

RÈGLES CANASTA

Règle du Jeu de la Canasta Canasta est le nom d'une combinaison de 7 cartes qui donne son nom à cette variante de [Rami](#).

Le but du Jeu: Le gagnant est le joueur qui est le premier à atteindre ou à dépasser le score ciblé (Tournoi Rapide), ou le joueur qui possède le plus haut score à la fin de la partie (Tournoi à Manches). Une manche (main) prend fin lorsqu'un joueur a combiné toutes les cartes de sa main et créé au moins deux combinaisons Canasta ou lorsque la pioche est vide (dans ce cas le jeu prend fin et tous les joueurs reçoivent des points en fonction des cartes qu'ils ont en main). On atteint le score ciblé en collectant des points selon la valeur des combinaisons que l'on a étalées sur la table pendant la partie. Comme beaucoup d'autres variantes de [jeux de Rami](#), à la Canasta, il faut que la valeur de vos combinaisons atteigne ou dépasse une certaine valeur initiale avant de pouvoir étaler votre première combinaison.

Nombre de Joueurs: sur RamiRoyall cette variante se joue à 2 joueurs seulement.

Le Jeu: Ce jeu se joue avec deux jeux de 52 cartes standards et quatre jokers (deux de chaque jeu), soit un total de 108 cartes.

CARTES SPÉCIALES

Atouts: Les 2 et les jokers sont des cartes atouts qui peuvent prendre la place des cartes naturelles, les 3 peuvent eux geler la pioche et donner à leur propriétaire à la fois des points bonus et de pénalité.

Trois Rouges - Cartes Bonus: Si un joueur reçoit ou pioche un trois rouge, il doit le placer automatiquement sur la table face dévoilée. Il devra piocher une carte de remplacement. Les Trois Rouges marquent des points bonus mais ne comptent pas en tant que combinaison et n'aident donc pas les joueurs à atteindre le nombre de points nécessaires pour la combinaison initiale.

Dans le cas où un 3 rouge est la première carte de la pile de la défausse, une autre carte doit être tirée de la pioche et placée par dessus jusqu'à ce qu'une carte autre qu'un atout ou qu'un 3 rouge soit retournée. Lorsque la pile de la défausse est prise, le 3 rouge sera placé à coté de la main du joueur face dévoilée et aucune carte de remplacement ne sera tirée.

Trois Noirs– Cartes Stop: En jetant un 3 noir à la défausse, le joueur empêche ses adversaires de piocher une carte de la défausse au prochain tour. Les 3 noirs ne gèlent pas la pile de la défausse (contrairement aux atouts -2 et Jokers). Une fois qu'une autre carte a été jetée à la défausse par dessus le 3 noir, il n'a plus aucun effet.

Une combinaison de 3 noirs ou plus ne peut être formée à une seule exception près. Un joueur qui fait sa sortie peut former une combinaison de trois ou quatre 3 noirs lors de son dernier coup. Une combinaison de trois noirs ne peut pas utiliser des atouts.

Les Cartes et leur Valeur							
						5 Points	
							10 Points

		20 Points
		50 Points

DEROULEMENT DE LA PARTIE

La Donne: Chaque joueur reçoit 15 cartes et le reste des cartes est placé face cachée sur la table pour former la pioche. La première carte de la pioche est retournée et placée face dévoilée pour former la pile de la défausse.

Tous les 3 rouges ayant été distribués seront automatiquement placés face dévoilée à côté de la main du joueur, et un nombre égal de cartes sera tiré pour les remplacer.

Piocher des Cartes (De la pioche - Face Cachée): si les joueurs décident de tirer une carte dans la pioche, 2 cartes seront ajoutées à leur main.

Tirer des Cartes (De la pile de la défausse - Face Dévoilée): les joueurs peuvent choisir de tirer la pile de la défausse dans son intégralité au lieu de tirer une carte dans la pioche. Cependant, tirer la défausse n'est pas toujours possible.

Les joueurs peuvent tirer la pile de la défausse non gelée lorsque:

- Ils peuvent combiner la première carte de la pile de la défausse avec au moins deux cartes importantes de leur jeu : cela peut être soit deux cartes naturelles du même rang que la première carte de la défausse, ou une carte naturelle de ce même rang et un atout.
- Dans le cas où le rang de la première carte de la défausse correspond aux combinaisons que le joueur a déjà formées sur la table et qu'il peut l'ajouter sur la combinaison.

Par exemple, si la première carte de la défausse est une Dame et qu'il y a une autre Dame au milieu de la pile de la Défausse, il vous sera impossible d'utiliser une seule Dame de votre main pour prendre l'intégralité de la défausse et combiner les trois Dames. Cependant, si vous avez deux Dames dans votre jeu, vous pouvez les utiliser pour former une combinaison D-D-D avec la première carte de la défausse, puis, le reste de la défausse sera ajouté à votre main et vous pourrez alors ajouter la quatrième Dame à la combinaison.

**Veuillez noter qu'il est impossible de prendre la pile de la défausse lorsqu'elle est gelée; c'est à dire lorsque la carte du haut est soit un 3 noir soit un atout.

Défausser: Avant d'avoir formé deux Canastas, un joueur ne peut pas ne plus avoir de cartes à la fin de son tour. Le joueur doit faire en sorte qu'il lui reste au moins une carte en main après avoir défaussé une carte à la fin de son tour.

DÉFAUSSE GELÉE

Une défausse peut être gelée selon deux scénarios :

1. Lorsque la première carte est un 3 noir ou un atout, cela signifie que le joueur ne peut pas prendre la défausse et doit donc tirer une carte de la pioche. Lorsqu'il y a une carte naturelle au-dessus du 3 noir, la défausse n'est plus gelée et les joueurs peuvent alors la prendre selon le règlement.

2. La pile de la défausse est gelée pour tous les joueurs si elle contient un atout (au dessus, au milieu ou au-dessous). Pour montrer que la défausse est gelée, l'atout est placé plus haut que la pile afin d'être toujours visible quand d'autres cartes sont défaussées à leur tour.

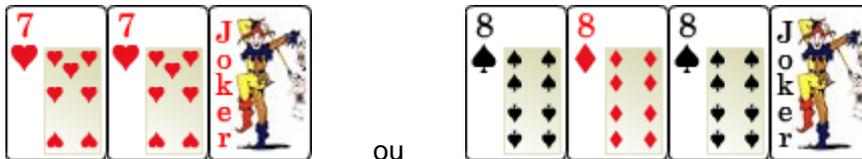
3. La pile de la défausse est gelée contre un joueur, dans le cas où il n'a pas formé sa combinaison initiale.

Dégeler la pile de la défausse

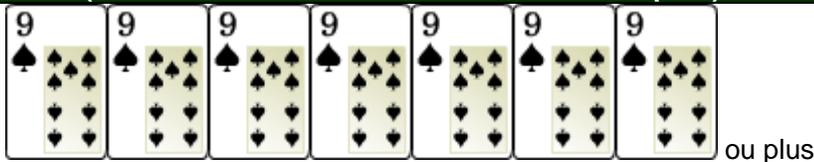
Dans les cas 2 et 3, un joueur peut prendre la pile de la défausse seulement s'il possède deux cartes naturelles ou plus du même rang que la première carte de la défausse. Il doit ensuite les utiliser avec la première carte de la défausse pour former une combinaison lors du même tour. Cette combinaison peut être une nouvelle ou une combinaison existante du même rang – dans ce cas, les combinaisons seront automatiquement fusionnées.

Combinaisons: les combinaisons peuvent être aussi longues que le souhaite le joueur.

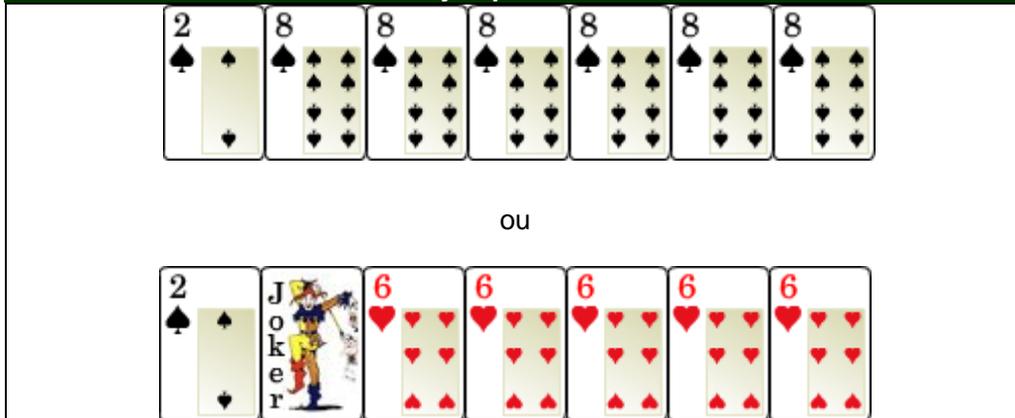
**Les joueurs peuvent seulement former des groupes.
Un groupe est constitué de 3 cartes ou plus du même rang, le nombre de cartes n'est pas limité.
Les couleurs peuvent se répéter, et jusqu'à 3 Jokers ou atouts peuvent être ajoutés.**



**Canasta Pure: Composée de 7 cartes ou plus du même rang sans aucun atout
(au moment de la combinaison initiale ou après).**



Canasta Impure: Composée de 7 cartes ou plus du même rang et peut contenir jusqu'à trois atouts.



Notez que les combinaisons composées uniquement d'atouts ne sont pas permises.

Un joueur ne peut pas avoir deux combinaisons différentes de même rang. Toutes les cartes combinées par un joueur et possédant le même rang qu'une de ses combinaisons existantes, seront automatiquement fusionnées à cette dernière, dans la mesure où la limite des trois atouts n'est pas dépassée.

Exigences Combinaison Initiale: Afin de pouvoir former une combinaison pour la première fois, la valeur totale des cartes combinées doit atteindre le montant minimum requis. Cette exigence dépend du score cumulé par le joueur lors des manches précédentes comme indiqué ci-dessous:

Score Cumulé	Montant Minimum de la Combinaison Initiale
négatif	15 points (pas de minimum)
0 - 1495	50 points
1500 - 2995	90 points
3000 ou plus	120 points

Combinaison Initiale – Règles Générales

- Dans le cas où un joueur n'a pas réalisé de combinaisons, la pile de la défausse sera gelée. Afin d'atteindre le montant minimum, un joueur doit soit réaliser une combinaison à partir de sa main après avoir pioché une carte de la pioche, ou utiliser deux cartes naturelles de sa main et la première carte de la défausse dans le cas où elles seraient du même rang.
- Dans le second cas, le joueur peut seulement compter la valeur de la première carte de la défausse ainsi que les cartes de son jeu qu'il va combiner, pour cette combinaison et toute autre combinaison.
- Il est impossible de compter toute autre carte de la pile de la défausse que vous pourriez ajouter à vos combinaisons pendant ce même tour.
- Les Bonus spéciaux pour les 2 Rouges ou les Canastas ne seront pas pris en compte dans la comptabilisation des points pour atteindre le montant minimum requis à la première combinaison.

A Noter: Il y a une seule exception aux règles de la combinaison initiale; lorsqu'un joueur doit piocher une carte de la pioche et est capable de combiner sa main entière (avec deux canastas), sans avoir auparavant combiné des cartes. Dans ce scénario, il peut sortir sans avoir le total de points minimum.

La Fin d'une Manche

Sortie: La manche prend fin lorsqu'un joueur 'sort' en combinant toutes les cartes qu'il a en main. Un joueur peut uniquement sortir s'il a combiné deux Canastas ou plus. On peut sortir en combinant toutes les cartes de notre jeu ou en les combinant toutes sauf une que l'on jettera à la défausse.

Un joueur peut aussi combiner sa main entière sans n'avoir précédemment combiné aucune carte et, en ce faisant, il recevra le bonus "**Sortie Cachée**".

La Pioche n'a Plus de Cartes: dans le cas où aucun joueur n'est pas "Sorti" et que la pioche n'a plus de cartes, le jeu prend immédiatement fin.

SCORES

Le score est déterminé à la fin de chaque manche, en fonction des cartes combinées sur la table, et les cartes restant dans les mains des joueurs.

Le score de chaque joueur prend en compte les éléments suivants:

- Total des bonus
- Valeur totale des cartes ayant été combinées sur la table
- La soustraction de la valeur totale des cartes restant dans la main du joueur

Veillez noter:

On fait le total des points de chaque joueur.

Il est possible d'avoir un score négatif.

Points Bonus:

Sortie	100 points
Sortie Cachée	200 points
Pour chaque Canasta Pure	500 points
Pour chaque Canasta Impure	300 points
Pour chaque 3 rouge étalé, si le joueur n'a réalisé aucune combinaison	100 points
Pour les quatre 3 rouges	800 points
A noter: Si un joueur n'a pas réussi à réaliser des combinaisons, chaque 3 rouge lui rapporte 100 points de pénalité. S'il possède tous les 3 rouges et qu'il n'a réalisé aucune combinaison, il recevra 800 points de pénalité.	