

La Samba

LA BARAJA

Se emplean tres barajas inglesas de 52 cartas, más dos comodines o Joker en cada una. Además de los seis comodines, los doce doses tienen la misma aplicación.

OBJETIVO DEL JUEGO

Desprenderse de las cartas que se tienen en la mano, exponiéndolas sobre la mesa formando Canasta o Samba, y alcanzar antes que los contrarios, en varios juegos parciales, los 10.000 puntos que se requieren para ganar la partida.

ORDEN Y VALOR DE LAS CARTAS

En cualquiera de los cuatro palos, el valor de las cartas es el siguiente:

CADA COMODIN	50 PUNTOS
CADA DOS	20 PUNTOS
CADA AS	20 PUNTOS
CADA K, Q, J, 10, 9 y 8	10 PUNTOS
CADA 7, 6, 5 y 4	5 PUNTOS
CADA TRES NEGRO	5 PUNTOS

DISTRIBUCIÓN DE LAS CARTAS

Se toman cuatro cartas correlativas de un mismo palo dándose una a cada jugador. El que recibe la carta mayor es el “mano”, jugando los que tengan carta par contra los de carta impar. Cada pareja de jugadores expone sus cartas conjuntamente, pero las jugadas se hacen individualmente.

El jugador anterior al “mano”, distribuye quince cartas a cada jugador, de una en una, volviendo la carta superior del mazo, que dejará descubierta sobre la mesa, la cual inicia el pozo de descartes. Si esta carta fuera un comodín, un Tres Negro o un Tres Rojo, se volverá la carta siguiente, colocándola sobre la anterior hasta que dicha carta no sea ninguna de las mencionadas

COMBINACIONES QUE PUEDEN HACERSE.- Cualquier combinación podrá iniciarse con un mínimo de tres cartas y completarse en jugadas sucesivas.

Canasta. Es la combinación de siete cartas iguales. Se iniciará con tres o más cartas iguales y limpias. A una Canasta terminada no podrá añadirse ningún comodín, pero sí cartas limpias. Es una Canasta limpia, la que no contiene ningún comodín y sucia, la que tiene alguno.

Samba. Es una escalera con siete cartas limpias y correlativas del mismo palo, no pudiendo emplearse ni comodines ni trespases. No puede añadirse ninguna carta a una Samba terminada. Al completar una Samba se reúnen las cartas y se vuelven hacia abajo. La escalera inicial de Samba ha de componerse con cartas de la mano, no pudiendo utilizarse la carta superior del pozo.

EL JUEGO

Comienza a jugar el “mano”, tomando a elección las dos cartas superiores del mazo o la carta o cartas del pozo. Para poder tomar el pozo por primera vez es necesario:

1ª Tener dos cartas iguales, sin comodín, a la carta superior pozo.

2ª Que el valor de las cartas que deberán exponerse por primera vez, en una o más combinaciones, alcance los puntos requeridos para la salida, pudiendo contar con el valor de la superior del pozo.

Es suficiente que cumpla estas condiciones un solo jugador de cada pareja.

No es necesario cumplir esta segunda condición si, al hacer la salida, “se abate”, es decir, se exponen todas las cartas de una sola vez.

Hasta que no se hayan extendido las cartas que se tienen en la mano, y que, con la superior del pozo, sumen el valor requerido para salir, no podrá hacerse uso de las demás cartas que integran el pozo. Después de la primera salida, la pareja puede tomar el pozo sin cumplir con la segunda condición, respecto a la primera, basta con tener una carta igual a la superior del pozo, pudiendo suplir la otra con un comodín. Nunca puede tomarse el pozo con dos comodines.

También es suficiente, para poder tomar un pozo, que no esté premiado o que su carta superior sea igual a la de una Canasta terminada o a la de una combinación inicial de Canasta expuesta. Cuando el pozo está premiado, es decir, cuando contiene algún Tres Rojo o comodín, es preciso tener en la mano dos cartas limpias iguales a la superior del mismo para poder tomarlo.

El tomar la carta superior del pozo obliga a tomar todas las demás que hubiera. El jugador que sólo tiene una carta en la mano, deberá decir diciendo en voz alta “Pumba” y no puede tomar una carta el pozo, a menos que el mazo se haya terminado.

Si se toma las dos cartas superiores del mazo, no es obligatorio exponer cartas, en cambio, si se toma la superior del pozo, la salida es obligatoria. No es obligatoria la toma del pozo, pudiendo salir con las cartas que se tengan en la mano si alcanzan la valoración requerida. La jugada queda completada con el descarte forzoso de una carta de la mano del jugador. Continúa el juego por turno riguroso de izquierda a derecha, y cada jugador, al llegarle su turno deberá tomar las dos cartas superiores del mazo o tomar el pozo con todas las cartas que lo formen, siempre que la primera de éstas se pueda emplear inmediatamente para exponer una combinación, terminando su jugada con el descarte de una de sus cartas. En los siguientes turnos de juego, cada jugador podrá añadir cartas a las ya expuestas o exponer nuevas combinaciones, sin tener que cumplir con las condiciones de la salida.

Para que un jugador pueda terminar un juego, es necesario que en el juego común expuesto entre él y su compañero haya, por lo menos, una Canasta o Samba terminada. Entonces, expondrá las cartas que le queden en una o más combinaciones o sobre las cartas ya expuestas, terminando en el momento que se quede sin ninguna carta en la mano. Si le quedase una carta sin combinar, podrá igualmente terminar el juego descartándose de ella. Cuando un jugador tiene la posibilidad de terminar un juego, podrá pedir permiso a su compañero para “irse”, pero sin darle información alguna de las cartas que tenga, y su compañero sólo podrá decir “Sí” o “No”. Puede terminar sin pedir permiso a su compañero, pero, si lo pide, deberá cumplir el deseo de éste.

La última toma del mazo puede ser de una o de dos cartas. Si sólo quedase una y ésta fuera un Tres Rojo, el jugador deberá exponerlo inmediatamente, terminando el juego por no estarle permitido realizar su descarte. Cuando un jugador toma la última carta del mazo y se descarta sin terminar el

juego, el jugador siguiente deberá tomar el pozo forzosamente si la carta superior liga con las suyas expuestas. Si no pudiese tomar el pozo, el juego termina. Si toma el pozo y se descarta, sin terminar, el juego continuará hasta que algún jugador termine o no pueda tomar el pozo. El juego también termina cuando alguien exponga de una sola vez toda una mano de cartas.

El valor mínimo de cartas necesario para hacer la primera salida, varía con relación a la puntuación que se va alcanzando en el curso de la partida, valorándose sólo las cartas pero no los Honores o Premios.

PUNTUACIÓN ALCANZADA	VALOR MÍNIMO DE LAS CARTAS
Negativa	15 puntos
Comprendida entre 0 y 1.495	50 puntos
Comprendida entre 1.500 y 2.995	90 puntos
Igual o mayor de 3.000	120 puntos

Si al hacer la salida se “abate”, puede hacerse aun cuando el valor de todas las cartas no llegue al mínimo.

LOS TRESSES ROJOS.- Son Honores y no sirven para formar Canastas o Sambas. El jugador que tenga en su mano inicial algún Tres Rojo, deberá exponerlo inmediatamente, tomando en su turno tantas cartas del mazo como Treses hubiese expuesto. Si en el curso del juego, al tomar cartas del mazo, recibiese un Tres Rojo, lo expondrá inmediatamente, tomando otra carta.

Para valorar positivamente estos Honores, será preciso que antes de terminar el juego la pareja haya expuesto, como mínimo, dos jugadas completas de Canasta o Samba. En caso contrario, la puntuación será negativa.

LOS TRESSES NEGROS.- Tampoco sirven para formar Canastas o Sambas, pero constituyen una importante defensa, ya que al colocarlos en el descarte sobre el pozo, evitan que el siguiente jugador pueda tomarlo. El efecto del Tres Negro sólo dura una jugada, perdiendo su efecto al quedar cubierta por la carta del siguiente descarte. Los Treses Negros pueden exponerse solamente para terminar el juego, no pudiendo emplearse comodines.

Al igual que los Treses Negros, los comodines y los doses, sirven en el descarte para evitar que el jugador siguiente pueda tomar el pozo.

TANTEO DEL JUEGO.- Una partida de Samba se compone de los juegos parciales necesarios para que una de las parejas llegue o sobrepase los 10.000 puntos. La puntuación es común a ambos jugadores de la pareja. Al terminar cada juego parcial, se contarán los Honores y Premios de ambas parejas, restándose el total de las Penalizaciones. A continuación, se valoran todas las cartas expuestas por la pareja ganadora, incluso el de las que formen Canastas o Sambas terminadas, contando también el valor los Treses Negros expuestos para terminar. El valor de las cartas que quedan en la mano al compañero del ganador y a los dos jugadores de la pareja contraria, es negativo y se deduce. Si hubiera cartas penalizadas sin utilizar, se contarán como negativas. Una vez aceptada y anotada una puntuación, no puede luego volver a ser discutida.

Los jugadores pueden anotarse puntos por los siguientes Premios y Honores.

PREMIOS Y HONORES	PUNTOS
Samba	1.500 puntos
Canasta limpia	500 puntos
Canasta sucia	300 puntos
Los seis Tresaes Rojos	1.000 puntos
Cada Tres Rojo	100 puntos
Por terminar un juego	200 puntos

Si un juego termina por haberse agotado las cartas del mazo, las jugadas se valoran normalmente, pero no se recibe el premio por terminar.

Si algún jugador comete alguna de las siguientes Penalidades, se le deducirán los siguientes puntos:

PENALIDADES	PUNTOS
Por cada Tres Rojo que se tenga en la mano al terminar un juego	500 puntos
Por cada Tres Rojo que se tenga expuesto sin haber completado al terminar un juego dos jugadas de <i>Canasta</i> o <i>Samba</i>, indistintamente	100 puntos
Por emplear tres comodines en una <i>Canasta</i>	100 puntos
Por tomar cartas del mazo fuera de turno	100 puntos
Por tomar el pozo fuera de turno	100 puntos
Por exponer cartas en el turno de otro jugador	100 puntos
Por intentar terminar después de haberle negado el permiso su compañero	100 puntos
Por pedir permiso para terminar un juego y no poder	100 puntos

Las Cartas penalizadas son aquellas con las cuales se ha cometido alguna irregularidad, dejándolas sobre la mesa ante el jugador que la hizo. Se las considera como si fueran cartas en manos del jugador, pudiendo utilizarse para tomar el pozo o en las combinaciones expuestas, y el descarte será obligatorio ir haciéndolo con las estas cartas. Al utilizarse para exponer combinaciones o para añadirlas a combinaciones ya expuestas, pierden el carácter de penalizadas. Quedan penalizadas:

- Las cartas que un jugador muestre por descuido o las que ponga sobre la mesa equivocadamente y sean vistas por los demás jugadores.
- Las cartas que se expongan fuera de turno.
- Las cartas de primera salida, cuando su valor sea insuficiente, o las que le sobraron al rectificar su salida defectuosa.
- Si un jugador toma el pozo sin mostrar antes las cartas de su mano que ligan con la superior del pozo, a requerimiento de cualquiera de los jugadores, deberá extender sobre la mesa todas las cartas de su mano y las del pozo, reconstruyéndose éste y decidiendo en caso de duda los jugadores perjudicados, quedando penalizadas las cartas que formaban su mano.
- La carta o cartas que se exponen para terminar el juego sin formar ni tener Canasta o Samba.

Las irregularidades y su penalización prescriben si no son advertidas antes que termine su jugada el jugador siguiente al que cometió la irregularidad.

