

Tranca

2-4 joueurs

108 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Longue

Construire des trancas (combinaisons de sept cartes) et marquer le plus de points avec votre partenaire.

MISE EN PLACE

- 4 joueurs en partenariats utilisent deux jeux plus des jokers.
- Distribuer 11 cartes à chacun ; mettre de côté un morto (main de réserve) par équipe.
- Les cartes restantes forment la pioche ; une carte commence la pile de défausse.

SCORE

- Tranca propre (sans jokers) : 200 points.
- Tranca sale (avec jokers) : 100 points.
- Terminer la manche : 100 points bonus.

Conseil: Verrouillez la pile de défausse quand elle contient des cartes dont vos adversaires ont besoin pour paralyser leurs combinaisons.

À VOTRE TOUR

- Piocher dans la pioche ou prendre la pile de défausse (avec restrictions).
- Former des groupes de 3 cartes ou plus du même rang ; les étendre pour construire des trancas.
- Quand vous videz votre main, ramassez le morto de votre équipe.
- Verrouillez la pile de défausse pour restreindre l'accès des adversaires.

Tranca est un jeu de cartes brésilien en partenariat, apparenté à la Canasta et au Buraco, avec une mécanique unique de pile verrouillée qui lui donne son nom. Les joueurs construisent des combinaisons et s'efforcent de former des trancas (groupes complets de sept cartes) tout en gérant une pile de défausse dynamique.

Objectif

Former des combinaisons et construire des trancas (groupes de sept cartes) pour marquer des points. La première équipe à atteindre le score cible sur plusieurs manches remporte le match.

Mise en place

1. **Joueurs** : 4 joueurs en deux partenariats.
2. **Paquet** : Deux jeux standard de 52 cartes plus des jokers.
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 11 cartes.
4. **Morto** : Une main de réserve de 11 cartes est mise de côté pour chaque équipe, face cachée.

Déroulement du jeu

1. **Piocher** : Piocher dans la pioche ou prendre la pile de défausse (avec restrictions).
2. **Poser des combinaisons** : Poser des groupes de trois cartes ou plus du même rang sur la table.
3. **Construire des trancas** : Étendre les combinaisons jusqu'à sept cartes. Une tranca propre n'utilise pas de cartes sauvages ; une tranca sale en inclut.
4. **Ramasser le morto** : Quand un joueur vide sa main, il ramasse le morto (main de réserve) de son équipe et continue.
5. **Verrouiller la pile** : Certaines actions peuvent verrouiller la pile de défausse, rendant plus difficile pour les adversaires de la ramasser.

Décompte des points

- **Tranca propre** : 200 points.
- **Tranca sale** : 100 points.
- **Terminer la manche** : 100 points bonus.
- **Valeurs des cartes** : Les cartes hautes valent plus, les cartes basses valent moins.

Variantes

- **Tranca Aberta** : Une variante ouverte où certaines combinaisons sont visibles de tous les joueurs.
- **Tranca à deux joueurs** : Adaptée pour un jeu en tête-à-tête avec une distribution ajustée.

Conseils et stratégies

- Verrouillez la pile de défausse quand elle contient des cartes dont vos adversaires ont besoin. Ce coup défensif peut paralyser leurs plans de combinaisons.
- Choisissez le bon moment pour ramasser le morto. Vider rapidement sa main pour obtenir la main de réserve peut donner à votre équipe un avantage considérable en cartes.

Conseils et stratégie

La mécanique de pile verrouillée est la caractéristique principale de Tranca. Utilisez-la agressivement pour priver les adversaires de ressources, et coordonnez les ramassages du morto avec votre partenaire pour un avantage d'équipe maximal.

Équilibrer la pose offensive de combinaisons avec la gestion défensive de la pile est la tension stratégique centrale. Trop miser sur les combinaisons vous rend vulnérable, tandis qu'accumuler des cartes ralentit votre décompte des points.