

# Scala Quaranta

2-6 jugadores

52 cartas

Dificultad: Medio

Duración: Media

**Vacía tu mano fusionando todas tus cartas.**

## PREPARACIÓN

- Usa dos barajas con comodines.
- Reparte 13 cartas a cada jugador.
- Voltea una carta para comenzar el montón de descarte.

## PUNTUACIÓN

- Figuras 10, Ases 1 u 11, cartas numéricas valor nominal, Comodines 25.
- Las cartas restantes cuentan contra tu puntuación.

*Consejo: Alcanza 40 puntos para tu fusión inicial lo antes posible para desbloquear la colocación de cartas.*

## EN TU TURNO

- Roba del montón de robo o del montón de descarte.
- Coloca fusiones (la fusión inicial debe sumar al menos 40 puntos).
- Descarta una carta para terminar tu turno.

Scala Quaranta (también conocido como Scala 40) es un juego de rummy italiano donde los jugadores deben alcanzar al menos 40 puntos en su fusión inicial antes de poder colocar cartas. Es uno de los juegos de cartas más populares en Italia.

## Objetivo

Sé el primero en vaciar tu mano formando fusiones que valgan al menos 40 puntos para tu colocación inicial y luego añade a las fusiones sobre la mesa.

## Configuración

1. **Jugadores:** 2-6 jugadores.
2. **Baraja:** Dos barajas estándar de 52 cartas con comodines (108 cartas en total).
3. **Reparto:** Reparte 13 cartas a cada jugador. Coloca las cartas restantes boca abajo como montón de robo y voltea una carta para comenzar el montón de descarte.

## Juego

1. **Paso 1:** Roba una carta del montón de robo o del montón de descarte.
2. **Paso 2:** Para hacer tu primera colocación, debes colocar fusiones que sumen al menos 40 puntos usando solo cartas naturales (sin comodines en la fusión de apertura).
3. **Paso 3:** Después de tu colocación inicial, puedes añadir cartas a cualquier fusión sobre la mesa y colocar nuevas fusiones de cualquier valor.
4. **Paso 4:** Descarta una carta para terminar tu turno. La ronda termina cuando un jugador vacía su mano.

## Puntuación

- Las figuras valen 10 puntos cada una, los Ases pueden contar como 1 u 11, y las cartas numéricas valen su valor nominal. Los comodines valen 25 puntos.
- Los jugadores que no han vaciado su mano restan el valor de sus cartas restantes de su puntuación. El primer jugador en agotarse gana una bonificación.

## Variaciones

- **Scala Quaranta con Compra:** Los jugadores pueden comprar (tomar) el descarte incluso cuando no es su turno, robando una carta de penalización adicional.
- **Umbral de Apertura Más Bajo:** Reduce la fusión inicial a 30 puntos para principiantes.

## Consejos y Estrategias

- Planifica tu fusión inicial cuidadosamente para alcanzar exactamente 40 puntos sin sobrecomprometer cartas.
- Una vez que hayas abierto, coloca agresivamente cartas sobre las fusiones existentes para vaciar tu mano.
- Rastrea qué comodines y cartas clave se han jugado para planificar tus fusiones de manera efectiva.

## Consejos y estrategia

Alcanza 40 puntos para tu fusión inicial lo más rápido posible para poder comenzar a colocar cartas. Mantén cartas de rango medio flexible que funcionen tanto en fusiones como en secuencias.

Alcanzar tu fusión inicial rápidamente es el objetivo estratégico más importante. Una vez que abras, ganas una ventaja significativa al poder colocar cartas libremente.