



Le regole della Scopa

Ciascun giocatore seduto al tavolo, riceve 3 carte dal mazziere, che successivamente ripone quattro carte scoperte sul tavolo e il restante mazzo di carte ancora inutilizzato vicino a se (se almeno 3 delle quattro carte scoperte sono Re, si effettua un'altra distribuzione perché nessuno potrebbe fare scopa nell'intera partita).

Il mazzo utilizzato sarà quello piemontese.

Il giocatore primo di mano dovrà lanciare sul tavolo una delle carte in proprio possesso. Calando una carta dello stesso valore di una presente sul tavolo, quel giocatore prenderà entrambe le carte, riponendole di fronte a se coperte nell'area dedicata alle carte conquistate. E' anche possibile calare una carta e prendere da terra due o più carte il cui valore sommato uguaglia il valore della carta lanciata. Se però è presente una carta dello stesso valore di quella calata, si è obbligati a prenderla (es.: se sul tavolo ci sono un fante, un 3 e un 5, il fante calato prende il fante e non il 3+5).

Quando sul tavolo non rimane alcuna carta, a seguito di una presa, si dice che si è fatto "scopa". La scopa non può essere eseguita durante l'ultima mano dell'ultimo giocatore e quindi prima dell'esaurimento delle carte della smazzata in corso. Al termine del lancio delle tre carte dei giocatori, il mazziere distribuisce nuovamente tre carte a testa, senza però riporre nuovamente le quattro carte sul tavolo, cosa che avviene solo nella prima mano di gioco.

Il punteggio

Alla fine della mano, ossia quando non rimangono più carte in mano ai giocatori, viene assegnato il punteggio secondo i seguenti schemi:

Ogni scopa totalizzata vale 1 punto.

Settebello: il giocatore che ha conquistato la carta del 7 di denari riceve 1 punto in più per la propria coppia.

Maggioranza delle carte: il giocatore o la coppia che ha conquistato 20 o più carte guadagna 1 punto. In caso la smazzata finisca in parità non vengono assegnati punti per le carte.

Denari: il giocatore o coppia che ha conquistato 5 o più carte del seme di denari guadagna un punto. Anche in questo caso, qualora vi fosse parità non si procede all'assegnazione di punti.

Primiera: il giocatore o la coppia che realizza la primiera guadagna un punto.

La primiera è costituita dai punti conferiti della carta più alta che si ha per ogni seme. Il punteggio di ciascuna carta è dato come di seguito:

- il 7 vale 21 punti
- il 6 vale 18 punti
- l'Asso vale 16 punti
- il 5 vale 15 punti
- il 4 vale 14 punti
- il 3 vale 13 punti
- il 2 vale 12 punti
- le figure valgono 10 punti

Per poter accedere alla primiera, oltre a totalizzare il punteggio di primiera più alto, è necessario possedere almeno una carta per ciascun seme di gioco, altrimenti la primiera sarà aggiudicata all'avversario, e in caso di parità di punteggio, la primiera non viene assegnata.

Obiettivo del gioco

Nel gioco della Scopa si deve raggiungere il punteggio prestabilito prima del proprio avversario. Questo punteggio è fissato a 21 con il limite massimo di UN'ORA di tempo.