

# Scopone

4 giocatori

40 carte

Difficoltà: Media

Durata: Media

**Catturare le carte sul tavolo abbinando i valori per segnare il maggior numero di punti come coppia.**

## PREPARAZIONE

- Usa un mazzo da 40 carte (rimuovi 8, 9 e 10).
- Distribuisci 10 carte a ciascuno dei 4 giocatori in due coppie.
- Posiziona 4 carte a faccia in su sul tavolo.

## PUNTEGGIO

- 1 punto ciascuno per il maggior numero di carte, il maggior numero di carte di denari e il sette di denari.
- 1 punto per la miglior primiera (carta più alta di ogni seme con scala speciale).
- Ogni scopa vale 1 punto aggiuntivo.

*Consiglio: Evita di lasciare totali sul tavolo di 10 o meno, poiché gli avversari possono fare scopa facilmente.*

## AL TUO TURNO

- Gioca una carta dalla mano sul tavolo.
- Cattura una carta sul tavolo che corrisponde al valore della tua carta, o più carte la cui somma è uguale.
- Liberare tutte le carte del tavolo in una cattura guadagna una scopa.

Scopone è un gioco di carte italiano in coppia che si gioca con un mazzo da 40 carte, strettamente correlato al più semplice gioco Scopa. È un gioco di cattura attenta delle carte e gestione del tavolo in cui le squadre di due si sfidano per accumulare le carte e le combinazioni di punteggio più preziose.

## Obiettivo

Collaborare con il proprio compagno per catturare le carte sul tavolo il cui valore corrisponde o la cui somma è uguale al valore di una carta giocata. Segnare punti raccogliendo il maggior numero di carte, il maggior numero di carte di denari, il prezioso sette di denari e ottenendo un alto punteggio di primiera.

## Preparazione

1. **Giocatori:** 4 giocatori in due coppie.
2. **Mazzo:** Un mazzo italiano da 40 carte (o un mazzo standard con 8, 9 e 10 rimossi).
3. **Distribuzione:** Ogni giocatore riceve 10 carte e 4 carte vengono posizionate a faccia in su sul tavolo.

## Svolgimento del gioco

1. **Gioca una carta:** Nel tuo turno, gioca una carta dalla mano sul tavolo.
2. **Cattura:** Se la tua carta corrisponde al valore di una carta sul tavolo, o se il suo valore è uguale alla somma di più carte sul tavolo, cattura quelle carte e aggiungile alla pila della tua squadra.
3. **Nessuna cattura:** Se la tua carta non può catturare nulla, rimane sul tavolo.
4. **Scopa:** Liberare tutte le carte dal tavolo in una singola cattura guadagna un punto bonus.
5. **Continua:** I giocatori si alternano in senso orario finché tutte le mani sono vuote.

## Punteggio

- **Carte:** La squadra che ha catturato il maggior numero di carte guadagna un punto.
- **Denari:** La squadra con il maggior numero di carte di denari guadagna un punto.
- **Sette Bello:** Catturare il sette di denari vale un punto.
- **Primiera:** Ogni squadra somma la carta di valore più alto di ogni seme usando una scala di punti speciale; il totale più alto guadagna un punto.
- **Scope:** Ogni scopa segnata durante il gioco conta come un punto aggiuntivo.

## Varianti

---

- **Scopone Scientifico:** Non vengono posizionate carte sul tavolo all'inizio; ogni giocatore riceve tutte le 10 carte e il tavolo inizia vuoto.
- **Re-bello:** Alcuni gruppi assegnano un punto extra per catturare il sei di denari o altre carte designate.

## Consigli e strategie

---

- Comunica attraverso le giocate; i compagni esperti sviluppano schemi per segnalare i semi in cui sono forti.
- Evita di lasciare totali sul tavolo di 10 o meno, che permettono agli avversari di fare scopa facilmente.
- Tieni traccia dei sette catturati, poiché sono fondamentali per il calcolo della primiera.

## Consigli e strategia

---

Concentrati sul controllo del totale del tavolo per negare agli avversari catture facili. Dai priorità alla raccolta dei sette per la primiera e delle carte di denari per il punto denari.

I forti giocatori di Scopone pensano diversi turni in anticipo, gestendo il totale del tavolo per facilitare il compagno e negare agli avversari scope facili.