

Samba

2-6 giocatori

52 carte

Difficoltà: Difficile

Durata: Lunga

Raggiungere 10.000 punti costruendo canaste e samba.

PREPARAZIONE

- Usare tre mazzi con jolly.
- Distribuire 15 carte a ciascun giocatore.
- Girare una carta per iniziare la pila degli scarti.

PUNTEGGIO

- Samba: 1.500 punti. Canasta naturale: 500. Canasta mista: 300.
- I Tre rossi sono carte bonus da 100 punti ciascuno.

Consiglio: Date la priorità alle samba per il loro massiccio bonus di punti ogni volta che la vostra mano lo permette.

La Samba è una variante avanzata della Canasta che permette combinazioni in sequenza oltre alle tradizionali combinazioni a gruppi. Giocata con tre mazzi, offre ampie possibilità strategiche e premia i giocatori capaci di costruire entrambi i tipi di combinazioni in modo efficiente.

Obiettivo

Accumulare punti formando canaste (combinazioni a gruppi di sette carte) e samba (combinazioni in sequenza di sette carte dello stesso seme). Il primo team a raggiungere 10.000 punti vince.

Preparazione

1. **Giocatori:** 2-6 giocatori, tipicamente in coppia.
2. **Mazzo:** Tre mazzi standard da 52 carte con jolly (162 carte in totale).
3. **Distribuzione:** Distribuire 15 carte a ciascun giocatore. Porre le rimanenti come pila di pesca e girare una carta per iniziare la pila degli scarti.

AL TUO TURNO

- Pescare due carte dalla pila o raccogliere la pila degli scarti.
- Formare o estendere combinazioni a gruppi e in sequenza.
- Scartare una carta per terminare il turno.

Svolgimento del gioco

1. **Fase 1:** Pescare due carte dalla pila o raccogliere l'intera pila degli scarti se si può calare immediatamente la carta in cima.
2. **Fase 2:** Formare combinazioni a gruppi (tre o più carte dello stesso valore) o combinazioni in sequenza (tre o più carte consecutive dello stesso seme). Le carte jolly possono essere usate nelle combinazioni a gruppi ma non in quelle in sequenza.
3. **Fase 3:** Aggiungere carte alle proprie combinazioni esistenti per costruire verso le canaste (gruppi di sette carte) o le samba (sequenze di sette carte).
4. **Fase 4:** Scartare una carta per terminare il turno. La manche termina quando un giocatore chiude dopo che il suo team ha almeno due canaste o samba.

Punteggio

- Una samba (sequenza pura di sette carte) vale 1.500 punti. Una canasta naturale vale 500 e una canasta mista vale 300.
- Valori delle carte: Jolly 50, Assi e Due 20, dal Re all'Otto 10, dal Sette al Tre 5. I Tre rossi sono carte bonus da 100 punti ciascuno.

Varianti

- **Samba a due giocatori:** Ogni giocatore riceve 15 carte e gioca individualmente senza un partner.
- **Bolivia:** Una variante correlata che aggiunge combinazioni di jolly supplementari ed escaleras (sequenze) per ulteriori possibilità di punteggio.

Consigli e strategie

- Costruire le samba quando possibile, poiché valgono il triplo di una canasta naturale.
- Coordinarsi con il proprio partner su quali combinazioni perseguire per evitare duplicazioni.
- Controllare la pila degli scarti evitando scarti che aiutino gli avversari a raccogliere la pila.

Consigli e strategia

Concentrarsi sulla costruzione delle samba per il loro alto valore in punti, ma non trascurare le canaste standard necessarie per chiudere. Coordinarsi strettamente con il proprio partner.

Le samba sono estremamente preziose ma più difficili da completare. Bilanciare l'approccio tra canaste raggiungibili e samba ad alto premio in base alla propria mano.