Les règles de jeu



DUCALE
le jeu français