

Samba

2-6 jugadores

52 cartas

Dificultad: Difícil

Duración: Larga

Alcanza 10.000 puntos construyendo canastas y sambas.

PREPARACIÓN

- Usa tres barajas con comodines.
- Reparte 15 cartas a cada jugador.
- Voltea una carta para comenzar el montón de descarte.

PUNTUACIÓN

- Samba: 1.500 puntos. Canasta natural: 500. Canasta mixta: 300.
- Los Treses Rojos son cartas de bonificación que valen 100 cada una.

Consejo: Prioriza sambas por su bonificación de puntos masiva siempre que tu mano lo permita.

EN TU TURNO

- Roba dos cartas del montón de robo o toma el montón de descarte.
- Forma o extiende fusiones de grupo y fusiones de secuencia.
- Descarta una carta para terminar tu turno.

Samba es una variante avanzada de Canasta que permite fusiones de secuencias además de las fusiones de grupo tradicionales. Se juega con tres barajas, ofreciendo posibilidades estratégicas profundas y recompensando a los jugadores que pueden construir ambos tipos de fusiones de manera eficiente.

Objetivo

Anota puntos formando canastas (fusiones de grupo de siete cartas) y sambas (fusiones de secuencia de siete cartas del mismo palo). El primer equipo en alcanzar 10.000 puntos gana.

Configuración

1. **Jugadores:** 2-6 jugadores, típicamente en parejas.
2. **Baraja:** Tres barajas estándar de 52 cartas con comodines (162 cartas en total).
3. **Reparto:** Reparte 15 cartas a cada jugador. Coloca el resto como montón de robo y voltea una carta para comenzar el montón de descarte.

Juego

1. **Paso 1:** Roba dos cartas del montón de robo o toma todo el montón de descarte si puedes fusionar inmediatamente la carta superior.
2. **Paso 2:** Forma fusiones de grupo (tres o más cartas del mismo rango) o fusiones de secuencia (tres o más cartas consecutivas del mismo palo). Los comodines se pueden usar en fusiones de grupo pero no en fusiones de secuencia.
3. **Paso 3:** Añade cartas a tus fusiones existentes para construir hacia canastas (grupos de siete cartas) o sambas (secuencias de siete cartas).
4. **Paso 4:** Descarta una carta para terminar tu turno. La ronda termina cuando un jugador se agota después de que su equipo tenga al menos dos canastas o sambas.

Puntuación

- Una samba (secuencia pura de siete cartas) vale 1.500 puntos. Una canasta natural vale 500 y una canasta mixta vale 300.
- Valores de las cartas: Comodines 50, Ases y Doses 20, Reyes al Ocho 10, Sietes al Tres 5. Los Treses Rojos son cartas de bonificación que valen 100 cada una.

Variaciones

- **Samba de Dos Jugadores:** Cada jugador recibe 15 cartas y juega individualmente sin pareja.
- **Bolivia:** Una variante relacionada que añade fusiones de comodín adicionales y escaleras para aún más opciones de puntuación.

Consejos y Estrategias

- Construye sambas cuando sea posible, ya que valen el triple de una canasta natural.
- Coordina con tu pareja qué fusiones perseguir para evitar duplicación.
- Controla el montón de descarte evitando descartes que ayuden a los oponentes a recoger el montón.

Consejos y estrategia

Enfócate en construir sambas por su alto valor de puntos, pero no descuides las canastas estándar necesarias para agotarte. Coordina estrechamente con tu pareja.

Las sambas son extremadamente valiosas pero más difíciles de completar. Equilibra tu enfoque entre canastas realizables y sambas de alto premio basadas en tu mano.