

# Scopone

4 Spieler

40 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

**Tischkarten durch Wertabgleich einfangen, um als Partnerschaft die meisten Punkte zu erzielen.**

## AUFBAU

- Ein 40-Karten-Deck verwenden (8er, 9er und 10er entfernen).
- 10 Karten an jeden der 4 Spieler in zwei Partnerschaften austeilen.
- 4 Karten offen auf den Tisch legen.

## WERTUNG

- Je 1 Punkt für die meisten Karten, die meisten Münzen-Farbe-Karten und die Sieben der Münzen.
- 1 Punkt für die beste Primiera (höchste Karte aus jeder Farbe nach Spezialtabelle).
- Jeder Feger bringt 1 zusätzlichen Punkt.

*Tip: Tischsummen von 10 oder weniger vermeiden, da Gegner leicht fegen können.*

## AM ZUG

- Eine Karte aus der Hand auf den Tisch spielen.
- Eine Tischkarte einfangen, die dem Kartenwert entspricht, oder mehrere, die sich dazu summieren.
- Alle Tischkarten in einem Fang zu räumen bringt einen Feger (Scopa).

Scopone ist ein italienisches Partnerschafts-Kartenspiel mit einem 40-Karten-Deck, eng verwandt mit dem einfacheren Spiel Scopa. Es ist ein Spiel des sorgfältigen Karteneinfangens und Tischmanagements, bei dem Zweierteams darum wetteifern, die wertvollsten Karten und Wertungskombinationen anzusammeln.

## Ziel

Mit dem Partner zusammenarbeiten, um Karten vom Tisch einzufangen, deren Werte mit einer gespielten Karte übereinstimmen oder sich dazu summieren. Punkte sammeln durch die meisten Karten, die meisten Münzen-Farbe-Karten, die wertvolle Sieben der Münzen und eine hohe Primiera-Summe.

## Vorbereitung

1. **Spieler:** 4 Spieler in zwei Partnerschaften.
2. **Deck:** Ein 40-Karten italienisches Deck (oder ein Standarddeck ohne 8er, 9er und 10er).
3. **Austeilen:** Jeder Spieler erhält 10 Karten, und 4 Karten werden offen auf den Tisch gelegt.

## Spielablauf

1. **Karte spielen:** In deinem Zug eine Karte aus der Hand auf den Tisch spielen.
2. **Einfangen:** Wenn die eigene Karte mit dem Wert einer Tischkarte übereinstimmt, oder ihr Wert gleich der Summe mehrerer Tischkarten ist, diese Karten einfangen und zum Teamstapel hinzufügen.
3. **Kein Fang:** Wenn die Karte nichts einfangen kann, bleibt sie auf dem Tisch.
4. **Feger (Scopa):** Alle Karten vom Tisch in einem einzigen Fang zu räumen bringt einen Bonuspunkt.
5. **Weiterspielen:** Spieler spielen reihum im Uhrzeigersinn, bis alle Hände leer sind.

## Punktewertung

- **Karten:** Das Team mit den meisten eingefangenen Karten erhält einen Punkt.
- **Münzen:** Das Team mit den meisten Münzen-Farbe-Karten erhält einen Punkt.
- **Sette Bello:** Die Sieben der Münzen einzufangen ist einen Punkt wert.
- **Primiera:** Jedes Team addiert seine höchste Karte aus jeder Farbe nach einer speziellen Punkteskala; die höhere Summe erhält einen Punkt.
- **Scope:** Jeder während des Spiels erzielte Feger zählt als ein zusätzlicher Punkt.

## Varianten

---

- **Scopone Scientifico:** Zu Beginn werden keine Karten auf den Tisch gelegt; jeder Spieler erhält alle 10 Karten und der Tisch beginnt leer.
- **Re-bello:** Manche Gruppen vergeben einen Extrapunkt für das Einfangen der Sechs der Münzen oder anderer bestimmter Karten.

## Tipps und Strategien

---

- Durch die Spielzüge kommunizieren; erfahrene Partner entwickeln Muster, um zu signalisieren, in welchen Farben sie stark sind.
- Tischsummen von 10 oder weniger vermeiden, die Gegnern leichtes Fegen ermöglichen.
- Eingefangene Siebenen im Blick behalten, da sie für die Primiera-Berechnung entscheidend sind.

## Tipps & Strategie

---

Die Tischsumme kontrollieren, um Gegnern leichte Fänge zu verwehren. Priorität auf das Sammeln von Siebenen für die Primiera und Münzen-Farbe-Karten für den Münzpunkt legen.

Starke Scopone-Spieler denken mehrere Züge voraus und steuern die Tischsumme, um den Partner zu unterstützen und Gegnern leichte Feger zu verwehren.