

## Regolamento Scala 40

Per giocare a scala 40 si utilizzano due mazzi di carte francesi, inclusi i Jolly. Il numero dei giocatori va da un minimo di due ad un massimo, in genere, di sei e ognuno gioca per proprio conto sebbene a volte i giocatori si dividano in squadre.

Le carte vengono mischiate dal mazziere e poi distribuite, una per volta fino a 13 per ciascun giocatore, in senso orario e poi viene messa una carta scoperta che costituisce il "pozzo" accanto alle restanti coperte rimaste dopo la distribuzione che formano il "tallone". Il primo ad agire è il giocatore alla sinistra del mazziere. Ogni giocatore durante il suo turno può prendere l'ultima carta scartata nel pozzo (premesse che abbia già "aperto" o che tale carta serva all'apertura) oppure pescare una carta dal tallone.

A questo punto potrà calare eventuali combinazioni o attaccare carte a combinazioni già a terra (sempre se è stata già effettuata l'apertura). Infine egli dovrà scartare una carta qualsiasi per terminare il suo turno.

L'apertura consiste nel calare a terra un set di combinazioni (tris, quartetti o scale) la cui somma sia uguale o superiore a 40 punti. Il valore e l'ordine delle carte nella scala 40 è quello nominale ossia si va dall'Asso al Re con valore da 1 a 10 punti. L'Asso vale 11 qualora sia messo dopo il Re in una scala oppure nei tris o quartetti di Assi.

Tutte le figure valgono 10 punti. Eventuali Jolly rimasti in mano valgono 25 punti. Le combinazioni consentite nella scala quaranta sono tris, quartetti e scale dello stesso seme (i tris e i quartetti devono avere tutte le carte di seme diverso al contrario di quello che accade nel Burraco).

Ogni giocatore può interagire con le combinazioni di carte calate a terra dagli altri giocatori o squadre. Lo scopo del gioco è quello di "chiudere" ossia calare tutte le combinazioni possibili scartando l'ultima carta rimasta in mano prima dei propri avversari. Quando un giocatore o una squadra chiude, gli avversari dovranno scoprire le carte rimaste in loro possesso e procedere al conteggio dei punti delle stesse. Chi raggiunge un punteggio prestabilito "sballa" e viene eliminato dal tavolo. In alcune varianti viene permesso al giocatore di rientrare col punteggio più alto finché non avviene uno "sballo" multiplo dei giocatori ad esclusione dell'ultimo che chiude e che vince quindi la partita. Tale pratica però comporta partite piuttosto lunghe.

Il punteggio per "sballare" è in genere di 101, 151, 201 o 501 punti.

Nella scala 40 non è consentita la chiusura al primo giro, ossia tutti i giocatori devono aver effettuato una giocata per tentare l'apertura. Se qualcuno rimane con tutte le carte in mano gli vengono conteggiati in modo forfettario 100 punti. Se invece un giocatore chiude calando tutte le sue carte in un'unica volta (chiusura in mano) il punteggio delle carte rimaste in mano agli avversari raddoppia.

Qualora le carte presenti nel tallone finiscano, vengono rigirate le carte che formano il pozzo e il primo scarto costituirà il nuovo pozzo.

Per quanto riguarda l'uso dei Jolly questi possono sostituire qualsiasi carta in una combinazione e assumeranno il valore di tale carta. Il seme, nei tris e quartetti, viene stabilito in base alla posizione occupata dal Jolly secondo la sequenza Cuori, Quadri, Fiori, Picche.

Il numero massimo di Jolly utilizzabile nei tris o quartetti è di uno per ciascuna combinazione, mentre per le scale se ne possono utilizzare fino a due. Qualora un giocatore abbia in mano la carta corrispondente a quella di cui il Jolly fa le veci, la potrà sostituire entrando così in possesso del Jolly stesso (sempre premesso che abbia già effettuato l'apertura).