

Samba

2-6 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Difícil

Duração: Longa

Atingir 10.000 pontos construindo canastras e sambas.

PREPARAÇÃO

- Use três baralhos com coringas.
- Distribua 15 cartas para cada jogador.
- Vire uma carta para iniciar a pilha de descarte.

PONTUAÇÃO

- Samba: 1.500 pontos. Canastra limpa: 500. Canastra suja: 300.
- Três Vermelhos são cartas de bônus valendo 100 cada.

Dica: Priorize sambas pelo enorme bônus de pontos sempre que sua mão permitir.

Samba é uma variante avançada de Canastra que permite combinações em sequência além das combinações de grupo tradicionais. Jogada com três baralhos, oferece possibilidades estratégicas profundas e recompensa jogadores que conseguem construir ambos os tipos de combinações de forma eficiente.

Objetivo

Marque pontos formando canastras (combinações de grupo com sete cartas) e sambas (combinações em sequência com sete cartas do mesmo naipe). A primeira equipe a atingir 10.000 pontos vence.

Preparação

1. **Jogadores:** 2-6 jogadores, tipicamente em parcerias.
2. **Baralho:** Três baralhos padrão de 52 cartas com coringas (162 cartas no total).
3. **Distribuição:** Distribua 15 cartas para cada jogador. Coloque o restante como monte de compra e vire uma carta para iniciar a pilha de descarte.

NA SUA VEZ

- Compre duas cartas do monte ou pegue a pilha de descarte.
- Forme ou estenda combinações de grupo e de sequência.
- Descarte uma carta para encerrar sua vez.

Jogabilidade

1. **Passo 1:** Compre duas cartas do monte ou pegue toda a pilha de descarte se puder combinar imediatamente a carta do topo.
2. **Passo 2:** Forme combinações de grupo (três ou mais cartas do mesmo valor) ou combinações em sequência (três ou mais cartas consecutivas do mesmo naipe). Coringas podem ser usados em combinações de grupo, mas não em combinações de sequência.
3. **Passo 3:** Adicione cartas às suas combinações existentes para construir canastras (grupos de sete cartas) ou sambas (sequências de sete cartas).
4. **Passo 4:** Descarte uma carta para encerrar sua vez. A rodada termina quando um jogador sai após sua equipe ter pelo menos duas canastras ou sambas.

Pontuação

- Uma samba (sequência pura de sete cartas) vale 1.500 pontos. Uma canastra limpa vale 500 e uma canastra suja vale 300.
- Valores das cartas: Coringas 50, Ases e Doses 20, Reis a Oitos 10, Setes a Três 5. Três Vermelhos são cartas de bônus valendo 100 cada.

Variações

- **Samba para Dois:** Cada jogador recebe 15 cartas e joga individualmente sem parceiro.
- **Bolívia:** Uma variante relacionada que adiciona combinações de coringas e escaleras (sequências) para ainda mais opções de pontuação.

Dicas e Estratégias

- Construa sambas quando possível, pois valem o triplo de uma canastra limpa.
- Coordene com seu parceiro sobre quais combinações perseguir para evitar duplicação.
- Controle a pilha de descarte evitando descartes que ajudem os adversários a pegar a pilha.

Dicas e estratégia

Foque em construir sambas pelo alto valor em pontos, mas não negligencie as canastras necessárias para sair. Coordene de perto com seu parceiro.

Sambas são extremamente valiosas, mas mais difíceis de completar. Equilibre sua abordagem entre canastras alcançáveis e sambas de alta recompensa com base na sua mão.