

Regolamento Scopa

Come si gioca

Si gioca con un mazzo di 40 carte piacentine, divise in 4 semi (coppe, denari, bastoni e spade) ciascuno composto da dieci carte (Asso, Due, Tre, Quattro, Cinque, Sei, Sette, Fante, Cavallo e Re).

All'inizio della partita si procede a definire, in maniera casuale, il primo di mano, ovvero colui che effettuerà la prima presa.

A questo punto vengono distribuite tre carte coperte a ciascun giocatore e successivamente vengono posate quattro carte sul tavolo.

Se tre o tutte e 4 le carte sul tavolo sono Re, la mano è annullata e ripetuta.

Dopo la distribuzione delle carte, il primo a giocare è lo sfidante casualmente indicato come primo di mano, quindi il turno passa all'avversario e così via finché tutte e tre le carte di ciascuno siano state giocate. Al termine delle prime tre mani, altre 3 carte vengono servite ad ogni giocatore come nella distribuzione iniziale, senza posare nessuna carta aggiuntiva sul tavolo.

Un turno del gioco consiste nel giocare una carta scoperta sul tavolo. Essa può prendere una o più delle carte già presenti sul tavolo. Se avviene una presa, sia la carta giocata che quella presa vengono conservate coperte vicino al giocatore che ha preso. Se non c'è presa, la carta giocata resta scoperta sul tavolo. In ogni caso il turno passa all'altro giocatore.

Le regole della presa sono le seguenti:

1. se il valore della carta giocata coincide con quello di una carta sul tavolo, quest'ultima è presa. Quando la carta giocata vale/coincide con più di una carta sul tavolo, può essere scelta e presa solo una delle carte;
2. una presa può avvenire anche quando il valore della carta giocata è uguale alla somma dei valori di due o più carte presenti sul tavolo; in tal caso tutto l'insieme di carte viene preso.
3. se il valore della carta giocata non coincide né con una carta singola né con la somma di più carte sul tavolo, allora non c'è presa e la carta giocata resta scoperta sul tavolo. Inoltre se una carta giocata coincide sia con una carta singola che con la somma di un gruppo di carte, allora è obbligatorio scegliere la carta singola per la presa.

All'ultimo turno, dopo che tutte le carte sono state giocate, l'ultimo giocatore che ha effettuato una presa raccoglie anche tutte le carte eventualmente rimaste scoperte sul tavolo.

Il punteggio

Per ogni mano si possono vincere 4 punti fissi, così denominati:

1. **Le Carte.** Il punto è assegnato a chi cattura più carte. In caso di parità (20-20) il punto non si assegna.
2. **Denari/Oro.** Il punto è assegnato a chi prende più carte di seme denari (ori). In caso di parità (5-5) il punto non si assegna.
3. **Il Sette Bello.** Vince il punto chi cattura il sette di denari (d'oro), conosciuto col nome di "Sette Bello".
4. **La primiera** (o "Settanta"). Il punto è assegnato a chi ottiene la Primiera. La Primiera viene calcolata in base alle migliori quattro carte (una per seme) considerando che per il calcolo del punteggio della Primiera i valori delle carte sono:

Sette = 21 punti

- **Sei = 18 punti**
- **Asso = 16 punti**
- **Cinque = 15 punti**
- **Quattro = 14 punti**
- **Tre = 13 punti**
- **Figure = 10 punti**

Il punto "Primiera" è assegnato al giocatore che ha totalizzato il punteggio maggiore. In caso di parità il punto non si assegna. Se un giocatore non ha carte di un certo seme, allora la primiera va automaticamente all'avversario a meno che anch'egli non difetti completamente di un seme, nel qual caso si effettua il calcolo sui tre semi rimanenti.

5. **La scopa.** In aggiunta ai quattro punti "fissi", si può ottenere un punto per ciascuna Scopa. La scopa avviene quando un giocatore effettua una presa che rimuove tutte le carte presenti sul tavolo. Tradizionalmente, la carta che ha

preso è accostata a faccia in su alla pila di carte prese, in modo che il numero di scope effettuate sia sempre in evidenza. L'ultima presa di una mano non conta mai come scopa.

Chi vince la partita

A seconda della tipologia di torneo, vince il primo giocatore che totalizza 7, 11 punti oppure chi totalizza il punteggio più alto alla fine delle partite ad una mano. Se entrambi i giocatori arrivano a 7, 11 oppure lo stesso punteggio nelle partite ad una mano, si continua con le mani fino a che uno dei giocatori raggiunge il vantaggio.