

# Scala Quaranta

2-6 joueurs

52 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

## Vider sa main en combinant toutes ses cartes.

### MISE EN PLACE

- Utiliser deux jeux avec des jokers.
- Distribuer 13 cartes à chaque joueur.
- Retourner une carte pour commencer la pile de défausse.

### SCORE

- Figures 10, as 1 ou 11, cartes numériques à leur valeur faciale, jokers 25.
- Les cartes restantes comptent contre votre score.

Conseil: Atteignez 40 points pour votre combinaison d'ouverture aussi tôt que possible pour débloquer la pose de cartes.

### À VOTRE TOUR

- Piocher depuis la pioche ou la pile de défausse.
- Poser des combinaisons (la combinaison d'ouverture doit totaliser au moins 40 points).
- Se défausser d'une carte pour terminer son tour.

La Scala Quaranta (aussi connue sous le nom de Scala 40) est un jeu de rami italien où les joueurs doivent atteindre au moins 40 points dans leur combinaison initiale avant de pouvoir poser des cartes. C'est l'un des jeux de cartes les plus populaires en Italie.

## Objectif

Être le premier à vider sa main en formant des combinaisons valant au moins 40 points pour la première pose, puis en ajoutant aux combinaisons sur la table.

## Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 6 joueurs.
2. **Paquet** : Deux jeux standard de 52 cartes avec jokers (108 cartes au total).
3. **Distribution** : Distribuer 13 cartes à chaque joueur. Placer les cartes restantes face cachée en pioche et retourner une carte pour commencer la pile de défausse.

## Déroulement du jeu

1. **Étape 1** : Piocher une carte depuis la pioche ou la pile de défausse.
2. **Étape 2** : Pour faire votre première pose, vous devez placer des combinaisons totalisant au moins 40 points en utilisant uniquement des cartes naturelles (pas de jokers dans la combinaison d'ouverture).
3. **Étape 3** : Après votre pose d'ouverture, vous pouvez ajouter des cartes à n'importe quelle combinaison sur la table et poser de nouvelles combinaisons de n'importe quelle valeur.
4. **Étape 4** : Se défausser d'une carte pour terminer son tour. La manche se termine quand un joueur vide sa main.

## Décompte des points

- Les figures valent 10 points chacune, les as peuvent compter pour 1 ou 11, et les cartes numériques sont à leur valeur faciale. Les jokers valent 25 points.
- Les joueurs qui n'ont pas vidé leur main soustraient la valeur de leurs cartes restantes de leur score. Le premier joueur à sortir gagne un bonus.

## Variantes

- **Scala Quaranta avec Achat** : Les joueurs peuvent acheter (prendre) la défausse même quand ce n'est pas leur tour, en piochant une carte de pénalité supplémentaire.
- **Seuil d'ouverture réduit** : Réduire la combinaison d'ouverture à 30 points pour les débutants.

## Conseils et stratégies

---

- Planifiez soigneusement votre combinaison d'ouverture pour atteindre exactement 40 points sans sur-engager de cartes.
- Une fois ouvert, posez agressivement des cartes sur les combinaisons existantes pour vider votre main.
- Suivez quels jokers et cartes clés ont été joués pour planifier vos combinaisons efficacement.

## Conseils et stratégie

---

Atteignez 40 points pour votre combinaison d'ouverture aussi rapidement que possible afin de commencer à poser des cartes. Gardez des cartes flexibles du milieu qui fonctionnent à la fois dans les brelans et les suites.

Atteindre rapidement votre combinaison d'ouverture est l'objectif stratégique le plus important. Une fois ouvert, vous gagnez un avantage significatif en pouvant poser des cartes librement.