

# Carioca

2-4 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Longue

## Remplir le contrat de chaque manche et minimiser les points de pénalité.

### MISE EN PLACE

- 2 à 4 joueurs, chacun pour soi.
- Utilisez deux jeux plus des jokers.
- Distribuez 12 cartes par joueur, retournez une carte pour débiter le talon de défausse.

### SCORE

- Les cartes restantes comptent comme points de pénalité.
- Le total de points de pénalité le plus faible après toutes les manches gagne.

Conseil: Remplissez votre contrat le plus vite possible pour commencer à vous défaire de vos cartes.

### À VOTRE TOUR

- Piochez dans la pioche ou prenez la carte du dessus du talon de défausse.
- Posez vos combinaisons de contrat dès qu'elles sont complètes.
- Défaussez une carte pour terminer votre tour.

Carioca est un jeu de rami populaire en Amérique latine, avec des contrats progressifs qui changent à chaque manche. Les joueurs doivent satisfaire des exigences précises en termes de combinaisons avant de pouvoir poser des cartes, faisant de chaque manche un défi unique.

## Objectif

Remplir le contrat requis pour chaque manche en formant les combinaisons de brelans et de suites spécifiées. Le joueur ayant le total de points de pénalité le plus faible après toutes les manches gagne.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 4 joueurs, chacun pour soi.
2. **Jeu de cartes** : Deux jeux standards de 52 cartes plus des jokers (108 cartes au total). Les jokers et les 2 sont des cartes sauvages.
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 12 cartes. Les cartes restantes forment la pioche, une carte étant retournée pour commencer le talon de défausse.

## Déroulement du jeu

1. **Étape 1** : Piochez une carte dans la pioche ou prenez la carte du dessus du talon de défausse.
2. **Étape 2** : Une fois que vous avez en main les combinaisons requises par le contrat, posez-les toutes sur la table en une seule fois.
3. **Étape 3** : Après avoir posé votre contrat, vous pouvez ajouter des cartes à n'importe quelle combinaison sur la table (la vôtre ou celle d'un adversaire).
4. **Étape 4** : Défaussez une carte pour terminer votre tour. La manche se termine lorsqu'un joueur vide sa main.

## Décompte des points

- Les cartes restant en main à la fin d'une manche comptent comme points de pénalité. Les cartes numériques valent leur valeur faciale, les figures valent 10, les As valent 15 et les jokers valent 50.
- Le joueur ayant le moins de points de pénalité après toutes les manches est déclaré vainqueur.

## Variantes

- **Carioca chilien** : Comporte 7 manches avec des contrats précis allant de deux trios à une suite complète de 12 cartes.
- **Carioca rapide** : Réduit le nombre de manches à 4, en ne conservant que les contrats les plus difficiles pour une partie plus courte.

## Conseils et stratégies

---

- Concentrez-vous sur la réalisation rapide de votre contrat, même en utilisant des cartes sauvages, pour commencer à vous défaire des cartes superflues.
- Conservez des cartes qui s'adapteront aux contrats des manches suivantes tout en travaillant sur le contrat en cours.
- Observez attentivement les défausses de vos adversaires pour ne pas leur donner les cartes dont ils ont besoin.

## Conseils et stratégie

---

Remplir les contrats tôt permet de se défaire des cartes superflues et de réduire les pénalités. Pensez toujours à la manche suivante en conservant des cartes polyvalentes utilisables dans les prochains contrats.

Les cartes sauvages sont précieuses pour réaliser des contrats difficiles, mais elles rapportent beaucoup de points de pénalité si vous vous retrouvez à les garder en main. Utilisez-les tôt et stratégiquement.