

Scopa

2-4 joueurs

40 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

Marquer le plus de points en capturant des cartes.

MISE EN PLACE

- 2 à 6 joueurs.
- Jeu de 40 cartes italiennes ou jeu standard sans 8, 9, 10.
- Distribuez 3 cartes à chaque joueur, 4 sur la table.

SCORE

- Primera (meilleure combinaison par couleur) = 1 pt.
- Settebello (7 de carreau) = 1 pt.
- Scope (tables nettoyées) = 1 pt chacune.
- Plus de cartes = 1 pt, plus de carreau = 1 pt.

Conseil: Gardez le 7 de carreau (Settebello) en tête ; c'est le prix le plus précieux.

À VOTRE TOUR

- Jouez une carte de votre main.
- Capturez si votre carte correspond au rang d'une carte de la table.
- Ou capturez une combinaison qui atteint 15 (Scopa di Quindici).
- Scopa = nettoyer toute la table = 1 point bonus.

La Scopa est le jeu de cartes le plus aimé d'Italie, un jeu de pêche où les joueurs capturent des cartes d'une disposition de table partagée en faisant correspondre ou en combinant des valeurs. Le nom signifie « balai » en italien, faisant référence au coup prisé de capturer toutes les cartes de la table en une seule fois.

Objectif

Marquez le plus de points en capturant des cartes de la table, avec des bonus spéciaux pour les balayages, la collecte du plus grand nombre de cartes, du plus grand nombre de cartes de carreau, et du précieux 7 de carreau.

Mise en place

1. **Joueurs** : 2 à 4 joueurs (ou 2 équipes de 2).
2. **Jeu de cartes** : Jeu italien de 40 cartes (ou un jeu standard dont on a retiré les 8, 9 et 10). Les cartes vont de 1 à 7, puis Valet (8), Dame (9), Roi (10).
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 3 cartes. Placez 4 cartes face visible sur la table. Le reste forme la pioche.
4. **Manches** : Quand toutes les mains sont vides, distribuez 3 nouvelles cartes à chacun depuis la pioche. N'ajoutez pas de nouvelles cartes sur la table.

Déroulement du jeu

1. **Jouer une carte** : À votre tour, jouez une carte de votre main sur la table.
2. **Capter** : Si votre carte correspond à la valeur d'une carte de la table, vous les capturez toutes les deux. Si votre carte correspond à la valeur combinée de plusieurs cartes de la table, vous les capturez toutes.
3. **Pas de capture** : Si aucune capture n'est possible, votre carte reste sur la table.
4. **Scopa (Balayage)** : Si votre jeu capture toutes les cartes restantes sur la table, c'est une « scopa », elle vaut un point bonus. Marquez-la en plaçant une carte capturée face visible dans votre pile.
5. **Règle de priorité** : Si votre carte peut correspondre à une seule carte, vous devez capturer cette carte unique plutôt qu'une combinaison.

Décompte

1. **Cartes** : Le joueur qui a capturé le plus de cartes marque 1 point.
2. **Carreaux (Denari/Pièces)** : Le joueur avec le plus de cartes de carreau marque 1 point.
3. **Sette Bello** : Le joueur qui a capturé le 7 de carreau marque 1 point.
4. **Primiera** : Un décompte complexe basé sur la possession des cartes de plus haute valeur dans les quatre couleurs rapporte 1 point.
5. **Scope** : Chaque balayage réalisé pendant la partie vaut 1 point.

Conseils et stratégies

- Essayez toujours de capturer le 7 de carreau quand c'est possible, il compte dans trois catégories de points.
- Évitez de laisser sur la table des combinaisons dont la somme est une valeur que votre adversaire peut facilement balayer.
- Suivez les cartes de haute valeur qui ont été jouées pour optimiser votre score de Primiera.

Conseils et stratégie

Visez les scopas (nettoyer la table) pour des points bonus.

Le 7 de carreau (Settebello) est la carte la plus précieuse du jeu.