

# Règles de la Canasta

## Comment jouer Canasta

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Être le premier à atteindre le score cible en formant des combinaisons de cartes sur la table.
- **Mécanique principale** : Piocher, combiner des groupes de cartes du même rang et gérer stratégiquement la pile de défausse.
- **Condition de victoire** : Atteindre ou dépasser le score ciblé, ou avoir le score le plus élevé à la fin de la partie.

Bienvenue dans la Canasta, une variante du [Rami](#) qui va vous tenir en haleine ! Le nom du jeu vient d'une combinaison magique de 7 cartes qu'on appelle justement la **Canasta**. C'est un jeu de stratégie, de patience et parfois de poker menteur, parfait pour deux joueurs qui aiment se challenger autour d'un café.

## Le matériel de jeu

La Canasta se joue avec deux jeux de 52 cartes standards auxquels on ajoute quatre **jokers** (deux par jeu), pour un total de **108 cartes**. Pas de plateau, pas de dés : juste des cartes, votre cerveau et un peu de chance !

## Les cartes spéciales à connaître absolument

Avant de distribuer, prenons 2 minutes pour parler des cartes qui vont changer votre vie (ou casser vos plans) :

- **Les Jokers et les 2 (les atouts)** : Ce sont vos cartes joker universelles. Elles peuvent remplacer n'importe quelle carte naturelle dans une combinaison. Précieux, mais

attention : ils peuvent aussi geler la **défausse** !

- **Les 3 rouges (cartes bonus)** : Dès que vous en recevez ou en piochez un, posez-le immédiatement face visible sur la table et piochez une carte de remplacement. Il vous rapporte des points bonus en fin de manche, mais il ne compte pas comme une combinaison. Si un 3 rouge se retrouve en première carte de la **pile de défausse** au début, on continue de retourner des cartes par-dessus jusqu'à tomber sur une carte qui n'est ni un atout ni un 3 rouge.
- **Les 3 noirs (cartes stop)** : Déposez-en un à la **défausse** et votre adversaire ne pourra pas prendre cette pile à son prochain tour. Attention : l'effet disparaît dès qu'une autre carte est posée dessus. On ne peut pas former de combinaison de 3 noirs, sauf exception : si vous sortez lors de votre dernier coup, vous pouvez former une combinaison de trois ou quatre 3 noirs (sans **atout**).

## La valeur des cartes

Chaque carte a une valeur en points qui compte à la fin de chaque manche. Voici le récap :

Cartes	Valeur
4, 5, 6, 7	5 points
8, 9, 10, Valet, Dame, Roi	10 points
As et 2 (atouts numériques)	20 points
Joker	50 points
3 rouge	100 points (bonus)

Petite astuce : les **jokers** et les As valent cher, mais les garder en main si vous ne sortez pas vous coûtera des points de pénalité. Dosez bien leur utilisation !

[IMAGE\_MATERIEL]

## Mise en place et déroulement d'une manche

### La distribution

Chaque joueur reçoit **15 cartes**. Le reste du paquet est posé face cachée au centre : c'est la

**pioche**. On retourne la première carte de la pioche face visible pour démarrer la **pile de défausse**. Si des 3 rouges ont été distribués, ils sont immédiatement posés face visible à côté de la main du joueur, qui pioche autant de cartes de remplacement.

## À votre tour : piocher ou prendre la défausse

À chaque tour, vous avez deux options pour alimenter votre main :

- **Piocher dans la pioche (face cachée)** : Vous prenez 2 cartes. Simple, sans risque, mais parfois on tombe sur des cartes inutiles...
- **Prendre la pile de défausse (face visible)** : Vous récupérez TOUTES les cartes de la défausse d'un coup. C'est très puissant, mais soumis à des conditions strictes (voir ci-dessous).

## Quand peut-on prendre la défausse ?

On peut prendre la **pile de défausse** si elle n'est pas gelée ET si :

- Vous avez au moins deux cartes naturelles du même rang que la première carte de la défausse dans votre main (ou une carte naturelle + un atout).
- Ou la première carte de la défausse correspond au rang d'une combinaison que vous avez déjà posée sur la table.

Exemple concret : la première carte de la défausse est une Dame. Si vous avez deux Dames en main, vous pouvez tout prendre ! Vous formez immédiatement une combinaison Dame-Dame-Dame, puis vous récupérez le reste de la défausse dans votre main. Si la défausse contient une autre Dame, vous pourrez l'ajouter à votre combinaison. En revanche, avec une seule Dame en main, c'est impossible.

## La défausse gelée : attention, terrain glissant !

La **pile de défausse** peut être gelée, ce qui signifie que vous ne pouvez pas la prendre :

- Si la carte du dessus est un **3 noir** ou un **atout** : impossible de la prendre, piochez dans la pioche.
- Si la pile contient un **atout** n'importe où (même au fond) : la défausse est gelée pour tout

le monde. Pour la prendre quand même, vous devez avoir deux cartes naturelles du même rang que la carte du dessus et les utiliser immédiatement pour former une combinaison.

- Si vous n'avez pas encore réalisé votre **combinaison initiale** : la défausse est gelée contre vous personnellement. Même règle : il faut deux cartes naturelles correspondantes pour la dégeler.

## Former des combinaisons

### Les règles de base des combinaisons

À la Canasta, on ne forme que des **groupes** : 3 cartes ou plus du même rang. Les couleurs peuvent se répéter, et on peut intégrer jusqu'à 3 **atouts** (jokers ou 2) dans un groupe. Mais attention : on ne peut pas avoir deux combinaisons différentes du même rang. Si vous posez des cartes qui correspondent à une combinaison déjà sur la table, elles y sont automatiquement ajoutées, tant que la limite de 3 atouts n'est pas dépassée.

### La Canasta : le Graal du jeu

Une **Canasta**, c'est une combinaison d'au moins 7 cartes du même rang. Il en existe deux types :

- **Canasta Pure** : 7 cartes ou plus du même rang, sans aucun atout. Elle vaut **500 points** de bonus. C'est le must !
- **Canasta Impure** : 7 cartes ou plus du même rang, avec jusqu'à 3 atouts. Elle vaut **300 points** de bonus. Moins prestigieuse mais tout aussi utile.

Rappel important : les combinaisons composées uniquement d'atouts ne sont pas autorisées.

### La combinaison initiale : le ticket d'entrée

Avant de poser vos premières cartes sur la table, la valeur totale de cette première combinaison doit atteindre un minimum qui dépend de votre score cumulé :

Score cumulé	Minimum requis pour la première combinaison
Négatif	15 points (pratiquement pas de minimum)
0 à 1 495 points	50 points
1 500 à 2 995 points	90 points
3 000 points ou plus	120 points

Pour atteindre ce minimum, vous pouvez combiner depuis votre main (après avoir pioché), ou utiliser deux cartes naturelles de votre main avec la première carte de la défausse si elles sont du même rang. Notez que les bonus spéciaux (Canasta, 3 rouges) ne comptent pas dans ce calcul. Exception unique : si vous piochez et pouvez combiner toute votre main avec deux Canastas sans avoir rien posé auparavant, vous pouvez sortir sans respecter le minimum !

## Défausser en fin de tour

À la fin de chaque tour, vous devez jeter une carte à la **défausse**. Règle importante : tant que vous n'avez pas formé deux Canastas, vous devez obligatoirement conserver au moins une carte en main après avoir défaussé.

[IMAGE\_FIN]

## Fin de manche et décompte des points

### Comment on sort ?

La manche se termine quand un joueur **sort**, c'est-à-dire qu'il combine toutes ses cartes. Pour sortir, deux conditions :

- Avoir formé au moins **deux Canastas**.
- Combiner toutes ses cartes (ou toutes sauf une que l'on défausse en dernier).

Si vous combinez toute votre main d'un coup sans avoir rien posé avant, félicitations : c'est une **Sortie Cachée** et ça rapporte gros ! Si la **pioche** se vide sans que personne ne soit sorti, la manche prend fin immédiatement.

### Le décompte des points

À la fin de chaque manche, chaque joueur calcule son score ainsi : **Bonus + valeur des cartes combinées sur la table – valeur des cartes restantes en main**. Un score négatif est possible, alors gérez bien vos cartes !

Événement	Points
Sortie classique	+100 points
Sortie Cachée	+200 points
Chaque Canasta Pure	+500 points
Chaque Canasta Impure	+300 points
Chaque 3 rouge posé (si combinaisons réalisées)	+100 points
Les quatre 3 rouges (si combinaisons réalisées)	+800 points
Chaque 3 rouge (si aucune combinaison réalisée)	-100 points de pénalité
Les quatre 3 rouges (si aucune combinaison réalisée)	-800 points de pénalité

Astuce stratégique : visez toujours au moins une **Canasta Pure** par manche. Les 500 points de bonus font une différence énorme sur le long terme, et ça force votre adversaire à se méfier de vos combinaisons !

## Pour aller plus loin

La Canasta, c'est un jeu qui mêle gestion de main, calcul et lecture de l'adversaire. Si vous aimez ce genre de challenge avec des cartes, vous pourriez aussi jeter un œil aux [règles du Trou du cul](#) pour une ambiance plus décontractée, ou vous pencher sur les [règles de la Belote](#) si les jeux de plis vous attirent. Les amateurs de stratégie pure apprécieront aussi les [règles des Cinq Rois](#), une autre belle variante de jeu de cartes avec des mécaniques originales. Et si vous cherchez quelque chose de complètement différent pour varier les plaisirs, les [règles du Go Fish](#) offrent une expérience plus accessible pour toute la famille.