



SCALA 40

MECCANISMO DEL TORNEO

- A** Si formano tavoli da 4 giocatori, 2 dei quali, vincendo, passeranno il turno e 2 saranno eliminati
- B** Si gioca individualmente e non a coppie
- C** I 2 vincitori di due tavoli diversi formeranno un nuovo tavolo per il turno successivo e così via
- D** La finale avviene sull'ultimo tavolo con 4 giocatori

REGOLE

- 1** Il mazziere estratto distribuisce le 13 carte in senso orario e, da ultimo, scopre una carta che depone accanto al tallone (il mazzo di carte da cui pescare)
- 2** Inizia il gioco il giocatore alla sinistra del mazziere
- 3** L'apertura può avvenire dai 40 punti in su calati; a questo proposito le carte dal 2 al 10 valgono il loro valore numerico, le figure valgono 10, il jolly vale il punteggio della carta che sostituisce, l'asso vale 11 quando si trova in una scala dopo il K e quando si trova all'interno di un tris d'assi, vale invece 1 punto quando è prima del 2 all'interno di una scala
- 4** Non è consentito calare scale composte da più di 5 carte; nel caso di scale composte da 6 o più carte queste vanno calate sotto forma di 2 (o più) scale differenti. Una volta sul tavolo le scale possono essere completate senza limitazione
- 5** La prima carta girata può essere presa dal primo giocatore senza che questi debba aprire
- 6** Si può aprire utilizzando lo scarto del giocatore precedente
- 7** Non si può utilizzare lo scarto del giocatore precedente se non dopo aver aperto
- 8** Non si possono attaccare carte alle combinazioni presenti sul tavolo se non dopo aver aperto
- 9** Non si può scartare una carta che attacca; in caso di scarto per errore il giocatore che lo ha commesso è tenuto a riprendersi la carta ed, eventualmente, attaccarla al giro successivo
- 10** Quando si cala un jolly all'interno di una combinazione ne va dichiarato il seme ed il valore
- 11** Si esce a 101 senza rientro
- 12** Nel caso di chiusura in mano si contano i punti (invece di pagare 100 punti a forfait)
- 13** Le carte dal 2 al 10 pagano il loro valore numerico, le figure pagano 10, il jolly paga 25, l'asso paga 11
- 14** Perdono i 2 giocatori che superano o uguagliano i 101 punti