

Scala Quaranta

2-6 spelers

52 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Gemiddeld

Speel je hand leeg door al je kaarten te melden.

OPZET

- Gebruik twee dekken met jokers.
- Deel 13 kaarten uit aan elke speler.
- Draai één kaart om om de aflegstapel te starten.

SCORE

- Plaatjes 10, Azen 1 of 11, getalkaarten nominale waarde, jokers 25.
- Resterende kaarten tellen tegen je score.

Tip: Haal zo vroeg mogelijk 40 punten voor je openingscombinatie om aanleggen te ontgrendelen.

AAN DE BEURT

- Trek van de stapel of aflegstapel.
- Leg combinaties neer (openingscombinatie moet ten minste 40 punten zijn).
- Leg één kaart af om je beurt te beëindigen.

Scala Quaranta (ook bekend als Scala 40) is een Italiaans rummyspel waarbij spelers ten minste 40 punten moeten behalen in hun eerste combinatie voordat ze kaarten mogen neerleggen. Het is een van de populairste kaartspelen in Italië.

Doel

Wees de eerste die zijn hand leeg speelt door combinaties te vormen ter waarde van ten minste 40 punten voor je openingsleg en vervolgens kaarten toe te voegen aan combinaties op tafel.

Vorbereiding

1. **Spelers:** 2-6 spelers.
2. **Dek:** Twee standaard dekken van 52 kaarten met jokers (108 kaarten totaal).
3. **Uitdelen:** Deel 13 kaarten uit aan elke speler. Leg de resterende kaarten met de achterkant omhoog als stapel en draai één kaart om om de aflegstapel te starten.

Spelverloop

1. **Stap 1:** Trek één kaart van de stapel of de aflegstapel.
2. **Stap 2:** Om je eerste leg te doen, moet je combinaties neerleggen met een totaal van ten minste 40 punten, alleen met natuurlijke kaarten (geen jokers in de openingscombinatie).
3. **Stap 3:** Na je openingsleg mag je kaarten toevoegen aan elke combinatie op tafel en nieuwe combinaties van elke waarde neerleggen.
4. **Stap 4:** Leg één kaart af om je beurt te beëindigen. De ronde eindigt wanneer een speler zijn hand leeg speelt.

Scoren

- Plaatjes zijn 10 punten elk, Azen kunnen als 1 of 11 tellen en getalkaarten zijn nominale waarde. Jokers zijn 25 punten.
- Spelers die hun hand niet hebben leeg gespeeld trekken de waarde van hun resterende kaarten af van hun score. De eerste speler die uitgaat verdient een bonus.

Varianten

- **Scala Quaranta met kopen:** Spelers mogen de aflegkaart kopen (nemen) wanneer het niet hun beurt is, waarbij ze een extra strafkaart trekken.
- **Lagere openingsdrempel:** Verlaag de openingscombinatie naar 30 punten voor beginners.

Tips en strategieën

- Plan je openingscombinatie zorgvuldig om precies 40 punten te behalen zonder te veel kaarten te verbruiken.
- Zodra je hebt geopend, leg agressief kaarten aan op bestaande combinaties om je hand leeg te spelen.
- Houd bij welke jokers en sleutelkaarten gespeeld zijn om je combinaties effectief te plannen.

Tips & strategie

Bereik zo snel mogelijk 40 punten voor je openingscombinatie zodat je kaarten kunt beginnen aan te leggen. Houd flexibele middenkaarten die zowel in series als reeksen werken.

Je openingscombinatie snel bereiken is het belangrijkste strategische doel. Zodra je opent, krijg je een aanzienlijk voordeel door kaarten vrijelijk aan te kunnen leggen.