

Samba

Mål

- Samba, även kallat Samba Canasta, är ett rummyspel för fyra spelare i två par där målet är att först nå 10 000 poäng genom mälningar som läggs uppvända på bordet och tillhör paret.
- En grupp är minst tre kort med samma siffra eller bild, till exempel tre knektar, och en sekvens är minst tre naturliga kort i följd i samma färg, till exempel hjärter fyra fem och sex.
- En canasta är en grupp med minst sju kort, till exempel sju knektar, och en samba är en sekvens med exakt sju kort, till exempel hjärter fyra till hjärter tia.

Förberedelser

- Fyra spelare bildar två par med partner mitt emot varandra medan två tre eller fem spelare spelar var och en för sig. Samba kan spelas av två till sex spelare.
- Ni spelar med 162 kort från tre lekar plus sex jokrar. Varje spelare får 15 kort men vid sex spelare 13 kort.
- Nästa kort vänds upp och startar sakhögen där kasserade kort läggs och resten bildar talongen att dra ur.
- Lotta första givare och låt given gå medsols efter varje giv. Spelaren till givarens vänster börjar och spelet går medsols.
- Tvåor och jokrar är vilda och kan ersätta andra kort i grupper, till exempel en joker som knekt bland knektar. Fyror till ess är naturliga och treor har särskilda regler.

Så spelar ni

1 Tur

- Dra två kort från talongen eller ta sakhögen om ni uppfyller kraven. Lägg sedan ut valfria mälningar från handen. Avsluta turen med att saka ett kort till sakhögen.

2 Grupper

- En grupp har minst tre naturliga kort av samma rang och högst två vilda kort.
- Naturliga ska vara minst dubbelt så många som vilda.
- Fyra knektar och två jokrar går bra men inte tre knektar och två jokrar.
- Fler än sju kort får läggas till en canasta.

3 Sekvenser

- En sekvens har minst tre naturliga kort i följd i samma färg och högst sju kort.
- En samba är en komplett sekvens om sju kort och är stängd för fler kort.
- En samba får inte ha vilda kort eller treor.
- Ett kort som binder ihop två utlagda sekvenser till en samba är förbjudet, till exempel hjärter sju mellan hjärter fyra till sex och hjärter åtta till tio.

4 Sakhög

- Hela högen tas när två naturliga handkort matchar översta kortet och ni mäter toppkortet med dem, till exempel två knektar på handen mot en sakad knekt överst.

Samba

- Bara toppkortet tas när det passar en mäld sekvens med färre än sju kort, till exempel hjärter tia till hjärter sex till nia.
- Treor tvåor och jokrar överst blockerar alltid.
- En ny sekvens får aldrig startas från högen.
- Första upptaget måste också nå första mälningens tröskel.

5 Första mälning

- Parets första mälning måste nå en tröskel efter lagets poäng, räknad på kortvärdena utan bonusar för röda treor och utan bonus för canasta och samba.
- Kravet är 15 vid negativ poäng och 50 vid 0 till 1 495 och 90 vid 1 500 till 2 995 och 120 vid 3 000 till 6 995 och 150 vid minst 7 000.
- Tre kungar och tre åttor ger 60 och klarar tröskeln 50.

6 Utgång

- Någon går ut genom att tömma handen, antingen genom att mäla alla kort eller genom att mäla alla utom ett och saka sista kortet.
- Det ger utgångsbonus och kräver två sambor eller två canastor eller en samba och en canasta.
- Saknar laget kravet måste spelaren behålla minst ett kort och säga pass.
- Spelaren får frivilligt fråga partnern om lov att gå ut men får också gå ut utan att fråga.

7 Talongslut

- Med ett kort kvar i talongen drar nästa spelare bara det kortet. När talongen är tom spelar ni vidare tills någon vill dra utan att kort finns. Då slutar given utan utgångsbonus.

Poäng

- Ess och tvåa ger 20 och kung till åtta ger 10 och sju till fyra samt svart trea ger 5 och joker ger 50. En mälning är värd summan av kortvärdena.
- Grupper ger kortpoäng plus 300 för oren canasta med minst ett vilt kort och 500 för ren canasta utan vilda kort medan sambor ger kortpoäng plus 1 500.
- Röda treor läggs som ensamma kort för bonus och ger 100 var när laget har utgångskravet.
- Sex röda treor ger 1 000 i stället för 600.
- Utan utgångskravet blir varje utlagd röd trea minus 100 och röda treor på handen när given slutar ger minus 750 oavsett antal.
- Vid utgång räknas värdet av mälda kort minus värdet av handkorten som blir kvar plus bonusar eller straff.
- En samba med hjärter fyra till tio ger 50 kortpoäng och totalt 1 550 före andra kort och andra bonusar.
- En ren canasta med sju kungar ger 570 före övriga poster.

Samba

Match

- Första laget som når eller passerar 10 000 efter en giv vinner. Poängen prövas efter varje giv och når flera lag målet samtidigt vinner laget med högst total.

Varianter

Färre spelare:

- Vid två tre eller fem spelare spelar var och en för sig.

Sex spelare:

- Vid sex spelare får varje spelare 13 kort.

Samba

Poängprotokoll för Samba. Fyll i spelarnas namn före start och använd en rad per giv eller omgång.

Giv	Lag	Kortpoäng	Bonus	Avdrag	Totalt