

Scopone

4 joueurs

40 cartes

Difficulté: Moyen

Durée: Moyenne

Marquer plus de points que l'équipe adverse en capturant des cartes.

MISE EN PLACE

- 4 joueurs en 2 équipes.
- 40 cartes italiennes.
- Distribuez 10 cartes à chaque joueur. Aucune carte sur la table au départ.

SCORE

- Settebello, plus de cartes, plus de carreaux, Primera, Scope.
- Score maximum = 11 pts par manche.
- Plusieurs manches jusqu'à un seuil.

Conseil: Mémorisez les cartes jouées pour prévoir les captures futures.

À VOTRE TOUR

- Jouez une carte pour capturer ou vider la table.
- Capturez par rang égal ou par addition.
- Scopa = nettoyer la table = 1 pt bonus.

Scopone est un jeu de cartes italien en partenariat joué avec un jeu de 40 cartes, étroitement lié au jeu plus simple Scopa. C'est un jeu de capture de cartes minutieux et de gestion de la table où des équipes de deux s'affrontent pour accumuler les cartes les plus précieuses et les meilleures combinaisons de score.

Objectif

Travaillez avec votre partenaire pour capturer des cartes de la table dont les valeurs correspondent ou s'additionnent à la valeur d'une carte que vous jouez. Marquez des points en collectant le plus de cartes, le plus de cartes de la couleur deniers, le précieux sept de deniers, et en obtenant un total de primera élevé.

Mise en place

1. **Joueurs** : 4 joueurs en deux partenariats.
2. **Jeu de cartes** : Un jeu italien de 40 cartes (ou un jeu standard avec les 8, 9 et 10 retirés).
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit 10 cartes, et 4 cartes sont placées face visible sur la table.

Déroulement du jeu

1. **Jouer une carte** : À votre tour, jouez une carte de votre main sur la table.
2. **Capture** : Si votre carte correspond à la valeur d'une carte sur la table, ou si sa valeur est égale à la somme de plusieurs cartes sur la table, capturez ces cartes et ajoutez-les au tas de votre équipe.
3. **Pas de capture** : Si votre carte ne peut rien capturer, elle reste sur la table.
4. **Balayage (Scopa)** : Vider toutes les cartes de la table en une seule capture rapporte un point bonus.
5. **Continuer** : Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire jusqu'à ce que toutes les mains soient vides.

Décompte des points

- **Cartes** : L'équipe qui a capturé le plus de cartes gagne un point.
- **Deniers** : L'équipe avec le plus de cartes de la couleur deniers gagne un point.
- **Sette Bello** : Capturer le sept de deniers vaut un point.
- **Primera** : Chaque équipe additionne la valeur de sa carte la plus haute de chaque couleur selon une échelle de points spéciale ; le total le plus élevé gagne un point.
- **Scope** : Chaque balayage réalisé pendant le jeu compte comme un point supplémentaire.

Variantes

- **Scopone Scientifico** : Aucune carte n'est placée sur la table au début ; chaque joueur reçoit ses 10 cartes et la table commence vide.
- **Re-bello** : Certains groupes attribuent un point supplémentaire pour la capture du six de deniers ou d'autres cartes désignées.

Conseils et stratégies

- Communiquez par vos jeux ; les partenaires expérimentés développent des schémas pour signaler dans quelles couleurs ils sont forts.
- Évitez de laisser des totaux de table de 10 ou moins, ce qui permet aux adversaires de balayer facilement.
- Gardez le compte des sept capturés, car ils sont cruciaux pour le calcul de la primiera.

Conseils et stratégie

Coordonnez avec votre partenaire pour capturer les cartes à haute valeur.

Le Settebello (7 de carreau) et la Primiera sont les objectifs prioritaires.