

# Hand and Foot

4-6 joueurs

270 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Longue

Atteindre 10 000 points en équipe avant les adversaires.

## MISE EN PLACE

- 2 à 6 joueurs.
- 5 jeux de 52 cartes avec jokers.
- Distribuez 11 cartes (main) + 11 cartes (pied) à chaque joueur.

## SCORE

- Canasta naturelle = 500 pts, canasta mixte = 300 pts.
- Clore la manche = 100 pts bonus.
- Valeur des cartes dans les combinaisons.

Conseil: Complétez au moins 2 canastas (une naturelle) avant de fermer.

## À VOTRE TOUR

- Piochez et défaussez.
- Formez des combinaisons et des canastas.
- Videz la main avant de commencer le pied.

Hand and Foot est une variante étendue de la Canasta jouée avec plusieurs jeux de cartes, où chaque joueur gère deux mains séparées : une « main » et un « pied ». Les équipes rivalisent pour former des combinaisons et des canastas tout en exploitant la mécanique unique des deux mains.

## Objectif

Marquer le plus de points sur plusieurs manches en formant des combinaisons (groupes de cartes de même rang) et en complétant des canastas (combinaisons de sept cartes). Une équipe doit remplir des conditions spécifiques de canasta avant de pouvoir terminer.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 4 à 6 joueurs en partenariat.
2. **Jeu** : 4 à 6 jeux standards avec jokers, selon le nombre de joueurs.
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit deux piles de 11 cartes. L'une est la « main » (prise en main immédiatement), l'autre est le « pied » (mis de côté face cachée).
4. **Pioche et défausse** : Les cartes restantes forment une pioche centrale avec une carte retournée pour commencer la pile de défausse.

## Déroulement du jeu

1. **Piocher** : À votre tour, piochez 2 cartes de la pioche ou prenez toute la pile de défausse (si vous pouvez immédiatement utiliser la carte du dessus dans une combinaison).
2. **Combinaisons** : Posez des groupes de 3 cartes ou plus de même rang. Les cartes sauvages (2 et Jokers) peuvent être incluses mais ne doivent pas dépasser en nombre les cartes naturelles dans une combinaison.
3. **Former des canastas** : Étendez les combinaisons à 7 cartes pour former des canastas. Une canasta « propre » ne contient aucune carte sauvage ; une canasta « sale » contient au moins une carte sauvage.
4. **Passer au pied** : Quand vous jouez la dernière carte de votre main, prenez votre pile de pied et continuez à jouer à partir de celle-ci.
5. **Terminer** : Votre équipe doit avoir complété un nombre minimum de canastas (généralement 2 propres et 2 sales) avant qu'un membre de l'équipe puisse terminer.

## Décompte des points

- **Canasta propre** : 500 points.
- **Canasta sale** : 300 points.
- **Terminer** : Bonus de 100 points.
- **Valeur des cartes** : Jokers 50, 2 et As 20, 8-R 10, 4-7 5, 3 noirs 5.
- **Pénalité** : Les cartes restantes dans la main ou le pied sont déduites de votre score.

## Conseils et stratégies

---

- Coordonnez-vous avec votre partenaire sur les combinaisons à construire pour éviter les doublons d'effort.
- Accéder rapidement à votre pile de pied vous donne plus de cartes avec lesquelles travailler.
- Trouvez l'équilibre entre construire des canastas et garder de la flexibilité dans votre main.

## Conseils et stratégie

---

Complétez votre main efficacement avant de commencer le pied pour garder une longueur d'avance.

Former des canastas naturelles (sans cartes sauvages) en priorité maximise les points.