

# Scopa

2-4 spelers

40 kaarten

Moeilijkheid: Gemiddeld

Duur: Gemiddeld

## Scoor de meeste punten door kaarten van de tafel te veroveren en de tafel schoon te vegen.

### OPZET

- Gebruik een dek van 40 kaarten (verwijder 8en, 9en, 10en van een standaard dek).
- Deel 3 kaarten aan elke speler en 4 open op de tafel uit.
- Deel opnieuw 3 kaarten per speler als alle handen leeg zijn.

### SCORE

- Meeste veroverde kaarten: 1 punt.
- Meeste veroverde ruiten: 1 punt.
- 7 van Ruiten (Sette Bello): 1 punt.
- Elke veegruimte van alle tafelkaarten: 1 punt.

*Tip: Probeer altijd de 7 van Ruiten te veroveren; hij telt mee voor drie scorecategorieën.*

### AAN DE BEURT

- Speel één kaart van je hand naar de tafel.
- Verover een tafelkaart die de waarde van je kaart matcht.
- Of verover meerdere kaarten waarvan de waarden optellen tot die van jouw kaart.
- Als er geen verovering mogelijk is, blijft je kaart op de tafel.

Scopa is het meest geliefde kaartspel van Italië, een visspel waarbij spelers kaarten van een gedeelde tafelopstelling veroveren door waarden te matchen of te combineren. De naam betekent 'vegen' in het Italiaans, verwijzend naar de gewaardeerde zet van het in één keer veroveren van alle tafelkaarten.

## Doel

Scoor de meeste punten door kaarten van de tafel te veroveren, met speciale bonussen voor vegen, het verzamelen van de meeste kaarten, de meeste ruiten-kleurkaarten en de waardevolle 7 van Ruiten.

## Vorbereiding

1. **Spelers:** 2 tot 4 spelers (of 2 teams van 2).
2. **Dek:** Italiaans dek van 40 kaarten (of een standaard dek zonder 8en, 9en en 10en). Kaarten hebben waarden 1-7 plus Boer (8), Vrouw (9), Heer (10).
3. **Uitdelen:** Elke speler ontvangt 3 kaarten. Leg 4 kaarten open op de tafel. De rest vormt de trekstapel.
4. **Rondes:** Als alle handen leeg zijn, deel dan 3 kaarten meer uit van de trekstapel. Voeg geen extra tafelkaarten toe.

## Spelverloop

1. **Een kaart spelen:** Speel op jouw beurt één kaart van je hand naar de tafel.
2. **Veroveren:** Als je kaart de waarde van een tafelkaart matcht, verover je beide. Als je kaart de gecombineerde waarde van meerdere tafelkaarten matcht, verover je ze allemaal.
3. **Geen verovering:** Als er geen verovering mogelijk is, blijft je kaart op de tafel.
4. **Scopa (Vegen):** Als je speelzet alle resterende tafelkaarten verovert, is het een 'scopa'; één bonuspunt waard. Markeer het door een veroverde kaart open in je stapel te leggen.
5. **Prioriteitsregel:** Als je kaart een enkele kaart kan matchen, moet je die enkele kaart veroveren in plaats van een combinatie.

## Scoren

1. **Kaarten:** De speler die de meeste kaarten heeft veroverd scoort 1 punt.
2. **Ruiten (Denari/Munten):** De speler met de meeste ruiten-kleurkaarten scoort 1 punt.
3. **Sette Bello:** De speler die de 7 van Ruiten heeft veroverd, scoort 1 punt.
4. **Primiera:** Een complexe scoring op basis van de hoogst waardevolle kaarten over alle vier kleuren scoort 1 punt.
5. **Scope:** Elke veegruimte gedurende het spel is 1 punt waard.

## Tips en strategieën

---

- Probeer altijd de 7 van Ruiten te veroveren als dat mogelijk is; hij telt mee voor drie scorecategorieën.
- Vermijd het achterlaten van tafelcombinaties die optellen tot een waarde waarmee je tegenstander makkelijk kan vegen.
- Houd bij welke kaarten met hoge waarde al gespeeld zijn om je Primiera-score te optimaliseren.

## Tips & strategie

---

De 7 van Ruiten is de enige meest waardevolle kaart in het spel. Geef prioriteit aan het veroveren van 7en in alle kleuren voor Primiera-scoring en houd bij welke ruiten al genomen zijn.

Het controleren van de tafeltoestand is cruciaal. Het achterlaten van kaarten die optellen tot veelgebruikte waarden geeft tegenstanders makkelijke veroveringen; probeer ongewone combinaties achter te laten.