

LA RÈGLE DU JEU

URUGUAY, MONTÉVIDÉO, 1939

Bienvenue au Jockey-Club !

Ce soir, la haute bourgeoisie de Montévidéo s'encanaille pour voir s'affronter autour du tapis de cartes les deux camps emblématiques :

Alberto contre **Segundo**.

Lequel des deux camps aura l'honneur de remporter la partie Canasta-Origin ?



Plongez dans l'histoire, jouez pour l'honneur.

ALBERTO



BUT DU JEU

Dans la **CANASTA-ORIGEN**, deux camps s'affrontent :
le camp **ALBERTO** et le camp **SEGUNDO**.

Former des Canastas [combinaisons de 7 cartes de la même famille],
accumuler des points et terminer les manches avec panache !

Chaque équipe doit collaborer pour compléter les combinaisons et bloquer leurs adversaires. Mais attention, le **CANASTILLO** [la défausse] peut faire basculer le cours du jeu. Chaque décision est cruciale.

La première équipe à atteindre 5000 points remporte la victoire !
Chaque manche est une bataille où le hasard rencontre la stratégie

Un jeu écrit et illustré par MILS

SEGUNDO



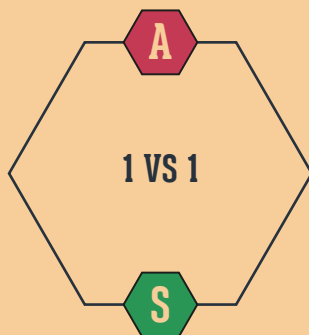
CONTENU



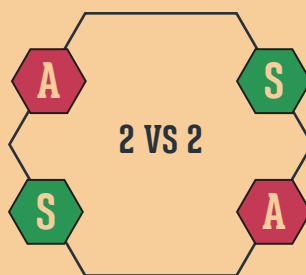
PLACEMENT DES JOUEURS

La CANASTA-ORIGEN se joue sous 3 formats

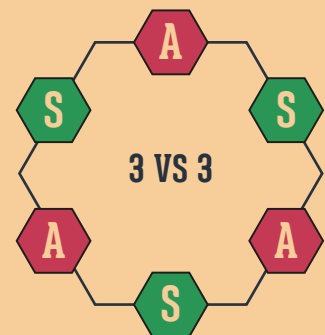
Le Duel



Le Duo



Le Trio



Choisissez votre camp: **A** Alberto ou **S** Segundo,
puis placez vous autour de votre table de façon à avoir un adversaire de chaque côté.

PRÉSENTATION DU MATERIEL

Le jeu se compose de 108 cartes, chacune ayant son charme et ses subtilités :

LES CARTES NATURELLES

Chaque carte naturelle incarne un symbole de l'Uruguay. Elles sont reconnaissables par une lettre [leur initiale] différente pour chacune d'elle. Il en existe 8 de chaque.



5 pts



5 pts



5 pts



5 pts



20 pts



10 pts



10 pts



10 pts



10 pts



10 pts



10 pts

LES CARTES SPÉCIALES :

Chaque carte Spéciale a sa particularité. Elles sont reconnaissables par leurs pictos qui les différencient des cartes Naturelles

Joker DIVA



50 pts

Très recherchés et jaloués les jokers peuvent remplacer n'importe quelle carte naturelle

Joker GENTLEMAN



20 pts

Carte d'arrêt



5 pts

Elle bloque le pôt pour le joueur suivant

Bonus



100 pts

100 points de bonus ! un beau rayon de soleil

LES ACCESSOIRES :

Les 6 jetons CANASTA

double face



Recto



Verso

Celui que l'on fait claquer sur les canAsta's !

Le jeton FINITO

double face



Recto

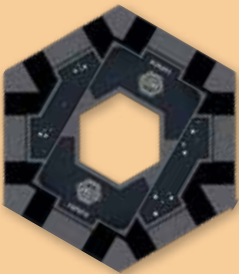


Verso

Celui qui sonne la fin de manche

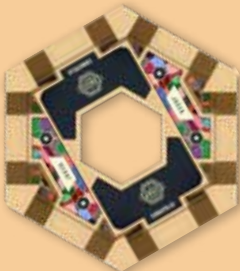
La défausse CANASTILLO

l'objet de toutes les convoitises !



La pioche ZAPATO

l'objet de tous les espoirs !



MISE EN PLACE DU JEU

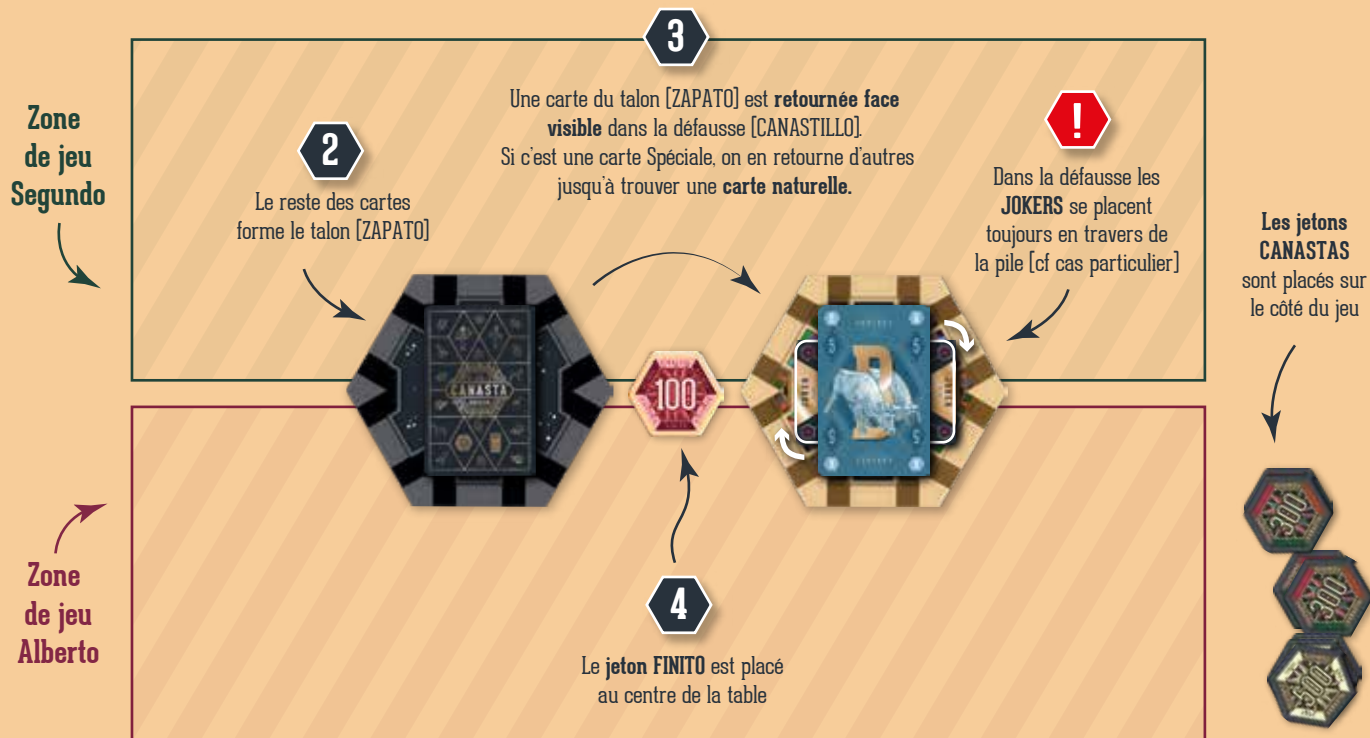


On lance le **jeton FINITO** à pile ou face pour savoir quel camp commence à distribuer, ensuite le plus jeune de ce camp distribue à chaque joueur. Ce sera alors à son voisin de gauche de commencer.

15 cartes [en 1 contre 1]

13 cartes [en 2 contre 2]

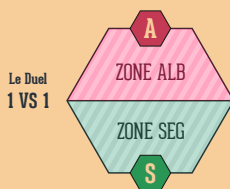
11 cartes [en 3 contre 3]



On délimite la table en deux zones : la **Zone Alberto** et la **Zone Segundo**.

Chaque camp y descendra ses combinaisons de cartes de façon à ne pas se mélanger avec le camp adverse.

RAPPEL DU PLACEMENT DES JOUEURS



MANCHE

Une partie se déroule en **plusieurs manches**. Une manche consiste à descendre des cartes pour cumuler des points. Elle **s'arrête** quand l'un des joueurs n'a **plus de carte en main**. On **comptabilise** alors les scores de chaque équipe puis on **redistribue les cartes** pour **relancer une nouvelle manche**. Les scores de chaque manche sont **additionnés tout au long de la partie** jusqu'à ce qu'une équipe atteigne **5000 points** et la remporte avec gloire !



Distribution des cartes : pour la manche suivante c'est le joueur qui a commencé qui distribue à son tour.

LES COMBINAISONS

Les combinaisons sont des séries **d'au moins trois cartes** de la même famille, elles sont placées sur la zone de votre camp formant une pile en escalier de façon à pouvoir les compter facilement.

EXEMPLES
DE COMBINAISONS
VALIDES



1 naturelle
2 jokers



NON VALIDE

ATTENTION :
dans une combinaison
il ne peut pas y avoir
plus de JOKER que de
carte NATURELLE

2 naturelles



NON VALIDE

Il faut
au moins
3 cartes

LES CANASTAS

Lorsqu'une combinaison atteint 7 cartes cela forme une **CANASTA** !

CANASTA PURE

7 cartes



On rassemble la
combinaison en une
seule pile

On place alors un
jeton CANASTA sur
la pile de cartes
face 500 pour une
CANASTA PURE
si elle contient seulement
des cartes Naturelles

La canasta PURE vous offre **500 points** de bonus

CANASTA IMPURE

7 cartes



On rassemble la combinaison
en une seule pile.
Pour faciliter sa
reconnaissance, laissez une
carte **naturelle visible sur le
dessus**

On place alors un
jeton CANASTA sur
la pile de cartes
face 300 pour une
CANASTA IMPURE
si elle contient un
ou plusieurs Joker[s]

La canasta IMPURE vous offre **300 points** de bonus

! On peut continuer à compléter les canastas pures et impures avec d'autres cartes de la même famille ou des jokers

DÉROULEMENT D'UN TOUR

Chaque tour se déroule en trois étapes :

1

Piocher une carte du talon [ZAPATO] pour compléter votre main



2

Poser et / ou compléter des combinaisons dans votre zone de jeu [action facultative]

vosre main



3

Défausser une carte dans le CANASTILLO [la défausse] face visible pour finir votre tour



A votre tour de jouer, si vous avez un SOL dans votre main vous devez le déposer sur votre zone de jeu et le remplacer par une carte du TALON. Il vous rapportera 100 points de bonus à la fin de la manche



Ouvrir une combinaison



Compléter une combinaison



ATTENTION : au cas où vous oubliez de remplacer votre SOL par une carte du talon et que le joueur suivant a déjà pioché, c'est perdu pour vous, vous continuez avec une carte en moins.

! On ne peut évidemment pas compléter les combinaisons de l'équipe adverse.

CONTRAT DE DEBUT DE MANCHE

Au début de chaque manche, pour poser ses premières combinaisons, chaque équipe doit atteindre un score minimum de 50 points.

EXEMPLES DE CONTRAT

50 points



VALIDE

60 points



VALIDE

15 points



NON VALIDE



ATTENTION
Le contrat concerne l'équipe et pas chaque joueur de cette équipe.

Le premier à descendre un contrat débloquent le jeu pour ses coéquipiers.

PRENDRE LE CANASTILLO

À votre tour de jouer, au lieu de prendre une carte dans le ZAPATO [talon] vous pouvez prendre la première carte du CANASTILLO [défausse]

Mais pour la prendre il faut respecter l'une de ces 3 conditions :

Condition

1

Soit avec une **CARTE COLLANTE**.
Si la **première carte** du CANASTILLO correspond à une de vos **combinaisons déjà descendues**, vous pouvez l'ajouter immédiatement à la combinaison.



La première carte du CANASTILLO

Combinaison déjà existante

Condition

2

Soit avec une **PAIRE PURE**.
Si la **première carte** du CANASTILLO correspond à **deux cartes naturelles** de **vosre main**, vous pouvez la prendre et former ainsi une nouvelle combinaison de trois cartes.



La première carte du CANASTILLO

Nouvelle combinaison

Condition

3

Soit avec une **PAIRE IMPURE**.
Si la **première carte** du CANASTILLO correspond à **une carte naturelle** de votre main et que vous possédez aussi **un Joker**, vous pouvez la prendre et former une nouvelle combinaison de trois cartes.



La première carte du CANASTILLO

Nouvelle combinaison

Si vous prenez la première carte du CANASTILLO, vous êtes obligés de récupérer aussi le reste de la défausse !



ASTUCE :

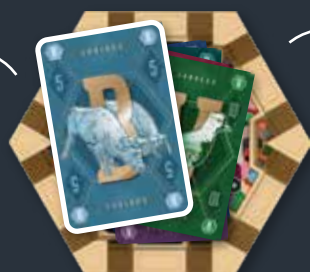
Votre main s'amenuise de tour en tour à force de descendre des combinaisons. Le seul moyen de la régénérer est de prendre le CANASTILLO ! Mais attention, cela peut s'avérer être un piège en fin de manche !



La première carte du CANASTILLO doit être **jouée de suite**. On ne peut en aucun cas la mettre dans sa main.



Les cartes restantes du CANASTILLO peuvent être jouées desuite ou compléter votre main.



Pour éviter que l'adversaire ne ramasse le CANASTILLO sous vos yeux
désarmés, 2 solutions s'offrent à vous.

1 BLOQUER LE CANASTILLO !

À la fin de votre tour vous pouvez **jeter une carte "DETENER"** de votre main.
Cette carte bloque la défausse et empêche le joueur suivant de la prendre

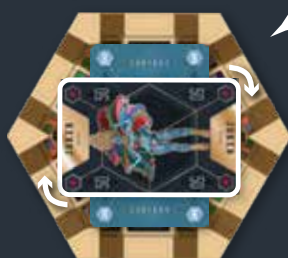
Une fois recouvert d'une carte naturelle par le joueur suivant le CANASTILLO pourra de nouveau être pris.



GELER LE CANASTILLO !

À la fin de votre tour vous pouvez vous **défausser d'un Joker**. On dit que le **CANASTILLO est gelé** !

Le carte Joker est alors **placée en travers** de la pile pour rappeler qu'il est gelé. Les joueurs continuent de défausser des cartes et ne pourront prendre le CANASTILLO qu'avec une **PAIRE PURE** [voir condition 2].



Tant qu'un camp n'a encore rien descendu, le CANASTILLO est comme **GELÉ** pour lui et son équipe.



Pour le prendre, le joueur doit avoir une **PAIRE PURE** [voir condition 2]
et pouvoir descendre au moins 50 points [voir contrat de début de manche].

La première carte du CANASTILLO sera jouée immédiatement et comptée dans le contrat,
mais **ATTENTION : LE RESTE DE LA DÉFAUSSE NE PEUT EN AUCUN CAS ETRE COMPTÉ DANS LE CONTRAT**,
il pourra néanmoins être joué ou complété la main comme prévu.

SEUIL DES CONTRATS

Les contrats augmentent selon votre niveau de score !

si votre score est
entre 0000 à 1495
vous devez descendre
un contrat de 50 points
minimum en un seule fois

50 points [de 0000 à 1495]

si votre score est entre
1500 et 2995
vous devez descendre
un contrat de 90 points
minimum en un seule fois

90 points [de 1500 à 2995]

Si votre score est entre
3000 et 5000 et +
vous devez descendre
un contrat de 120 points
minimum en un seule fois

120 points [de 3000 à 5000]

FIN DE MANCHE

La manche se termine lorsqu'un joueur n'a plus de carte en main,
mais il y a quelques règles à respecter :

- 1 Au moins **une canasta** doit être **posée** pour valider la fin de manche.
- 2 Avant de finir, vous **pouvez demander la permission** à votre [vos] partenaire[s]. Celui-ci [ceux-ci] doit [doivent] répondre par « **OUI** » ou par « **NON** ». Dans ce cas, vous êtes **obligés de respecter sa** [leur] **décision**. C'est le seul moment où vous pouvez parler entre coéquipiers. Une règle d'or à la Canasta, c'est « NO BLABLA ! »
- 3 Aucune autre question, allusion ou sous entendu n'est autorisé
- 4 Seulement pour finir on peut descendre une série de 3 ou de 4 DETENER



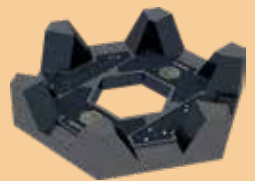
Le jeton FINITO est
décerné à l'équipe
qui finit !



ÉPUISEMENT DU TALON

Si le **talon** [ZAPATO] est **épuisé**, la manche continue tant que le joueur suivant peut prendre le Canastillo. Dès qu'un joueur est bloqué, **la manche se finit** immédiatement.

Si personne n'a vidé sa main, le **JETON FINITO** n'est **pas** **décerné**.



COMPTAGE DES POINTS ET BONUS

À la fin de chaque manche, chaque camp compte ses points :

- ✓ Les **cartes descendues** rapportent leur valeur.
- ✓ Les **cartes restantes** en main sont **soustraites** du score.
- ✓ Bonus SOL : **+100 points** pour chaque SOL posé.
- ✓ Jeton Canasta PURE : **+500 points**.
- ✓ Jeton Canasta IMPURE : **+300 points**.
- ✓ Jeton FINITO : **+100 points** pour le camp qui finit la manche.

! Si un camp finit la manche alors que l'autre n'a pas posé de combinaisons, **TOUS** les points qui restent dans la main de l'équipe malheureuse sont comptés en négatif. De plus, si cette équipe a posé des cartes "SOL", elles comptent également en négatif. Pénalité pour l'exploit des 4 "SOL" : **-800 points**.



le Bonus IRREVERENCIA

si une équipe réussit l'exploit de poser
les 4 SOL dans la même manche, ses
points bonus sont multipliés par 2 :
soit **800 points** au lieu des 400 !

Ça c'est irrévérencieux !!

La première équipe à atteindre 5000 points remporte la partie et entre dans la légende !

CAS PARTICULIERS

- À la distribution si la première carte du CANASTILLO est un JOKER le pot est comme gelé. Il faudra impérativement une paire PURE pour pouvoir prendre le CANASTILLO, même si les équipes ont déjà descendu !
- La seule façon de prendre le CANASTILLO si vous n'avez pas encore rempli votre «Contrat de début de Manche» est avec une paire PURE.
- Si par malchance votre score descend dans le négatif vos contrat passe à 0 point.
- Si les 2 camps atteignent tous les 2 plus de 5000 points, le vainqueur sera celui qui a le score le plus élevé.