

Scala Quaranta

2-6 giocatori

52 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

Svuotare la mano calando tutte le proprie carte.

PREPARAZIONE

- Usare due mazzi con jolly.
- Distribuire 13 carte a ciascun giocatore.
- Girare una carta per iniziare la pila degli scarti.

PUNTEGGIO

- Figure 10, Assi 1 o 11, carte numerali a valore nominale, jolly 25.
- Le carte rimanenti vengono conteggiate contro il punteggio.

Consiglio: Raggiungere 40 punti nella prima calata il prima possibile per sbloccare la possibilità di aggiungere carte.

AL TUO TURNO

- Pescare dalla pila di pesca o dalla pila degli scarti.
- Calare combinazioni (la prima calata deve totalizzare almeno 40 punti).
- Scartare una carta per terminare il turno.

La Scala Quaranta (nota anche come Scala 40) è un gioco di ramino italiano in cui i giocatori devono raggiungere almeno 40 punti nella loro prima calata prima di poter mettere giù le carte. È uno dei giochi di carte più popolari in Italia.

Obiettivo

Essere il primo a svuotare la mano formando combinazioni che valgano almeno 40 punti per la prima calata, per poi aggiungere carte alle combinazioni sul tavolo.

Preparazione

1. **Giocatori:** 2-6 giocatori.
2. **Mazzo:** Due mazzi standard da 52 carte con jolly (108 carte in totale).
3. **Distribuzione:** Distribuire 13 carte a ciascun giocatore. Porre le rimanenti coperte come pila di pesca e girare una carta per iniziare la pila degli scarti.

Svolgimento del gioco

1. **Fase 1:** Pescare una carta dalla pila di pesca o dalla pila degli scarti.
2. **Fase 2:** Per effettuare la prima calata, bisogna mettere giù combinazioni per un totale di almeno 40 punti usando solo carte naturali (nessun jolly nella calata iniziale).
3. **Fase 3:** Dopo la prima calata, è possibile aggiungere carte a qualsiasi combinazione sul tavolo e calare nuove combinazioni di qualsiasi valore.
4. **Fase 4:** Scartare una carta per terminare il turno. La manche termina quando un giocatore svuota la mano.

Punteggio

- Le figure valgono 10 punti ciascuna, gli Assi possono contare come 1 o 11, e le carte numerali valgono il loro valore nominale. I jolly valgono 25 punti.
- I giocatori che non hanno svuotato la mano sottraggono il valore delle carte rimanenti dal loro punteggio. Il primo giocatore a chiudere ottiene un bonus.

Varianti

- **Scala Quaranta con acquisto:** I giocatori possono acquistare (prendere) lo scarto anche quando non è il loro turno, pescando una carta penalità aggiuntiva.
- **Soglia di apertura ridotta:** Ridurre la combinazione iniziale a 30 punti per i principianti.

Consigli e strategie

- Pianificare attentamente la prima calata per raggiungere esattamente 40 punti senza impegnare troppe carte.
- Una volta aperto, calare aggressivamente carte sulle combinazioni esistenti per svuotare la mano.
- Tenere traccia di quali jolly e carte chiave sono stati giocati per pianificare le combinazioni in modo efficace.

Consigli e strategia

Raggiungere 40 punti nella prima calata il più rapidamente possibile per poter iniziare a calare le carte. Tenere carte medie flessibili che funzionino sia nelle tris che nelle scale.

Raggiungere rapidamente la prima calata è l'obiettivo strategico più importante. Una volta aperto, si ottiene un vantaggio significativo potendo calare carte liberamente.