CARTES

Canasta : règles complètes (melds, canastas, score)

Mis à jour le 24 mai 2026

Règles de la canasta française : canastas, melds, talon et pioche. Le guide pour jouer à deux ou en équipes, de la pose à la fin de manche.

La canasta est un jeu de cartes de combinaisons (melds) né en Uruguay, très populaire en France en version à 2 joueurs ou en équipes de 2. L'objectif : poser des séries de cartes, former des canastas (melds complets de 7 cartes) et vider sa main avant l'adversaire. Proche du rami par l'idée de poser des combinaisons, mais avec un talon commun, des jokers puissants et un scoring différent.

Pour une soirée à 4 en levées, préférez la belote. La canasta se prête bien aux duels ou aux partenaires face à face.

Objectif et matériel

Objectif : marquer le plus de points en posant des combinaisons valides et en finissant la main (ou en bloquant l'adversaire). Une partie se joue en manches jusqu'à un total convenu (souvent 3 000, 5 000 ou 8 500 points).

Matériel : 2 jeux de 52 cartes + 4 jokers (108 cartes au total). 2 joueurs (chacun 15 cartes) ou 4 joueurs en 2 équipes (11 cartes chacun, partenaires face à face).

Valeur des cartes (scoring)

- Jokers : 50 points chacun
- As et 2 : 20 points (2 = wild en combinaison, voir ci-dessous)
- Roi, Dame, Valet, 10, 9, 8 : 10 points
- 7, 6, 5, 4, 3 : 5 points

Les cartes restantes en main à la fin de la manche comptent contre leur équipe ou joueur.

Les combinaisons (melds)

Brelan ou plus

Au minimum 3 cartes de même valeur (3 rois, 4 sept…). On peut en poser plusieurs et les prolonger au fil de la manche.

Suite (canasta française classique)

Au minimum 3 cartes consécutives de la même couleur (4e-5e-6e). L'as peut valoir 1 ou au-dessus du roi selon la règle fixée avant la partie (comme au rami).

Jokers et 2 (wild cards)

Les jokers et les 2 remplacent n'importe quelle carte naturelle. Règle stricte familiale : pas plus de wild que de cartes naturelles dans une combinaison (ex. 2 jokers + 1 roi = interdit ; 1 joker + 2 rois = autorisé).

La canasta

Une canasta est un meld de exactement 7 cartes (brelan ou suite prolongée). Bonus au score :

- Canasta naturelle (sans joker ni 2) : +500 points
- Canasta mixte (avec wild) : +300 points

On retourne la pile de 7 cartes ou on la marque d'une carte rouge pour la distinguer. Une canasta ne se casse plus : on n'y ajoute plus de cartes une fois fermée.

Distribution et talon

Le donneur distribue, puis pose le reste en pioche. On retourne une carte pour ouvrir la défausse. Si c'est un joker, un 2 ou un 3 rouge (variante), on retourne une autre carte selon la règle locale.

En canasta à 4, le partenaire du donneur coupe. Chaque joueur reçoit son quota (15 ou 11 cartes).

Déroulement d'un tour

1. Piocher : une carte de la pioche, ou prendre toute la défausse (sous conditions, voir ci-dessous).
2. Poser (optionnel) : étaler des melds nouveaux et/ou ajouter des cartes aux melds déjà posés (les siens ou ceux du partenaire en équipe).
3. Défausser une carte sur la défausse. Obligatoire sauf si vous venez de finir (canasta ou main vide).

Prendre la défausse (règle importante)

Prendre la défausse entière n'est autorisé que si vous pouvez immédiatement poser la carte du dessus dans un meld naturel (sans wild) déjà existant ou nouvellement créé. En variante stricte : interdit de prendre la défausse si elle contient un wild.

Cette règle évite les prises abusives et accélère le jeu : en famille, annoncez clairement « je prends » avant de toucher la pile.

Conditions pour poser (ouverture)

La première pose d'une manche exige souvent un seuil : par exemple 50 points de melds posés en une fois (valeur faciale des cartes posées, pas le bonus canasta). Une fois l'équipe ou le joueur « ouvert », il peut poser librement et compléter les melds du partenaire.

En 2 joueurs, le seuil est parfois plus bas (15 ou 30 points). Fixez-le avant la première donne.

Fin de manche

La manche se termine quand un joueur (ou une équipe) pose sa dernière carte : défausse interdite si la main est vide en posant tout. On compte alors :

- Points des melds posés (+ bonus canastas)
- Moins les cartes restantes en main (valeur négative)
- +100 ou +200 pour celui qui « sort » (variante maison)

Si la pioche est épuisée sans sortie, la manche se clôt : celui qui a le moins de points en main gagne souvent un bonus réduit.

Canasta à 2 vs à 4

À 2 : 15 cartes chacun, pas de partenaire, jeu plus tactique et long. À 4 en équipes : 11 cartes, vous complétez les melds de votre partenaire, communication limitée (pas de signes codés en règle stricte). Le rythme est plus fluide.

Erreurs fréquentes

- Trop de wild dans un meld (dépassement du quota naturel/wild)
- Oublier de compter les cartes en main en fin de manche
- Prendre la défausse sans poser immédiatement la carte du dessus
- Confondre canasta (7 cartes) et simple brelan de 3

FAQ : Canasta française

Combien de jeux de cartes faut-il ? Deux jeux complets plus les jokers : 108 cartes.

Canasta ou rami pour une famille ? Le rami accepte plus de joueurs sans équipe. La canasta demande plus de cartes et un scoring plus lourd, idéal pour les joueurs réguliers.

Peut-on ajouter une carte au meld de l'adversaire ? Non : seulement aux melds de votre camp (vous ou votre partenaire).

Que vaut un 2 dans une combinaison ? C'est un wild (comme le joker) avec contrainte : pas plus de wild que de cartes naturelles dans le meld.

La canasta ressemble-t-elle à la belote ? Non : la belote est un jeu de levées avec atout. La canasta est un jeu de combinaisons comme le rami.