

# Samba

2-6 joueurs

52 cartes

Difficulté: Difficile

Durée: Longue

## Atteindre 10 000 points en construisant des canastas et des sambas.

### MISE EN PLACE

- Utiliser trois jeux avec des jokers.
- Distribuer 15 cartes à chaque joueur.
- Retourner une carte pour commencer la pile de défausse.

### SCORE

- Samba : 1 500 points. Canasta naturelle : 500. Canasta mélangée : 300.
- Les trois rouges sont des cartes bonus valant 100 chacune.

Conseil: Priorisez les sambas pour leur bonus de points massif quand votre main le permet.

### À VOTRE TOUR

- Piocher deux cartes depuis la pioche ou ramasser la pile de défausse.
- Former ou étendre des combinaisons en groupe et des séquences.
- Se défausser d'une carte pour terminer son tour.

La Samba est une variante avancée de la Canasta qui permet des combinaisons en séquence en plus des combinaisons en groupe traditionnelles. Jouée avec trois jeux, elle offre de profondes possibilités stratégiques et récompense les joueurs qui peuvent construire efficacement les deux types de combinaisons.

### Objectif

Marquer des points en formant des canastas (combinaisons en groupe de sept cartes) et des sambas (combinaisons en séquence de sept cartes de la même couleur). La première équipe à atteindre 10 000 points gagne.

### Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 6 joueurs, généralement en partenariats.
2. **Paquet** : Trois jeux standard de 52 cartes avec jokers (162 cartes au total).
3. **Distribution** : Distribuer 15 cartes à chaque joueur. Placer le reste en pioche et retourner une carte pour commencer la pile de défausse.

### Déroulement du jeu

1. **Étape 1** : Piocher deux cartes depuis la pioche ou ramasser toute la pile de défausse si vous pouvez immédiatement former une combinaison avec la carte du dessus.
2. **Étape 2** : Former des combinaisons en groupe (trois ou plus de cartes du même rang) ou des combinaisons en séquence (trois ou plus de cartes consécutives de la même couleur). Les cartes sauvages peuvent être utilisées dans les combinaisons en groupe mais pas dans les séquences.
3. **Étape 3** : Ajouter des cartes à vos combinaisons existantes pour construire vers des canastas (groupes de sept) ou des sambas (séquences de sept).
4. **Étape 4** : Se défausser d'une carte pour terminer son tour. La manche se termine quand un joueur sort après que son équipe ait au moins deux canastas ou sambas.

### Décompte des points

- Une samba (séquence pure de sept cartes) vaut 1 500 points. Une canasta naturelle vaut 500 et une canasta mélangée vaut 300.
- Valeurs des cartes : jokers 50, as et deux 20, rois à huit 10, sept à trois 5. Les trois rouges sont des cartes bonus valant 100 chacune.

## Variantes

---

- **Samba à deux joueurs** : Chaque joueur reçoit 15 cartes et joue individuellement sans partenaire.
- **Bolivie** : Une variante apparentée qui ajoute des combinaisons de cartes sauvages supplémentaires et des escaleras (séquences) pour encore plus d'options de score.

## Conseils et stratégies

---

- Construisez des sambas quand c'est possible, car elles valent le triple d'une canasta naturelle.
- Coordonnez-vous avec votre partenaire sur quelles combinaisons poursuivre pour éviter la duplication.
- Contrôlez la pile de défausse en évitant les défausses qui aident les adversaires à ramasser la pile.

## Conseils et stratégie

---

Concentrez-vous sur la construction de sambas pour leur haute valeur en points, mais ne négligez pas les canastas standard nécessaires pour sortir. Coordonnez-vous étroitement avec votre partenaire.

Les sambas sont extrêmement précieuses mais plus difficiles à compléter. Équilibrez votre approche entre des canastas réalisables et des sambas à haute récompense selon votre main.