

# Scopa

2-4 Spieler

40 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

## Die meisten Punkte durch Tischkarten fangen und Tisch abräumen.

### AUFBAU

- 40-Karten-Deck mischen; je 3 Karten austeilen; 4 auf den Tisch.

### WERTUNG

- Mehrheit der Karten: 1 Punkt.
- Mehrheit der Karo-Karten: 1 Punkt.
- Karo-Sieben: 1 Punkt.
- Sette Bello: 1 Punkt.
- Scopa: 1 Punkt.

*Tip: Immer versuchen, den Karo-Sieben zu fangen; er zählt für drei Wertungskategorien.*

### AM ZUG

- Karte spielen, die Tischkarte(n) im Wert entspricht.
- Karo-Sieben hat hohen Wert.
- Tisch abräumen = Scopa.
- Verbleibende Karten am Ende dem letzten Fänger.

*Scopa: Tischkarten durch Wertabgleich fangen; Punkte für Mehrheit, Diamanten und den Karo-Sieben.*

## Ziel

2-6 Spieler; Neapolitanisches oder regionales 40-Karten-Deck.

## Vorbereitung

1. Je 3 Karten austeilen; 4 offen auf den Tisch.
2. Karte spielen, die Tischkarte(n) im Wert entspricht oder summiert.
3. Karo-Sieben (Settebello) ist die wertvollste Karte.
4. Tisch komplett abräumen ergibt Scopa (1 Punkt).

## Spielablauf

1. Scopone: Partnerschaftsvariante.
2. Scopa di Quindici: Fangen durch Summe 15.

## Punktewertung

Wer nach mehreren Runden die meisten Punkte hat, gewinnt.

1. **Cards:** The player who captured the most cards scores 1 point.
2. **Diamonds (Denari/Coins):** The player with the most diamond-suit cards scores 1 point.
3. **Sette Bello:** The player who captured the 7 of diamonds scores 1 point.
4. **Primiera:** A complex scoring based on having the highest-value cards across all four suits scores 1 point.
5. **Scope:** Each sweep scored during play is worth 1 point.

## Tipps & Strategie

Tisch-Zustand kontrollieren; ungünstige Kombinationen für Gegner hinterlassen.

Tischzustand kontrollieren; günstige Kombinationen für eigene Karten schaffen.