

Scala Quaranta

2-6 jogadores

52 cartas

Dificuldade: Médio

Duração: Média

Esvaziar sua mão combinando todas as suas cartas.

PREPARAÇÃO

- Use dois baralhos com curingas.
- Distribua 13 cartas para cada jogador.
- Vire uma carta para iniciar a pilha de descarte.

PONTUAÇÃO

- Figuras 10, Ases 1 ou 11, numéricas valor nominal, Curingas 25.
- Cartas restantes contam contra sua pontuação.

Dica: Atinja 40 pontos na combinação de abertura o mais cedo possível para liberar a adição de cartas.

NA SUA VEZ

- Compre do monte ou da pilha de descarte.
- Baixe combinações (a abertura deve totalizar pelo menos 40 pontos).
- Descarte uma carta para encerrar seu turno.

Scala Quaranta (também conhecido como Scala 40) é um jogo de rummy italiano onde os jogadores devem atingir pelo menos 40 pontos em sua combinação inicial antes de poder baixar cartas. É um dos jogos de cartas mais populares da Itália.

Objetivo

Ser o primeiro a esvaziar sua mão formando combinações que somem pelo menos 40 pontos na abertura e depois adicionando cartas às combinações na mesa.

Preparação

1. **Jogadores:** 2-6 jogadores.
2. **Baralho:** Dois baralhos padrão de 52 cartas com curingas (108 cartas no total).
3. **Distribuição:** Distribua 13 cartas para cada jogador. Coloque as cartas restantes viradas para baixo como monte e vire uma carta para iniciar a pilha de descarte.

Jogabilidade

1. **Passo 1:** Compre uma carta do monte ou da pilha de descarte.
2. **Passo 2:** Para fazer sua primeira baixa, você deve colocar combinações totalizando pelo menos 40 pontos usando apenas cartas naturais (sem curingas na combinação de abertura).
3. **Passo 3:** Após sua abertura, você pode adicionar cartas a quaisquer combinações na mesa e baixar novas combinações de qualquer valor.
4. **Passo 4:** Descarte uma carta para encerrar seu turno. A rodada termina quando um jogador esvaziar sua mão.

Pontuação

- Figuras valem 10 pontos cada, Ases podem contar como 1 ou 11, e cartas numéricas valem seu valor nominal. Curingas valem 25 pontos.
- Jogadores que não esvaziaram a mão subtraem o valor das cartas restantes da sua pontuação. O primeiro jogador a bater ganha um bônus.

Variações

- **Scala Quaranta com Compra:** Os jogadores podem comprar (pegar) o descarte mesmo quando não é seu turno, comprando uma carta extra de penalidade.
- **Limiar de Abertura Reduzido:** Reduza a combinação de abertura para 30 pontos para iniciantes.

Dicas e Estratégias

- Planeje sua combinação de abertura cuidadosamente para atingir exatamente 40 pontos sem comprometer cartas demais.
- Uma vez que abriu, adicione cartas agressivamente nas combinações existentes para esvaziar sua mão.
- Acompanhe quais curingas e cartas-chave já foram jogadas para planejar suas combinações com eficácia.

Dicas e estratégia

Atinja 40 pontos na combinação de abertura o mais rápido possível para começar a adicionar cartas. Guarde cartas médias flexíveis que funcionem tanto em conjuntos quanto em sequências.

Atingir sua combinação de abertura rapidamente é o objetivo estratégico mais importante. Uma vez que você abriu, ganha uma vantagem significativa ao poder adicionar cartas livremente.