



## Come si gioca a Scala 40

Per giocare a [Scala 40](#) sono necessari due mazzi di [carte francesi](#), inclusi i Jolly. Nella Scala 40 non esiste gioco di squadra nel senso che, generalmente, il numero dei giocatori va da due a cinque ma ognuno gioca per sé.

A turno ogni giocatore farà le veci del mazziere e distribuirà, una alla volta ed in senso orario, 13 carte coperte.

Finita la distribuzione delle carte ai giocatori, ne verrà messa una scoperta sul tavolo che costituirà il Pozzo e le restanti, tutte coperte, formeranno il Tallone.

Il valore delle carte è quello nominale, le figure valgono 10 punti e l'Asso vale 1 punto se davanti ad un Due in una scala oppure 11 se dopo un Re in una scala o in un tris/quartetto di Assi.

### L'apertura nella scala 40

Per aprire, e cioè per poter calare carte a terra, bisogna formare una o più combinazioni (scale, tris o quartetti) che insieme valgano ALMENO 40 punti.

Le scale devono essere formate da carte dello stesso seme mentre i tris e i quartetti possono essere composti solo da carte dello stesso valore ma di seme diverso.

Per formare le combinazioni ogni carta può essere sostituita da un Jolly che ne assumerà il valore nominale. Non c'è limite ai Jolly che possono essere usati per singola combinazione.

Qualora il Jolly sia usato per formare un tris il giocatore deve dichiarare il seme della carta che il Jolly sostituisce. Convenzionalmente, si terrà il seguente ordine: Cuori, Quadri, Fiori, Picche quindi, per esempio, un Jolly posizionato a sinistra di una carta a Quadri sarà considerato di Cuori.

Lo scopo del gioco è "chiudere" e cioè calare a terra tutte le carte che si hanno in mano, scartando l'ultima nel Pozzo.

Quando un giocatore chiude si contano i punti rimasti in mano agli altri giocatori. In questo caso gli Assi valgono sempre 11 punti e i Jolly 25 punti.

Non è consentita la chiusura al primo giro perché ad ogni giocatore deve essere data la possibilità di provare ad aprire.

### Svolgimento della partita

Un giocatore che non ha ancora "aperto", all'inizio del suo turno ha due opzioni:

- Pescare una carta dal Tallone.
- Pescare una carta dal Pozzo SOLO se questa verrà usata per "aprire" durante lo stesso turno di gioco.

Successivamente se non può "aprire" non potrà far altro che scartare una carta nel Pozzo.

Se invece può "aprire" oltre a calare le sue combinazioni potrà attaccare le sue carte alle combinazioni già calate dagli altri giocatori e/o sostituire ai Jolly eventualmente a terra le carte di valore appropriato entrando così in possesso dei Jolly stessi.

Inoltre dal turno successivo potrà pescare l'ultima carta nel Pozzo (scartata dal giocatore precedente) senza obbligo di calata nella stessa mano.

Un giocatore che ha già "aperto" all'inizio del suo turno può:

- Pescare una carta dal Tallone.

- Pescare l'ultimo scarto dal Pozzo.

Successivamente potrà calare altre combinazioni, sostituire carte di valore appropriato per prendere i Jolly e/o attaccare carte alle combinazioni già a terra. Infine dovrà scartare una carta. Ogni giocatore dovrà scartare una carta a fine turno. Se questa carta attacca con una qualsiasi delle combinazioni a terra il giocatore successivo, che eventualmente la pescherà dal Pozzo, non potrà utilizzarla per attaccare ma solo per formare altre combinazioni. Oppure, qualora volesse decidere di usarla come attacco, dovrà attendere il turno successivo. Quando un giocatore pesca l'ultima carta dal Tallone il Pozzo viene rovesciato (senza essere mischiato) in modo da formare un nuovo Tallone e lo scarto del giocatore costituirà il nuovo Pozzo.

### **Chiusura della partita e vittoria**

Per chiudere la partita un giocatore deve rimanere senza carte in mano dopo aver calato e/o attaccato carte a terra ma deve SEMPRE chiudere scartando una carta alla fine. Per questo un giocatore che rimane con 2 carte in mano si definisce "Incartato" in quanto anche se dovesse pescare una carta di valore identico alle due che ha in mano non potrebbe calare il tris poiché privo di una carta da scartare e potrebbe, quindi, sperare di chiudere solo attaccando le sue carte con quelle già a terra.

Se un giocatore chiude calando tutte le carte contemporaneamente si dice che "ha chiuso in mano" ed in questo caso il punteggio degli avversari raddoppia. Tuttavia, chi rimane con tutte le carte in mano al momento della chiusura paga 100 punti indipendentemente dalla somma delle carte possedute.