Regole della Scopa

Il riassunto di una pagina da stampare

Il mazzo

40 carte napoletane, quattro semi (denari, coppe, spade, bastoni). Valgono il loro numero: asso 1, poi 2…7; **fante 8, cavallo 9, re 10**.

Come si gioca

- Si danno **3 carte** a testa e se ne scoprono **4 sul tavolo**.
- A turno si gioca una carta. Se sul tavolo c'è una carta **dello stesso valore**, la si prende (ha la precedenza sulla somma).
- Altrimenti si può prendere un **gruppo di carte che sommano** il valore della propria (es. con un 7: 2 + 5).
- Se non si può prendere, la carta resta sul tavolo. **Prendere è obbligatorio** quando si può.
- Finite le carte in mano se ne danno altre 3 a testa, fino a esaurire il mazzo. Le carte rimaste sul tavolo vanno a chi ha fatto l'ultima presa.

La scopa

Chi **svuota il tavolo** fa scopa e segna 1 punto. Con l'**ultima carta della mano** la scopa non vale.

I punti a fine mano

Punto	A chi va
Carte	a chi ne ha più di 20 (con 20 pari nessuno)
Denari	a chi ha più di 5 carte di denari (con 5 pari nessuno)
Settebello	a chi prende il sette di denari
Primiera	a chi ha il totale più alto, con carte di tutti e 4 i semi
Scope	1 punto per ogni scopa

La primiera

Si prende la **carta migliore di ogni seme** tra quelle prese e si sommano i quattro valori. Tabella:

7	6	Asso	5	4	3	2	Figure
21	18	16	15	14	13	12	10

Esempio: 7 di denari (21) + 6 di coppe (18) + asso di spade (16) + 5 di bastoni (15) = 70.

Quando finisce

Vince chi arriva per primo a **11 punti** (si può giocare anche a 21). Se entrambi superano la soglia nella stessa mano vince chi ha più punti; in caso di parità si gioca un'altra mano.

Regole OneDayQuiz

L'asso vale 1 e non prende tutto, non si conta la napola, la scopa non vale con l'ultima carta della mano. In famiglia mettetevi d'accordo prima di cominciare: le varianti cambiano da zona a zona.