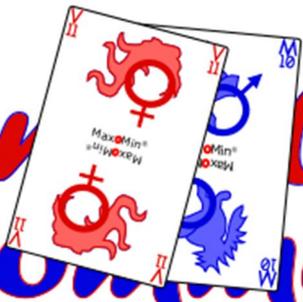
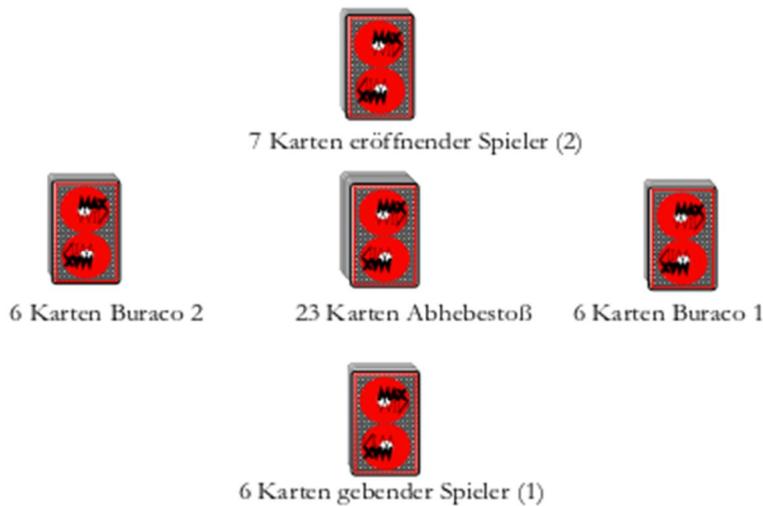


Sau Baba Rommé



Wer durch sein geschicktes Ablegen von Karten am meisten Punkte eingesammelt hat ist Sieger. Die Punkte, die durch ablegen gewonnen werden, können durch Zusatzpunkte erhöht werden. Zusatzpunkte kann der Spieler verbuchen, welcher seine gesamten Karten ablegen kann. Der Gegenspieler muss seine Karten, die er noch auf der Hand hält, von seinen Ablagepunkten abziehen. Sieger ist der Spieler mit der höchsten Punktezahl.

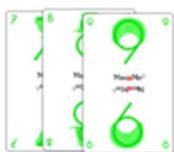
Alle 48 Karten (ohne Zusatzkarten) nehmen am Spiel teil. Die Spieler bestimmen, wer als erster die Karten gibt. Die Karten werden gut gemischt und wie folgt verteilt:



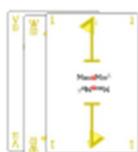
Die Spieler nehmen ihre Karten auf und der eröffnende Spieler (2) legt eine Karte neben dem Abhebestoß offen ab, so wird der Ablegestoß gebildet. Danach zieht der gebende Spieler (1) eine Karte vom Abhebestoß. Er könnte nun bereits mit ablegen beginnen, sofern er eine Canastra auf der Hand hält.

Was und wie kann abgelegt werden? Wie sehen die Canastras aus?

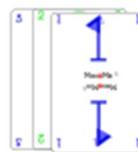
Es können Zahlenreihen (Canastras) abgelegt werden. Nur mit mindestens drei Karten kann das Ablegen eröffnet werden. Eine Zahlenreihe kann bei Bedarf durch einen Joker ergänzt werden. Jede Karte mit dem Zahlenwert 2 kann ein Joker sein. Das ist besonders wichtig beim ersten ablegen, um ins Spiel zu kommen. Ein andersfarbiger Joker kann zwar verschoben werden (wird die blaue 2 gefunden rückt die grüne 2 an Position W12 oder 4), kann die Reihe aber nicht „rein“ machen. Anders bei gleichfarbigem Joker. Findet der Spieler die rote 4, kann der Joker auf die Position 2 wechseln und die Reihe „rein“ machen und die vollen Pluspunkte verbuchen.



beispielhafte Zahlenreihenfolge



nach der höchsten/niedrigsten Karte kann die niedrigste/höchste Karte angelegt werden



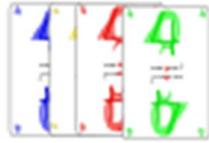
Joker andersfarbig



Joker gleichfarbig

Diese Zahlenreihen können nun ausgebaut werden. 5 Karten in einer Zahlenfolge ergeben 300 Pluspunkte ohne Joker (volle Punkte), mit Joker 150 Pluspunkte (geteilte Punkte). 9 Karten in einer Zahlenfolge ergeben 600 Pluspunkte ohne Joker und mit Joker 300 Pluspunkte. Die Liste der Pluspunkte steht am Ende dieses Regelblatts.

Es können die Karten 4, 8, und W12 als Terzett bzw. Quartett abgelegt werden. Kein Jokereinsatz möglich.



Es kann eine Samba abgelegt werden, natürlich auch ohne Joker und nur in der Farb- und Kartenwertkombination.



Zurück zum Spieler 2.

Kann er nicht ablegen, so muss er eine Karte offen auf den Ablegestoß legen. Nun wieder Spieler 1. Er zieht eine Karte vom Abhebestoß überprüft seine Kartenfolgen und legt eine Karte offen auf den Ablegestoß, sofern er keine Canastra ablegen kann.

Dieses „Spielchen“ kann sich ziehen und theoretisch solange währen, bis der Abhebestoß aufgebracht ist. Dann wird der Ablegestoß einfach umgedreht und ist nun Abhebestoß. Das „Spielchen“ beginnt von neuem. Diese Szene kann sich wiederholen und das Spiel läuft somit in eine Pattsituation. Stellen die Spieler ein Patt fest, einfach Karten einsammeln, gut und frisch durchmischen und erneut austeilen. Eone solche Situation tritt sehr selten auf und ist dem Umstand geschuldet, dass Samba Rommé mit einem einfachen – keinem wie sonst üblichen Doppelblatt – gespielt wird.

Ein kleiner Nachteil, birgt jedoch den großen Vorteil, dass das „Anfangsspielchen“ schneller als bei einem Doppelblatt beendet wird und die eigentlich spannende Schlußphase schneller beginnt.

Nun gehen wir aber davon aus, dass ein Spieler eine Canastra ablegen kann. Er legt diese vor sich ab und danach eine Karte offen auf den Ablegestoß. Sofern er eine weiter Canastra auf der Hand hält könnte er diese auch ablegen.

An diesem Punkt ein Hinweis zur Spieltaktik. Zwei Taktikvarianten können unterschieden werden:

- A. Der Spieler spekuliert eine Buraco zu erobern, oder**
- B. hat es auf den Ablegestoß abgesehen.**

Beide Vorhaben lassen sich nur realisieren, wenn bereits eine Canastra abgelegt wurde.

Variante A: Kann ein Spieler alle seine Karten ablegen, kann er eine Buraco erobern und aufnehmen und so 6 frische Karten bekommen. Nachteil: Wenn er zulange mit einer Karte verweilen muss, um auf eine passende Karte zu wartet, ist er fast aus dem Spiel. Die Variante A ist jedoch gut, um ein Beenden des Spiels anzustreben und so Zusatzpunkte zu erhalten.

Variante B: Der Spieler zielt darauf ab den Ablegestoß zu erobern. Dieses Vorhaben kann er umsetzen, wenn sein Gegenspieler eine Karte auf den Ablegestoß legt, welche er an seine Canastra anlegen kann. Sein Gegenspieler versucht dies sicher zu verhindern und hat bestimmt die ausgelegten Canastras im Blick. Hat jedoch der Spieler eine solche oder halbfertige Canastra auf der Hand und der Gegenspieler legt eine Karte ab, welche in die Karten von Spieler 2 hineinspielt, kann er auch den Ablegestoß rauben. Gegen Ende des Spiels werden oft auch Karten auf den Ablegestoß gelegt, die beim Mitspieler an eine Canastra passen, allerdings mit dem Hintergedanken, viele Karten auf die Hand des Mitspielers zu bringen. Ein Pflicht den Ablegestoß aufnehmen zu müssen gibt es jedoch nicht.

So entwickelt sich das Spiel. Es kommt der Punkt, an dem sowohl Abhebe- als auch Ablegestoß leer geräumt sind. In diesem Fall wird eine Buraco zum Abhebestoß. Sind die Buracos bereits von den Spielern erobert worden, wird nun solange gespielt, bis ein Spieler alle seine Karten abgelegt hat. Ein Patt tritt ein, wenn keiner der Spieler durch Ablegen aller seiner Karten das Spiel beenden kann. Stellen die Spieler ein Patt fest, beenden sie das Spiel und zählen nun die Plus und Minuspunkte zusammen. Wer am meisten Punkte hat ist der Sieger.

Pluspunkte

Canastra Zahlenfolge 5 Karten ohne Joker	+300
Canastra Zahlenfolge 5 Karten mit Joker	+150
Canastra Zahlenfolge 9 Karten ohne Joker	+600
Canastra Zahlenfolge 9 Karten mit Joker	+300
Canastra Terzett	+200
Canastra Quartett	+400
Canastra Samba	+500
Beenden des Spiels alle Karten abgelegt	+600

Minuspunkte

Hat der Spieler 5 und weniger Karten auf der Hand	-10 pro Karte
Hat der Spieler 6 und mehr Karten auf der Hand	-20 pro Karte

Die **Zusatzkarten S** und **+** können wie beim Maxomin® zur Ergebnisverwaltung eingesetzt werden.