



REGOLAMENTO SCOPA

Regole del gioco

Si gioca con un mazzo di 40 carte italiane tradizionali.

I giocatori possono selezionare il tipo di carte (napoletane, piacentine, ...).

Il valore delle carte

CARTE	VALORE
Re (k)	10
Cavallo/ Donna	9
Fante (J)	8
7	7
6	6
5	5
4	4
3	3
2	2
Asso (A)	1

Termini

Smazzata: la fase di gioco che inizia con la distribuzione delle carte e si conclude con il conteggio dei punti;

Giocata: la fase in cui un giocatore poggia una carta scoperta sul tavolo;

Presa: la fase in cui un giocatore ha facoltà di prendere dal tavolo le carte scoperte a seguito di una sua giocata;

Mano: la fase di una smazzata in cui tutti i giocatori al tavolo effettuano una giocata;

Partita: la fase di gioco composta da una o più smazzate.

scopa: quando un giocatore con una presa non lascia carte sul tappeto.

Designazione del mazziere

Il mazziere è il giocatore da cui parte la distribuzione delle carte.

Quando il gioco ha inizio, il mazziere viene stabilito casualmente dal sistema.

Ad ogni fine smazzata, anche nel caso di gioco composto da più partite tra stessi giocatori, il mazziere gira in senso antiorario e cioè il prossimo mazziere sarà quello seduto alla destra del mazziere precedente.

Distribuzione delle carte

Il sistema mescola le carte e ne dà 3 ad ogni giocatore, in senso antiorario, partendo dal giocatore alla destra del mazziere.

Infine vengono girate e poste sul tavolo 4 carte scoperte.

Se 3 delle 4 carte sul tavolo sono Re, si effettua una nuova distribuzione, poiché nessun giocatore potrebbe fare scopa.

Gioco della carta

Inizia a giocare il giocatore alla destra del mazziere, il turno passa quindi al mazziere.

Ogni giocatore di mano deve giocare una carta tenendo presente che:

1. Può prendere la carta in tavola che ha lo stesso valore della carta da lui giocata,
2. Può prendere le carte in tavola la cui somma è uguale al valore della carta da lui giocata.

Se vi sono diverse combinazioni di carte che il giocatore può prendere giocando la sua carta, si è obbligati a prendere la carta in tavola dello stesso valore.

Fatta salva questa regola, se vi sono più combinazioni composte da un diverso numero di carte, il giocatore può scegliere quella che più gli conviene.

Per esempio: se vi sono sul tavolo un tre, un cinque e un fante (valore 8), il giocatore giocando un fante (valore 8) può prendere solo il fante; se in tavola ci sono un asso

(valore 1), un tre, un quattro e un cinque, il giocatore, giocando un cavallo (valore 9) può scegliere se prendere asso, tre e cinque oppure quattro e cinque a suo piacimento.

Se il giocatore può fare almeno un tipo di presa è costretto a prendere e non può quindi scartare la carta.

Se un giocatore prende tutte le carte in tavola fa scopa ad eccezione che ciò avvenga nell'ultima giocata dell'ultima mano di una smazzata.

Conclusione della mano

Terminate le carte in mano, viene effettuata la successiva distribuzione da parte del mazziere delle carte rimaste nel mazzo dandone 3 per volta ad ogni giocatore.

Conclusione della smazzata

La smazzata è una successione di diverse mani.

Le smazzate terminano quando non sono presenti più carte in mano ai giocatori e nel mazzo.

Il giocatore che nell'ultima mano ha effettuato l'ultima presa, può prelevare dal tappeto le eventuali carte restanti (senza fare scopa).

Punteggi

Al termine di ogni smazzata si esaminano le carte prese da ciascun giocatore o coppia e le scope girate e si calcolano i punteggi come segue:

- Scopaogni Scopa vale 1 punto
- Sette Bello il Sette di denari (o di quadri) vale un 1 punto
- Primiera vale 1 punto
- Denari 6 o più carte di denari (o quadri) valgono 1 punto
- Carte 21 o più carte valgono 1 punto

Ai fini della primiera, il valore delle carte è il seguente:

Carta Valore

CARTE	PUNTI
7	21
6	18
Asso	16
5,4,3,2	15,14,13,12
Re, Cavallo e Fante	10

Si aggiudica la primiera il giocatore o coppia che mostra le 4 carte, una per ogni seme, la cui somma di valori è maggiore.

Qualora per la primiera un giocatore non abbia almeno una carta da mostrare per ogni seme, allora la sua primiera è considerata nulla.

Conclusione della partita

Stabilito il numero di punti da raggiungere in una partita, vince il giocatore o la coppia che ha totalizzato al termine dell'ultima smazzata un punteggio complessivo uguale o superiore a tale limite.

Parità

In caso di parità verrà giocata un'altra smazzata e si aggiudicherà l'incontro chi al termine avrà un numero maggiore di punti.

In caso di ulteriore parità si proseguirà con altre smazzate sino a che non sarà possibile determinare un vincitore o qualora uno dei giocatori non termini il proprio tempo di sfida.