

Canastra

4 joueurs

108 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Longue

Construisez des canastras (combinaisons de 7+ cartes de même rang) et marquez le plus de points avec votre partenaire.

MISE EN PLACE

- 4 joueurs en équipes utilisent deux jeux de cartes plus des jokers (108 cartes).
- Distribuez 11 cartes à chaque joueur.
- Les cartes restantes forment la pioche ; une carte est retournée pour la défausse.

SCORE

- Canastra propre (sans jokers) : 200 points.
- Canastra sale (avec jokers) : 100 points.
- Terminer la manche : 100 points de bonus.
- Valeur des cartes : Jokers 50, As/2 valent 20, 8-K valent 10, 3-7 valent 5 points.

Conseil: Contrôlez la pile de défausse en vous débarrassant de cartes inutiles aux adversaires et en la gelant avec des jokers pour vous défendre.

À VOTRE TOUR

- Piochez 2 cartes de la pioche, ou prenez toute la pile de défausse si vous pouvez utiliser la carte du dessus dans une combinaison.
- Posez des groupes de 3+ cartes de même rang ; les jokers et les 2 peuvent servir de substituts.
- Étendez vos combinaisons à 7+ cartes pour former des canastras.
- Terminez en jouant toutes vos cartes ; l'équipe doit avoir au moins une canastra.

La Canastra est l'adaptation brésilienne du Canasta, un jeu de cartes de type rami axé sur la formation de combinaisons et la construction de canastras (groupes de sept cartes ou plus). Joué en partenariat, il allie stratégie de combinaison et gestion de la pile de défausse pour une expérience de jeu captivante.

Objectif

Marquer des points en formant des combinaisons de trois cartes ou plus de même rang. Construire des canastras (sept cartes ou plus) rapporte de gros bonus. La première équipe à atteindre le score cible remporte la partie.

Mise en place

1. **Joueurs** : 4 joueurs en deux équipes.
2. **Jeu de cartes** : Deux jeux standard de 52 cartes plus quatre jokers (108 cartes au total).
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 11 cartes.
4. **Pioche et défausse** : Les cartes restantes forment la pioche. Une carte est retournée pour commencer la pile de défausse.

Déroulement du jeu

1. **Piocher** : Piochez deux cartes de la pioche, ou ramassez l'intégralité de la pile de défausse si vous pouvez immédiatement utiliser la carte du dessus dans une combinaison.
2. **Combinaisons** : Posez des groupes de trois cartes ou plus de même rang. Les cartes joker (jokers et 2) peuvent remplacer les cartes naturelles.
3. **Construire des canastras** : Étendez vos combinaisons à sept cartes ou plus pour former des canastras. Une canastra propre ne contient aucune carte joker ; une canastra sale en contient.
4. **Terminer la manche** : Terminez la manche en jouant ou en défaussant toutes vos cartes restantes. Votre équipe doit avoir au moins une canastra pour pouvoir terminer.

Décompte des points

- **Canastra propre** : 200 points.
- **Canastra sale** : 100 points.
- **Terminer la manche** : 100 points de bonus.
- **Valeur des cartes** : Jokers 50 points, As et 2 valent 20 points, 8 au Roi 10 points, 3 au 7 valent 5 points.

Variantes

- **Canastra Real** : Une canastra real est une suite naturelle de sept cartes de la même couleur, valant encore plus de points.
- **Canastra à trois jeux** : Pour les groupes plus nombreux, ajouter un troisième jeu de cartes augmente la complexité de la partie.

Conseils et stratégies

- Contrôlez la pile de défausse en vous débarrassant de cartes peu susceptibles d'aider vos adversaires. Geler la pile avec des cartes joker peut être un puissant coup défensif.
- Trouvez l'équilibre entre poser des combinaisons offensives et garder des cartes en main pour empêcher les adversaires de récupérer une pile de défausse riche.

Conseils et stratégie

La pile de défausse est la ressource la plus convoitée. Apprenez quand la geler avec des cartes joker et quand la récupérer pour un festival de combinaisons. Coordonnez toujours le moment de terminer la manche avec votre partenaire.

Les combinaisons précoces lancent le moteur de score de votre équipe, mais poser trop agressivement révèle votre jeu. Trouvez l'équilibre entre montrer votre force et maintenir votre flexibilité.