

Canasta, Jeu de Cartes

Nombre de joueurs : quatre. La Canasta se joue aussi à deux, trois, cinq ou six joueurs.

Les cartes : deux paquets conventionnels avec les quatre Fous.

Ordre des cartes : pour la formation des équipes : l'ordre décroissant habituel, l'As étant la carte la plus forte, suivie du Roi, puis de la Dame et ainsi de suite jusqu'au 2. Le Fou n'a aucune valeur pour la formation des équipes. L'ordre des Couleurs est le même qu'au bridge : le pique est la Couleur la plus forte, suivie du cœur, du carreau et, enfin, du trèfle.

Si deux joueurs tirent des cartes identiques, par exemple l'As de cœur, ils tirent de nouveau. Dans les cas suivants, un joueur doit également tirer de nouveau :

- 1- s'il tire un Fou;
- 2- s'il tire par inadvertance plus d'une carte à la fois;
- 3- s'il tire une des quatre premières ou une des quatre dernières cartes du paquet.

Pour le jeu : des 108 cartes, 88 sont dites naturelles tandis que 20 cartes jouent un rôle spécial. Ces cartes se divisent en trois catégories :

12 cartes sont «passe-partout» : les quatre Fous et les huit 2. Elles peuvent remplacer n'importe quelle autre carte dans une combinaison, au gré du joueur. On ne peut étaler une carte passe-partout que si elle accompagne des cartes naturelles; la carte passe-partout prend automatiquement leur valeur.

4 cartes d'arrêt : les quatre 3 noirs. Quand un joueur écarte un 3 noir, il gèle la pile de défausses; autrement dit, le joueur suivant ne peut la ramasser. On ne peut pas former de combinaison avec des 3 noirs, sauf pour finir le coup (voir plus loin).

4 cartes primes : les quatre 3 rouges. Dès qu'un joueur en tire un, il l'étale devant lui. À la fin du coup, ces cartes donnent des points bonis ou des points de pénalité. Comme pour les 3 noirs, on ne peut s'en servir pour former des combinaisons.

valeur :

3 rouge.....	100 points
Fou.....	50 points
2.....	20 points
As.....	20 points
R D V 10 9 8.....	10 points
7 6 5 4.....	5 points
3 noirs.....	5 points

Le jeu:

Type : d'équipe.

But :

Se débarrasser de sa main en formant des combinaisons regroupant au moins 3 cartes de même valeur, avec ou sans l'aide de cartes passe-partout.

Règles :**Formation des équipes :**

Chaque joueur tire une carte au hasard. Celui qui a tiré la plus forte choisit sa place et a le privilège d'être l'aîné au premier coup. Celui qui a tiré la carte suivante dans l'ordre décroissant devient le partenaire de l'aîné.

La distribution :

Le premier donneur est le joueur assis à la droite de l'aîné, c'est-à-dire du joueur qui a tiré la carte la plus forte. Ensuite, la donne suit le sens des aiguilles d'une montre. Tout joueur a le privilège de mêler les cartes, le donneur, celui d'être le dernier à les battre. Une fois le jeu bien mêlé, le donneur fait couper le paquet par le joueur assis à sa gauche.

Le donneur distribue onze cartes couvertes à chaque joueur. Il les passe une à une, en suivant le sens des aiguilles d'une montre et en commençant par l'aîné.

À chaque tour de la donne, il est le dernier à recevoir une carte. Le donneur place ensuite le reste du paquet au centre de la table, face couverte : c'est le talon. Il en retourne la carte du dessus et la dépose à côté du talon : c'est la première carte de la pile de défausses.

Si cette carte est un Fou, un 2, un 3 rouge ou un 3 noir, le donneur retourne une autre carte et ce, jusqu'à ce qu'il retourne une carte naturelle, soit une carte comprise entre le 4 et l'As.

Les 3 rouges :

Si un joueur a un 3 rouge dans sa main, il doit, quand vient son tour déjouer, le retourner devant lui et le remplacer en tirant une autre carte du talon. Si un joueur pige un 3 rouge du talon, il le retourne tout de suite devant lui et pige une nouvelle carte. Quand un joueur s'empare de la pile de défausses et qu'il y trouve un 3 rouge, il le retourne immédiatement devant lui, mais, cette fois-ci, il ne tire pas une nouvelle carte du talon.

Le déroulement :

L'aîné joue le premier, ensuite c'est au tour du joueur assis à sa gauche, et ainsi de suite.

À chaque tour, un joueur pige une carte du talon, étale une ou plusieurs combinaisons de cartes de même valeur s'il est en mesure de le faire, puis termine son tour en écartant. Pour cela, il place une carte de sa main, face retournée, sur la pile de défausses.

Si un joueur peut former un Breelan (trois cartes de même valeur ou deux cartes de même valeur + une carte passe-partout) en prenant la carte située sur le dessus de la pile de défausses, il est autorisé à la prendre. Mais il doit prendre aussi le reste de la pile et il doit étaler immédiatement son Breelan.

Pour qu'un joueur puisse «ouvrir» le jeu, c'est-à-dire commencer à étaler des combinaisons de cartes identiques, il doit être en mesure d'étaler un minimum de points. Ce minimum varie selon le nombre de points déjà accumulés par son équipe au moment de l'ouverture.

si l'équipe a un score :	le nombre de points d'ouverture est :
négatif	15
entre 0 et 1 495	50
entre 1 500 et 2 995	90
de 3 000 et plus	120

Pour connaître la valeur d'une combinaison, il suffit d'additionner la valeur des cartes qui la composent. Pour obtenir le minimum de points requis pour l'ouverture, on peut étaler autant de combinaisons qu'on le désire.

Si la carte placée sur le dessus de la pile de défausses permet à un joueur d'obtenir le minimum de points requis pour ouvrir son jeu, il peut s'emparer de la pile, mais il ne peut utiliser que la carte du dessus pour l'ouverture, non pas les autres cartes comprises dans la pile.

Ne comptent pas dans les points requis pour l'ouverture :

- a) les points bonis des 3 rouges;
- b) les points bonis pour les canastas.

Le partenaire d'un joueur qui a ouvert son jeu peut, à son tour, étaler d'autres combinaisons ou ajouter des cartes à une combinaison existante.

On concentre toutes les cartes étalées devant l'un des partenaires de l'équipe. Une équipe peut étaler une combinaison identique à une combinaison déjà étalée par l'autre, mais elle ne peut former deux combinaisons avec des cartes de valeur identique.

Par exemple, les équipes A et B ont chacune le droit d'étaler un Carré de 4, mais aucune n'a le droit d'étendre deux Carrés de 4. Un joueur peut compléter une combinaison commencée par son partenaire, mais il ne peut jamais ajouter de carte à une combinaison de l'équipe adverse.

Combinaisons :

On peut étaler une combinaison seulement si elle comporte plus de cartes ordinaires que de cartes passe-partout.

Ainsi :

- 1- le Brelan doit être composé d'au moins 2 cartes naturelles;
- 2- le Carré (une combinaison de 4 cartes de même valeur) et la combinaison de 5 cartes doivent comprendre au moins 3 cartes naturelles;
- 3- la combinaison de 6 cartes et la canasta (une combinaison de 7 cartes) seront composées d'au moins 4 cartes naturelles.

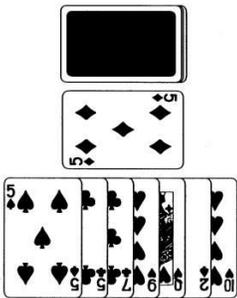
La pile de défausses : comme dans tous les jeux de cartes, cette pile est composée de toutes les cartes rejetées par les joueurs.

N'importe quel joueur peut s'en emparer à certaines conditions. S'emparer de la pile de défausses aide souvent à former ou à compléter une combinaison.

On peut s'emparer de la pile

- a) si on a dans sa main deux cartes de même valeur que la carte retournée sur le dessus de la pile ou une carte de même valeur et une carte passe-partout;
- b) si son équipe a déjà étalé une combinaison de même valeur que la carte du dessus.

(Illustration 5 : pile de défausses avec une main partielle)



Gel de la pile de défausses :

La pile est dite gelée quand certaines conditions ou certaines cartes interdisent à un joueur de s'en emparer. La pile est gelée pour toute équipe qui n'a pas encore ouvert de jeu. Le fait d'ouvrir son jeu pour un membre d'une équipe dégèle la pile de défausses non seulement pour lui-même mais aussi pour son partenaire, à condition que la pile ne soit pas gelée par une carte.

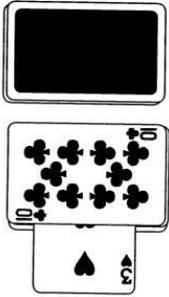
Les cartes qui peuvent geler la pile de défausses sont :

- un 3 noir retourné par le donneur ou écarté par un joueur gèle la pile pour le joueur suivant. Dès que ce dernier a écarté à son tour, la pile est dégelée;
- un 3 rouge retourné par le donneur au début du tour;
- une carte passe-partout retournée par le donneur ou écarté par un joueur en cours de partie.

Dans ces deux derniers cas, on place le 3 rouge ou la carte passe-partout en travers de la pile pour bien marquer qu'elle est gelée. Il n'y a qu'une façon de s'emparer d'une pile ainsi gelée, c'est d'avoir en main une paire de cartes naturelles de même valeur que la carte du dessus. Autrement dit, on ne peut pas utiliser de carte passe-partout pour dégeler une pile de défausses.

N. B. La pile de défausses ne peut contenir plus de six cartes passe-partout. Autrement dit, un joueur n'a pas le droit de geler la pile en écartant une septième carte passe-partout.

(Illustration 6 : une pile de défausses gelée par un 3 rouge)



Avant de s'emparer de la pile de défausses gelée, un joueur doit prouver qu'il a en main les deux cartes ordinaires de même valeur que celle qui est sur le dessus de la pile.

S'il s'empare de la pile pour ouvrir son jeu, il doit montrer non seulement sa paire, mais aussi toutes les cartes nécessaires pour obtenir le minimum de points requis.

Parler : à la Canasta, il est permis de parler pour signaler certaines choses à son partenaire.

On peut lui rappeler :

- a) le nombre minimum de points requis pour ouvrir son jeu;
- b) de déclarer ses 3 rouges ou de piger une carte de remplacement;
- c) le nombre de points accumulés par chaque équipe;
- d) le nombre de cartes que n'importe quel joueur a dans sa main;
- e) le nombre de cartes qui restent dans le talon.

Fin du coup :

Le coup prend fin quand un joueur se débarrasse de toutes ses cartes soit en étalant une combinaison soit en écartant : on dit alors qu'il «sort».

Sortir :

Pour qu'un joueur ait le droit de sortir, son équipe doit avoir au moins une Canasta étalée sur la table. Un joueur doit demander la permission de sortir à son partenaire et se conformer à sa réponse, quelle qu'elle soit. La sortie rapporte 100 points à l'équipe.

Si un joueur sort en étalant toutes ses cartes d'un seul coup, il effectue une «sortie surprise». Cette tactique rapporte 200 points à l'équipe.

Dernière carte du talon :

Lorsqu'un joueur prend la dernière carte du talon, si c'est un 3 rouge, il le retourne sur la table. C'est la fin du coup : ce joueur ne peut ni étaler de cartes ni même en écarter.

Lorsque le talon est épuisé et que personne ne peut s'emparer de la pile de défausses, le coup prend fin. Toutefois, aucune équipe n'enregistre les points de sortie.

Si un joueur n'a que trois ou quatre 3 noirs en main, il a le droit de les étaler pour sortir et, ainsi, mettre fin au coup.

Le pointage :

À la fin d'un coup, chaque équipe commence par faire le décompte des points étalés sur la table. Puis elle compte les points qui sont restés dans la main de chaque joueur. Enfin, elle soustrait ce dernier total du total des points étalés sur la table.

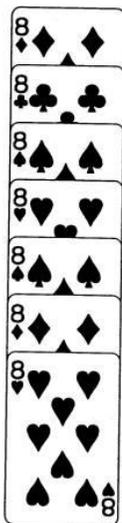
Chaque 3 rouge donne une prime de 100 points. Si une équipe a étalé les quatre 3 rouges, elle obtient une prime additionnelle de 400 points, ce qui lui donne un total de 800 points. Ces primes ne sont accordées qu'à l'équipe qui a réussi à ouvrir son jeu, c'est-à-dire à étaler des combinaisons sur la table.

Si une équipe ne réussit pas à ouvrir son jeu, ses primes se transforment en pénalités. Autrement dit, elle perd autant de points qu'elle a de 3 rouges.

Par exemple, si une équipe a retourné deux 3 rouges pendant une manche, sans avoir réussi à étaler des combinaisons, elle perd 200 points. Chaque canasta donne aussi des points à l'équipe.

Une canasta pure ou rouge, formée de sept ou huit cartes de même valeur, rapporte 500 points. Dès qu'une équipe réussit à former une canasta pure, on en ramasse les cartes en pile, face retournée. On met une carte de couleur rouge sur le dessus de la pile, pour se rappeler qu'on a étalé une canasta pure.

(Illustration 7a : la canasta pure ou rouge)

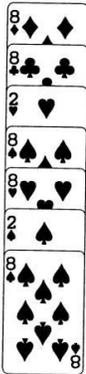


Une canasta impure ou noire peut être formée :

- soit de 6 cartes de même valeur + une carte passe- partout;
- soit de 5 cartes de même valeur + deux cartes passe- partout;
- soit de 4 cartes de même valeur + trois cartes passe- partout.

Une canasta impure rapporte 300 points. Quand on a formé une canasta impure, on ramasse les cartes en pile, face retournée. On place une carte de couleur noire sur le dessus de la pile, pour se rappeler qu'on a affaire à une canasta impure.

(Illustration 7b : la canasta impure ou noire)



Pour résumer la manière de compter les points.

On compte d'abord les points des cartes sur la table. Après avoir additionné les points de sortie, les points pour chaque canasta pure, chaque canasta impure, chaque 3 rouge, chaque 3 noir (s'ils forment un Breelan ou un Carré), il ne faut pas oublier d'ajouter les points de chaque carte étalée.

Ensuite on additionne les points restés dans la main de chacun des joueurs de l'équipe, s'il y en a. On soustrait ce dernier total du premier.

Marquage des points :

On écrit les points sur deux colonnes, une par équipe, sur une feuille de papier. On inscrit les points remportés par chaque équipe après chaque coup, puis on fait le cumulatif des points pour déterminer le minimum de points requis pour l'ouverture du coup suivant.

Fin de la partie :

La partie prend fin quand l'une des deux équipes cumule 5 000 points. On joue le dernier coup jusqu'au bout même si une équipe ou même les deux ont déjà atteint 5 000 points. Gagner la partie ne rapporte pas de prime.

Pour connaître la marge de la victoire, on soustrait le total de l'équipe perdante de celui de l'équipe gagnante.
Irrégularités :

1- nouvelle donne : un joueur doit reprendre sa distribution dans les cas suivants :

a) s'il a enfreint une des règles de la distribution;

b) s'il a retourné une carte autre que la première carte de la pile de défausses;

c) si, pendant la distribution, quelqu'un s'aperçoit que le donneur n'a pas fait couper le paquet;

d) si on constate, avant que chaque joueur ait joué son premier tour, qu'un joueur a reçu moins de cartes que le nombre réglementaire;

e) s'il y a une carte retournée dans le talon;

f) s'il y a une carte étrangère au jeu dans le paquet. Dans les trois derniers cas, si on s'aperçoit trop tard de l'irrégularité, le jeu continu :

en d), le joueur doit jouer le tour avec une ou des cartes en moins;

en e), on remet la carte retournée au hasard dans le talon;

en f) on retire tout simplement la carte étrangère du paquet de cartes ou de la main d'un joueur, si elle s'y trouve. Le joueur pige alors une carte de remplacement du talon.

2- carte pignée en trop : si un joueur pige plus d'une carte du talon et s'il ne les a pas encore ajoutées à sa main, il doit les montrer aux autres joueurs et les remettre dans le talon. Cette irrégularité donne au joueur suivant le droit de remêler le talon, s'il le désire, avant de piger sa carte.

Si le joueur a déjà placé les cartes pignées en trop dans sa main, il doit ramener sa main au nombre de cartes règlementaire :

a) pour cela, il évite de piger autant de fois qu'il a pigné de cartes en trop. Par exemple, s'il a pris 2 cartes au lieu d'une seule, il n'a pas le droit de piger au tour suivant; s'il en a pris 3, il lui est interdit de piger pendant 2 tours.

b) de plus, ce joueur perd le droit d'étaler des combinaisons sur la table ou d'ajouter des cartes à des combinaisons existantes tant qu'il n'a pas ramené sa main au nombre de cartes règlementaire.

3- carte exposée : si un joueur expose par mégarde ou intentionnellement une carte de sa main, sans intention d'étaler ou d'écarter, cette carte devient une carte de pénalité et reste retournée sur la table.

Une carte de pénalité continue de faire partie intégrante de la main du joueur, et ce dernier peut l'étaler dans une combinaison ou l'ajouter à une combinaison.

S'il ne peut s'en débarrasser par un étalement ou un ajout, le joueur a tout intérêt à l'écarter le plus vite possible. Si un joueur a deux cartes ou plus de pénalité, il a le privilège de choisir celle qu'il écartera.

4- compte insuffisant : si un joueur ouvre en étalant des combinaisons dont le nombre de points est insuffisant, deux possibilités s'offrent à lui :

a) il peut corriger son erreur en ajoutant des cartes aux combinaisons déjà sur la table;

b) s'il ne peut le faire, il ramasse toutes les cartes étalées et, alors, le nombre de points requis pour ouvrir est automatiquement augmenté de 10 pour son équipe.

Si un joueur ouvre son jeu en étalant des combinaisons comportant un nombre de points insuffisant et s'il corrige la situation en ajoutant d'autres cartes, mais qu'il reprenne une ou plusieurs cartes étalées, donc exposées au regard des autres joueurs, son équipe est pénalisée par une amende de 100 points. Pour que l'amende s'applique, il faut que l'irrégularité soit signalée avant qu'un joueur de l'équipe adverse ait pigné une carte du talon ou pris la pile.

Si on la signale après que le joueur a commencé son tour, l'amende ne s'applique pas. L'ouverture avec un nombre de points insuffisant devient alors règlementaire.

5- cartes étalées illégalement : tout joueur qui étale illégalement des cartes doit les remettre dans sa main. Les cas d'étalement illégal sont les suivants :

a) quand un joueur étale des combinaisons avec l'intention de finir alors que son équipe n'a pas de canasta complétée ou quand il finit alors que son partenaire ne l'a pas autorisé à sortir;

b) quand un joueur a étalé plus de cartes passe-partout que le règlement ne le permet. L'équipe prise en défaut se voit imposer une amende de 100 points. Pour que l'amende s'applique, il faut que l'irrégularité soit signalée avant qu'un joueur de l'équipe adverse ait pigé une carte du talon ou pris la pile.

Si on la signale après que le joueur a commencé son tour, l'amende ne s'applique pas.

Si un joueur a étalé une combinaison contenant plus de cartes passe-partout que ce qui est permis, il peut remettre les cartes dans sa main, sauf les cartes passe-partout en trop qu'il doit laisser sur la table. Une amende de 50 points par carte passe-partout étalée en trop est imposée à l'équipe prise en défaut.

Par exemple, si un joueur étale une canasta composée de 3 cartes naturelles et 4 cartes passe-partout, il peut ramasser ses 3 cartes naturelles et 3 cartes passe-partout. Il doit laisser la quatrième carte passe-partout sur la table et, à la fin du coup, on imposera une amende de 50 points à son équipe.

6- remise de pénalité : si les irrégularités aux numéros 4 et 5 ne sont pas signalées avant qu'un joueur de l'équipe adverse ait pigé ou pris la pile, l'amende prévue pour la faute ne s'applique pas.

7- oubli de déclarer un 3 rouge : si, au moment de compter les points à la fin d'un coup, un joueur a en main un 3 rouge, son équipe se voit imposer une amende de 500 points. L'amende est réduite à 100 points si un autre joueur finit au premier tour en se débarrassant de toutes ses cartes et que le joueur pris en défaut n'a pas eu le temps de jouer.

8- prendre la pile de façon illégale : si un joueur tente de s'emparer de la pile de défausses sans avoir au préalable montré les cartes qui lui donnent le droit de le faire, on doit l'arrêter sur-le-champ. Si le joueur peut faire reconnaître son droit en montrant lesdites cartes, il n'y a pas d'amende.

Mais, s'il a ajouté la «pile» à sa main sans avoir montré les cartes, l'équipe adverse peut lui faire découvrir toutes ses cartes, en retirer celles qui viennent de la pile et reconstituer cette dernière. Le joueur pris en défaut peut reprendre sa main et piger une carte du talon, mais son équipe se verra imposer une amende de 100 points.

9- demande non réglementaire : si un joueur demande à son partenaire l'autorisation de sortir et qu'il ait déjà étalé des combinaisons ou qu'il ait signifié son intention de s'emparer de la «pile», il doit sortir.

S'il pose la question au bon moment, mais qu'il étale des combinaisons avant d'avoir reçu la réponse, il doit sortir.

S'il demande et obtient l'autorisation de sortir, il doit le faire. Dans chacun de ces 3 cas, si le joueur ne sort pas, son équipe reçoit une amende de 100 points.

La Canasta à deux

On suit les règlements de la Canasta expliqués plus haut, sauf que :

- 1- on distribue 15 cartes à chacun;
- 2- à chaque tour, les joueurs pigent deux cartes du talon, mais n'en écartent qu'une seule;
- 3- pour sortir, un joueur doit avoir deux canastas complètes;
- 4- les amendes expliquées aux numéros 4 et 5 ne s'appliquent pas.

La Canasta à trois

Pour jouer à 3, on suit les règlements expliqués ci-dessus, à la différence que chaque joueur joue seul. Cependant, le jeu sera plus rapide et plus vivant si on modifie les règlements comme suit :

Les joueurs : à 3, chaque joueur compte ses points individuellement, mais, au cours de la partie, deux joueurs peuvent s'unir contre le troisième.

La pige : à chaque tour, les joueurs pigent deux cartes du talon, mais n'en écartent qu'une seule, comme à la Canasta à deux.

La main isolée : le premier joueur à s'emparer de la pile de défausses devient la «main isolée». Les deux autres joueurs se liguent contre lui, c'est-à-dire qu'à partir de ce moment, ils ont le droit de jouer en équipe. Chacun peut donc utiliser des combinaisons étalées par son «partenaire» pour se débarrasser de ses cartes, comme à la Canasta à quatre.

Si un joueur sort sans que personne ne se soit emparé de la pile, il devient la «main isolée». En conséquence, les deux autres joueurs comptent leurs points en équipe.

Par exemple, A devient la main isolée par sa sortie, automatiquement B et C forment équipe.

L'ouverture : l'ouverture se fait toujours sur une base individuelle. Autrement dit, ce sont les points qu'un joueur a accumulés qui déterminent le nombre de points qui lui sont nécessaires pour ouvrir. C'est pourquoi, même si deux joueurs font équipe, il est possible qu'un des deux ait besoin de plus de points que l'autre pour ouvrir.

Épuisement du talon : si le talon s'épuise avant qu'un joueur ne sorte, le jeu s'arrête au moment où le joueur qui a pris la dernière carte du talon écarte.

Si aucun des joueurs n'est devenu la «main isolée», autrement dit si aucun joueur ne s'est emparé de la pile de défausses, on compte les points individuellement.

Fin de la partie :

La partie prend fin quand un joueur atteint 7 500 points : il gagne la partie.

Quand deux joueurs font équipe pour un coup, chacun enregistre la somme de ses points pour ce coup et de ceux de son coéquipier, sauf les points bonis ou de pénalité des 3 rouges. Un 3 rouge ne rapporte ou n'enlève de points qu'au joueur qui le détient.

Par exemple, B et C font équipe. B a 750 points sans le décompte 72 de ses trois 3 rouges alors que C, qui n'a pas de 3 rouge, a 680 points. Ainsi, C enregistrera 1 4 3 0 points (750 + 680), tandis que B ajoutera 300 points à cette somme.

La Canasta à cinq

On forme deux équipes : l'une de deux, l'autre de trois joueurs. Chaque joueur de l'équipe de trois s'abstient de jouer à tour de rôle. Ainsi, ses partenaires affrontent l'autre équipe comme si on jouait à quatre. Le joueur qui ne joue pas n'a pas le droit de conseiller ses partenaires ni de signaler une irrégularité, sauf au décompte des points quand le coup est fini.

La Canasta à six

Il y a trois façons différentes de jouer à six :

a) on forme deux équipes de trois joueurs, qui s'installent de la façon suivante autour de la table : A, B, A, B, A, B. Donc, chaque joueur est placé entre deux adversaires. Tous les joueurs jouent chaque coup. On suit les règlements de la Canasta à quatre.

b) on forme deux équipes de trois joueurs, mais il n'y a que deux joueurs de chaque équipe qui jouent à la fois. On suit les règlements de la Canasta à quatre et de la Canasta à cinq.

c) on forme trois équipes de deux joueurs, qui s'installent comme suit autour de la table : A, B, C, A, B, C.

On suit les règlements de la Canasta à quatre. Pour jouer à six, on utilise trois paquets conventionnels plus six Fous.

On distribue treize cartes à chacun.

La première équipe qui atteint 10 000 points gagne la partie.

Lorsqu'une équipe a accumulé 7 000 points, il lui faut 150 pour ouvrir.

Si une équipe a quatre 3 rouges, on lui crédite 100 points chacun;

Si elle a mis la main sur cinq 3 rouges, elle cumule 1 000 points en tout; six 3 rouges donnent un 73 total de 1 200 points à une équipe.

Une équipe ne peut sortir que si elle a deux canastas complètes.

Tête et Queue (Head and foot)

Tête et Queue est une variante qui se distingue non seulement de la Canasta mais de presque tous les jeux par sa façon curieuse de donner les cartes.

On étale les cartes couvertes sur la table et on les mélange bien. Chaque joueur ramasse environ le quart des cartes, puis il forme deux tas de onze cartes. Il donne un tas au joueur assis à sa droite et l'autre au joueur assis à sa gauche.

Les cartes qui restent sont regroupées pour former le talon. En recevant ses deux tas, un joueur n'a pas le droit de les regarder comme des mains normales en les ouvrant en éventail : il doit seulement regarder la carte qui se trouve sous chacun et choisir, en fonction de cette seule carte, avec quel tas il commencera à jouer la partie.

Il dépose le deuxième tas sur la table, face couverte, pour la suite du jeu. Alors seulement il a le droit de regarder les cartes de sa première main. Les deux tas qu'un joueur reçoit deviennent deux mains qu'il est obligé de jouer l'une à la suite de l'autre.

D'abord, un joueur doit tenter d'ouvrir son jeu, comme à la Canasta, en formant des combinaisons. Ensuite, il doit se débarrasser de toutes les cartes de sa première main afin de pouvoir jouer sa deuxième main.

Pour le déroulement du jeu, on suit les règles de la Canasta, sauf quelques exceptions.

Les points d'ouverture :

pour la :	le nombre de points d'ouverture est :
première donne	30
deuxième donne	60
troisième donne	90
quatrième donne	120

La pile de défausses :

Si la première carte de la pile de défausses intéresse un joueur, ce dernier ne ramasse que les trois premières cartes, et non pas toute la pile comme à la Canasta.

Sortir:

Pour sortir, une équipe doit avoir étalé une canasta rouge et une canasta noire. Lorsqu'un joueur sort, on additionne la valeur de toutes les cartes que détient encore son partenaire : en d'autres termes, on additionne la valeur des cartes qu'il a en main et celle de sa deuxième main, si elle est encore sur la table. Puis on soustrait ce premier total du total des points accumulés par l'équipe pendant le coup.

Les 3 rouges :

Les 3 rouges, contrairement à la Canasta, ne donnent pas de points bonis mais seulement des points de pénalité. Un joueur a intérêt à s'en débarrasser le plus vite possible en les écartant, car chaque 3 rouge coûte 100 points à l'équipe qui le détient. De là l'intérêt pour chacun des membres d'une équipe d'aller voir le plus vite possible le contenu de sa deuxième main.