

# La Scala Quaranta

La Scala Quaranta è probabilmente il più celebre delle derivazioni del Ramino, c'è chi sostiene che si sia sviluppato "ufficialmente" in Ungheria, fatto sta che la sua diffusione in Italia, cominciò negli anni a cavallo tra le due guerre mondiali. Il suo sviluppo, a partire dal Ramino fu tale, da renderlo un giuoco a se stante. La Scala Quaranta ha delle regole molto semplici, pur essendo simili a quelle del Ramino, perchè da esso derivate, non è strettamente necessario conoscere quest'ultimo per poterci giocare. Come il suo "antenato" è un giuoco per due o più persone, e quanti più partecipanti ci sono, tanto più divertente sarà la partita. Non richiede grandi abilità strategiche, e questo lo rende un giuoco adatto a tutti.

## Le carte:

Per giocare alla Scala Quaranta è necessario il cosiddetto "mazzo da Ramino", composto da 108 carte, quindi, 2 mazzi di carte francesi, comprendenti i 4 Jolly.

## Scopo del gioco:

Lo scopo della Scala Quaranta è chiudere, vale a dire, sistemare tutte le carte della propria mano, secondo determinate combinazioni, che vedremo in seguito.

## Distribuzione delle carte:

Il ruolo del cartaiò viene determinato a caso, mediante la regola del "*bàs fà màs*" per esempio, e nel corso delle smazzate i giocatori si alternano per questo ruolo, seguendo l'ordine di gioco.

Il cartaiò distribuisce 13 carte a testa coperte, una alla volta, in senso orario (o antiorario a seconda delle abitudini locali) dopodichè ripone una carta scoperta sul banco, questa sarà la prima delle carte che costituiranno il pozzo degli scarti, le restanti carte costituiscono il tallone.

## Svolgimento del gioco:

Una volta distribuite le carte, il primo giocatore che siede alla destra del cartaiò (o a sinistra nel caso si giochi in senso orario), pesca una carta dal tallone, la ripone nella propria mano, ne sceglie un'altra (o eventualmente la stessa pescata) che al momento ritiene inutile, e la scarta nel pozzo, dopodichè seguendo l'ordine di gioco tocca agli altri giocatori eseguire la medesima operazione, fino al momento in cui un giocatore *Chiude*.

## Pescare dal Pozzo degli scarti:

Finchè un giocatore non ha *aperto* (vedremo più avanti cosa significa) questa operazione non è consentita.

Durante la fase di pescaggio, un giocatore può, se la ritiene utile, prendere la carta che fu scartata dal giocatore immediatamente precedente a lui, vale a dire solo quella in cima al pozzo.

Un giocatore che non abbia ancora aperto, può tuttavia pescare lo stesso dal pozzo, a patto che nello stesso turno apra.

## Combinazioni:

Come abbiamo accennato nell'introduzione, per chiudere, e quindi vincere, è necessario sistemare le proprie carte in determinate combinazioni, tali combinazioni sono:

- Il **Tris**: Tre carte dello stesso valore aventi semi diversi; E.g. *Jack di Cuori + Jack di Fiori + Jack di Picche*
- Il **Poker**: Quattro carte aventi stesso valore ma semi diversi; E.g. *Otto di Cuori + Otto di Quadri + Otto di Fiori + Otto di Picche*
- La **Scala**: Tre o più carte aventi stesso seme, e valori crescenti; E.g. *Tre di Picche + Quattro di Picche + Cinque di Picche*

Queste combinazioni, che poi sarebbero le stesse del Ramino, prendono genericamente il nome di Tris, anche nel momento in cui esse siano dei Poker, o delle Scale.

Come dicevamo, una carta è ritenuta utile se, combinata con le altre carte della mano, permette di costruire una delle suddette combinazioni.

E.g.: *Un Nove di Quadri, sarà utile se in mano già si possiedono altri 2 Nove di seme diverso, perchè permetterà di combinare un Tris.*

**Jolly:**

Il Jolly può assumere il valore e il seme che il suo proprietario desidera.

E.g.: *Un tris composto da Due di Picche + Due di Fiori + Jolly è valido perchè il Jolly sarà considerato come un'altro Due (di Quadri o di Cuori, è indifferente), così come una Scala composta da Sette di Quadri + Jolly + Nove di Quadri è valida, in quanto il Jolly sarà considerato come un Otto di Quadri.*

**Apertura:**

Per parlare di apertura, è necessario conoscere il valore delle carte:

Ogni carta vale tanti punti quant'è il suo valore nominale (E.g.: *Il Cinque vale 5 punti*);

Le figure valgono 10 punti;

L'Asso vale 1 punto, quand'è in *scala bassa* (Asso + Due + Tre = 6 punti), vale invece 11 punti quand'è in *scala alta* (Donna + Rè + Asso = 31 punti) oppure in un Tris/Poker di Assi (33/44 punti).

Il Jolly vale tanti punti quanti ne varrebbe la carta da lui interpretata all'interno della combinazione (E.g.: *Quattro di Picche + Cinque di Picche + Jolly equivale a 4 + 5 + 6 = 15 punti*).

Quando un giocatore, nel suo turno, possiede in mano abbastanza combinazioni da raggiungere 40 punti, può *aprire*.

Aprire è l'atto di riporre le proprie combinazioni, a volto scoperto naturalmente, sul tavolo, sbarazzandosene quindi dalla propria mano.

E.g.: *Michele dopo aver pescato, nota che nella sua mano c'è una scala di figure di Cuori (Jack + Donna + Rè = 30 punti) e un tris di Quattro (12 punti), quindi 42 punti, decide di aprire, riponendo entrambe le combinazioni sul tavolo.*

Aprire è importante perchè, nel caso sia un'altro giocatore a chiudere si avranno meno punti di penalità.

Aprire è fondamentale, perchè permette al giocatore ulteriori mosse, dopo aver aperto infatti è possibile:

- Pescare, oltre che dal tallone, anche dal pozzo degli scarti (solo l'ultima carta scartata dal giocatore precedente);
- Attaccare: operazione che descriveremo in seguito;
- Scambiare i Jolly: operazione che descriveremo in seguito;
- Posare sul tavolo altre combinazioni.

**Attaccare:**

Immaginiamo che la smazzata sia già in una fase avanzata, sul tavolo ci saranno, presumibilmente, diverse combinazioni (tris, poker, scale) perchè diversi giocatori hanno già aperto.

In questo momento, il giocatore di turno, può attaccare una delle sue carte alle combinazioni già in gioco (a patto che legalmente consentito).

E.g.: *Marco ha in mano un Sette di Fiori, che non sa come usare, e sul tavolo c'è una scala di Quattro + Cinque + Sei di Fiori, Marco, che ha già aperto, può attaccare suo Sette alla scala, liberandosi così di una carta.*

Come accennato precedentemente, questa operazione è negata ai giocatori che hanno ancora tutte e 13 le carte in mano, devono prima aprire.

Le carte che attaccano, cioè quelle che potrebbero essere attaccate ad una combinazione presente sul tavolo, non possono mai essere scartate, anche a costo di distruggere una combinazione già pronta.

**Scambiare i Jolly:**

Quando una combinazione, presente sul tavolo, è costituita da diverse carte, tra cui il Jolly, il giocatore di turno che ha la carta corrispondente al Jolly stesso, può sostituirla, e prendere quindi il Jolly, se questo complicato giro di parole non è chiaro leggete l'esempio seguente.

E.g.: *Sul tavolo c'è una scala di Jolly + Nove + Dieci di Quadri; Giovanni che è di turno, possiede nella sua mano l'Otto di Quadri, corrispondente al Jolly, decide di sostituirlo, la nuova scala, che rimarrà sul tavolo, sarà ora costituita da Otto + Nove + Dieci di Quadri, e Giovanni avrà in mano un Jolly, da usare come meglio crede, subito in o in seguito.*

Come detto precedentemente anche questa operazione è negata a coloro che non hanno ancora aperto.

NB: Quando si cala sul tavolo una combinazione con Jolly, è bene specificare di quale carta si tratta, evitando così confusione e inutili discussioni.

**Chiusura:**

Quando un giocatore, riesce a riporre tutte le sue carte sul tavolo, sistemandole in combinazioni, o attaccandole, ha chiuso e vince la smazzata.

Esattamente come per il Ramino, anche nella Scala Quaranta è necessario scartare, quindi, un giocatore che rimane con due sole carte in mano, non può combinarle con la terza appena pescata, perchè verrebbe a mancare la carta di scarto, dovrà quindi aspettare e sperare di attaccare le due carte.

In questo gioco è consentito di chiudere senza aver precedentemente aperto, a patto che le 13 carte costituiscano tra di loro delle combinazioni valide, e la 14esima carta possa essere scartata legalmente.

Questo comporta il vantaggio di non calare combinazioni che possano far attaccare carte degli avversari, ma allo stesso modo impedisce al giocatore stesso di attaccare, scambiare Jolly e pescare dal pozzo.

**Giocare a punti:**

Il Miglior modo per giocare a Scala Quaranta è a punti, quando un giocatore chiude, tutti gli altri sommano i punti delle carte rimastegli in mano, e si determina così la penalità. Le penalità sono cumulative, e ogni giocatore che supera il punteggio prestabilito perde ed esce dal gioco.

Giocando a punti, bisogna fare alcune considerazioni:

- Il giocatore che durante la smazzata non abbia aperto, subisce 100 punti di penalità;
- Il Jolly rimasto in mano fornisce 25 punti di penalità;
- L'Asso fornisce sempre 11 punti di penalità.

C'è una convenzione per calcolare il punteggio massimo, oltre il quale un giocatore esce dalla partita: sono 50 punti per ogni giocatore + 1. Con 2 giocatori sarà  $(50 \times 2) + 1 = 101$  punti; Con 3 giocatori sarà  $(50 \times 3) + 1 = 151$  punti; e via dicendo.

**Rientro:**

Giocando in tre o più persone, quando un giocatore viene tagliato fuori perchè ha superato il punteggio massimo, può rientrare nella partita, e si ritroverà con il più alto punteggio tra quelli degli altri giocatori.

**Mortal combat:**

Noi personalmente, tra amici, quando siamo tanti, giochiamo a quello che noi definiamo Mortal combat (Combattimento Mortale), in pratica ad ogni smazzata, il giocatore che, dopo la chiusura di uno conta più punti di penalità di tutti esce immediatamente dalla partita, senza possibilità di rientro, così che alla fine ne rimarrà solo uno.