



## 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**.

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

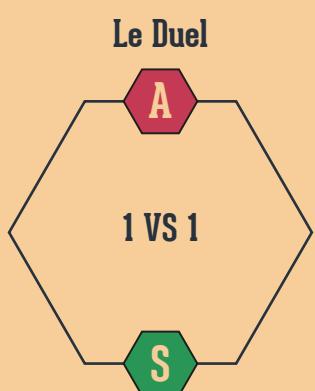
Un jeu écrit et illustré par MILS

# CONTENU



## PLACEMENT DES JOUEURS

La CANASTA-ORIGEN se joue sous 3 formats



Choisissez votre camp: Alberto ou 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



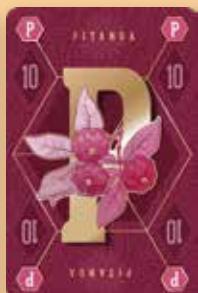
20 pts



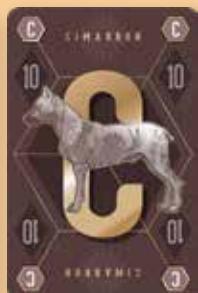
10 pts



10 pts



10 pts



10 pts



10 pts

## 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

x4

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

### Joker GENTLEMAN

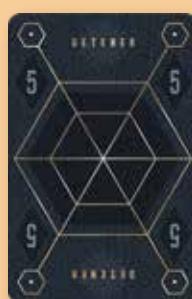


20 pts

x8

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

### Carte d'arrêt



5 pts

x4

Elle bloque le pôt pour le joueur suivant

### Bonus

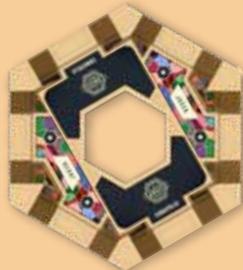


100 pts

x4

100 points de bonus ! un beau rayon de soleil

## LES ACCESSOIRES :



### La défausse CANASTILLO

l'objet de toutes les convoitises !



### La pioche ZAPATO

l'objet de tous les espoirs !

### Les 6 jetons CANASTA

double face



Recto

Verso

Celui que l'on fait claquer sur les canAstas !

### Le jeton FINITO

double face



Recto

Verso

Celui qui sonne la fin de manche

# 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]

Zone  
de jeu  
Segundo

2  
Le reste des cartes  
forme le talon [ZAPATO]

3  
Une carte du talon [ZAPATO] est retournée face  
visible dans la défausse [CANASTILLO].  
Si c'est une carte Spéciale, on en retourne d'autres  
jusqu'à trouver une carte naturelle.

! Dans la défausse les  
JOKERS se placent  
toujours en travers de  
la pile [cf cas particulier]

Les jetons  
CANASTAS  
sont placés sur  
le côté du jeu



Zone  
de jeu  
Alberto

4  
Le jeton FINITO est placé  
au centre de la table

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**

3 naturelles  
2 naturelles 1 joker  
6 naturelles  
2 naturelles 2 jokers

VALIDE  
VALIDE  
VALIDE  
VALIDE

**NON VALIDE**  
Il faut au moins 3 cartes

1 naturelle 2 jokers  
2 naturelles

NON VALIDE  
NON VALIDE

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

## 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

### • 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 PURE vous offre **500 points** de bonus

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]



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



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.



Ouvrir une combinaison



Compléter une combinaison

! 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.

50 points

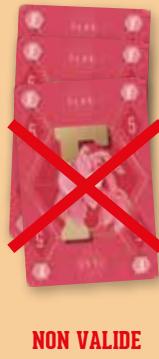


EXEMPLES  
DE CONTRAT

60 points



15 points



VALIDE

NON VALIDE



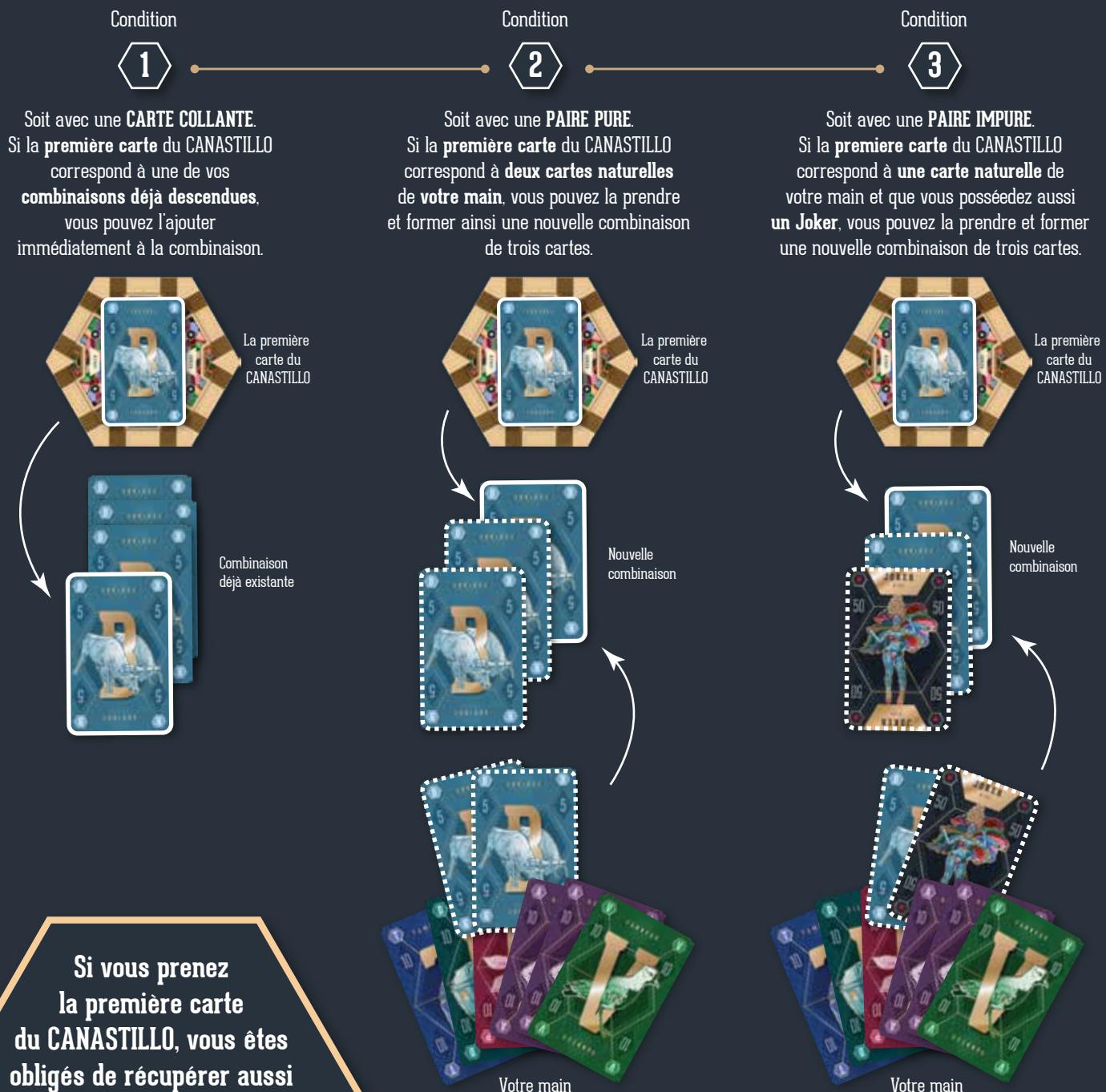
ATTENTION  
Le contrat concerne l'équipe et pas chaque joueur de cette équipe.

Le premier à descendre un contrat débloque 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 :**



**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  
désesparés, 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 !

La 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.



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 !!

- ! 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.

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.