

## **Regolamento Scala 40**

### **ART. 1 Mazzo di carte utilizzato nella scala 40**

#### **1.1**

A norma di regolamento la Scala 40 si gioca con due mazzi di carte francesi (ogni mazzo composto da 52 carte + 2 jolly).

Il valore delle carte è quello nominale (es. il 3 vale 3 punti, il 7 vale 7 punti). Le figure valgono invece 10 punti. L'Asso vale un punto se messo, all'interno di una 'scala' o 'sequenza', prima del Due, mentre vale 11 punti se messo in tris o in una 'scala' dopo il Re.

La matta o jolly vale 25 punti.

### **ART. 2 Regole di distribuzione delle carte**

#### **2.1**

Nella scala 40 il cartaro ha il compito di mescolare in modo chiaro e visibile sul tavolo da gioco i due mazzi di carte.

A seguito del 'taglio', effettuato dal giocatore alla sua destra, il cartaro distribuisce 13 carte, alternandole una per volta ai giocatori in senso orario, ponendone infine una scoperta sul tavolo (pozzo oscarti) e posizionando le restanti (non distribuite) al centro del tavolo (detto tallone).

### **ART. 3 Definizione di Scala e Combinazione**

#### **3.1**

Il presente regolamento prescrive che nel gioco della scala 40 i giochi sono costituiti dalle scale o sequenze e dalle combinazioni.

#### **3.2**

Le 'sequenze' possono essere formate da 13 carte dello stesso seme, messe in ordine, più l'eventuale matta (per un totale massimo di 14 carte): A-2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-Matta ovvero matta-2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q-K-A

E' possibile calare una sequenza a scala uguale ad una già calata precedentemente ovvero decidere di attaccare le carte alla stessa.

#### **3.3**

Le combinazioni che si possono 'calare' sono almeno tre carte dello stesso valore e devono avere semi differenti (non si può quindi calare ad esempio un tris di 9 composto da un 9 di cuori e due 9 di picche).

Le 'combinazioni' possono essere formate da un minimo di 3 carte ad un massimo di 4, compresa l'eventuale matta.

Non sono ammesse combinazioni di 'matte'.

#### **3.4**

In ciascun gioco non si può utilizzare più di una 'matta'.

### **ART. 4 Regolamento di apertura**

#### **4.1**

Per poter iniziare a calare dei 'giochi' è necessario che il valore delle carte 'calate' o giocate sia eguale o maggiore a 40 punti.

Ad esempio posso iniziare a calare carte giocando un tris di 9 ( $9 \times 3 = 27$ ) e una scala dal 10 al Re ( $10 \times 3 = 30$ ) avendo raggiunto e superato i 40 punti richiesti ( $27 + 30 = 57$ ).

Non posso invece ad esempio iniziare a calare carte giocando un tris di 4 ( $4 \times 3 = 12$ ) e una scala dal 3 al 7 ( $3 + 4 + 5 + 6 + 7 = 25$ ) avendo raggiunto in questo modo solo 37 punti in totale.

La matta o jolly all'interno di una scala o combinazione prende il valore della carta che sostituisce.

## ART. 5 **Svolgimento e fasi di gioco nella Scala 40**

### 5.1 Inizio turno

A norma di regolamento ogni giocatore se non ha ancora aperto deve al proprio turno pescare una carta dal tallone.

Se ha aperto può pescare dal tallone od in alternativa raccogliere l'ultima carta scartata presente nel pozzo.

### 5.2 Calare i giochi e attacco

Se ha già 'aperto' un giocatore può :

Scendere (o calare) sul tavolo di gioco altre 'scale' o 'sequenze' (tre o più carte ordinate obbligatoriamente dello stesso seme) ovvero può scendere 'combinazioni' (tre o più carte uguali, ma di seme diverso).

Può (non necessariamente deve) anche 'attaccare' delle carte a scale o combinazioni presenti sul tavolo, sia proprie che di altri giocatori.

### 5.3 Sostituzione del jolly o matta

Un giocatore, solo ove abbia già aperto, può sostituire un jolly presente in una combinazione o scala sul tavolo ad una carta che ha in mano, in questo caso però il regolamento della scala 40 prescrive che si debba necessariamente utilizzare poi il jolly sostituito in una combinazione o sequenza ovvero attaccarlo ad altre sequenze o combinazioni sul tavolo di gioco.

### 5.4 Scarti

L'ultima carta scartata può essere raccolta solo dal giocatore che abbia già aperto il gioco.

Qualora si raccolga l'ultima carta scartata nel pozzo essa deve essere necessariamente utilizzata in una combinazione o sequenza dal giocatore che l'ha raccolta od in alternativa attaccata ad altre sequenze o combinazioni presenti sul tavolo di gioco.

A norma di regolamento non si può scartare una carta che 'attacca' in una combinazione o sequenza presente sul tavolo di gioco a meno che non si abbia già 'aperto' (solo nell'uno contro uno, mentre è comunque vietato scartare carte che attaccano nelle sfide a più di due giocatori) o che si 'chiuda' con lo scarto.

Inoltre se si raccoglie una carta dagli scarti, non è possibile scartare quella stessa carta, ma deve essere scartata una delle carte che già si possiede.

Nel caso si posseda la stessa identica carta che si è raccolta come unica carta dal monte scarti, la si può scartare dichiarando ai presenti al tavolo di possedere l'altra carta uguale e se necessario e richiesto dagli avversari, mostrare entrambe le identiche carte.

Le carte scartate nel pozzo devono essere posizionate in modo che siano ben impilate e non diano modo ai giocatori di conoscere tutte le altre carte scartate presenti nel pozzo.

#### 5.5 Regolamento di fine turno

Il turno di gioco di un giocatore nella scala 40 termina nel momento stesso in cui scarta. Scartare infatti costituisce, oltre a chiudere, l'ultima azione di un giocatore. Si deve ritenere comunque 'giocata', la carta che ancora in mano di un giocatore, non è stata ancora totalmente girata e scoperta sul tavolo, ma ne è stato comunque visto il suo valore ed il suo seme anche da un solo giocatore.

### ART. 6 **Scopo del gioco e chiusura nella Scala 40**

#### 6.1

Primo obiettivo del gioco è rimanere senza carte in mano, in gergo 'chiudere'. Per chiudere è necessario, come azione finale, scartare l'ultima carta rimasta in mano nel pozzo. Secondo scopo del gioco, in caso non fosse possibile raggiungere la 'chiusura' è quello di rimanere con il minor numero di punti in mano, considerando come punti il valore delle carte.

#### 6.2

non è consentito rimanere senza carte in mano senza aver effettuato lo scarto (se ciò dovesse capitare, il giocatore deve riprendere in mano le scale o combinazioni calate e ripetere le mosse in modo che non rimanga senza carte).

#### 6.3

Quando un giocatore 'chiude' si passa alla fase successiva del calcolo del punteggio.

#### 6.4

Se nessuno riesce a chiudere prima che finiscano le carte del 'tallone', il cartaro ha il compito, finito il turno di gioco del giocatore che ha pescato l'ultima carta, di prendere il pozzo (lasciando da parte l'ultima carta scartata che costituirà il nuovo pozzo), mischiarlo, farlo alzare dal giocatore alla sua sinistra e posizionare così il nuovo tallone al centro del tavolo.

#### 6.5

Non è possibile chiudere al primo giro.

Ogni giocatore presente al tavolo deve aver compiuto almeno una mano di gioco.

### ART. 7 **Regole di punteggio della scala 40**

### 7.1

Dopo la 'chiusura' da parte di un qualsiasi giocatore al tavolo, i giocatori mostrano la loro mano e si procede al calcolo del punteggio delle carte rimaste ad ogni giocatore, secondo i seguenti valori:

ogni Jolly vale 25 punti;

ogni Asso vale 11 punti;

ogni figura vale 10 punti;

tutte le altre carte hanno il loro valore nominale;

### 7.2

Il giocatore che ha chiuso la partita avrà come punteggio 0 (relativamente alla singola partita) poichè non ha alcuna carta in mano.

Tutti gli altri giocatori avranno un punteggio positivo dato dalla somma dei valori delle carte rimaste in mano al momento della chiusura.

## ART. 8 **Uscita di un giocatore e condizioni di vittoria**

Di norma il punteggio che un giocatore deve raggiungere per 'uscire' dal gioco è pari o superiore a 101 ovvero 201 punti a discrezione dei partecipanti.

Il punteggio di uscita o eliminazione deve essere sempre concordato dai giocatori prima dell'inizio della partita.

Quando un giocatore supera o raggiunge i 101 punti viene 'eliminato' ed esce dal gioco. Le partite o smazzate a scala 40 continueranno anche dopo l'uscita di uno o più giocatori sino a che non ne rimarrà solo uno che abbia un punteggio inferiore a quello di 'uscita', egli sarà considerato il vincitore.

## ART. 9 **Varianti applicabili al gioco della Scala 40**

### a) Apertura con lo scarto

A parziale modifica degli art.li 5.1 e 5.4 del presente regolamento il giocatore può raccogliere l'ultima carta scartata nel pozzo anche ove non abbia ancora aperto il gioco ma a due condizioni :

1)che 'apra' nello stesso turno in cui ha raccolto la carta dagli scarti

2)che utilizzi la stessa carta pescata dal pozzo all'interno dei giochi calati con l'apertura.

### b) Chiusura 'in mano'

A parziale modifica dell'art. 7.1 del presente regolamento, quando un giocatore chiude calando tutte le carte contemporaneamente e scartando l'ultima si definisce questa azione 'chiusura in mano'.

In questo caso il punteggio delle carte in mano agli avversari si conta doppio.

Tuttavia, al giocatore che rimane con tutte le carte in mano al momento della chiusura dell'avversario vengono assegnati 100 punti indipendentemente dalla somma delle carte possedute.

### c) Apertura senza jolly

A parziale modifica dell'art. 4.1 del presente regolamento, la matta o jolly non può essere utilizzata nei giochi che costituiscono l'apertura a meno che non si calino durante l'apertura stessa altri giochi puliti (senza la matta) che da soli raggiungano almeno i 40 punti necessari.

#### **ART. 10 Irregolarità di gioco**

Tutte le varie irregolarità di gioco e le relative penalità sono contemplate all'art. 11 del codice di gara di scala 40.