



SCOPA

Si gioca con un mazzo di carte regionali da 40 carte (napoletane, piacentine, ecc.). Può essere giocata in coppia o in singolo. In quest'ultimo caso può essere giocata anche in tavoli da 2 o 3 giocatori (massimo 4)

MECCANISMO DEL TORNEO

- A** Scegliere la modalità singolo o a coppie
- B** Nel caso 'a coppie' si formano tavoli da 4 giocatori, 2 coppie disposte a croce, una delle quali passerà il turno e l'altra eliminata
- C** Nel caso 'in singolo' si formano tavoli con un numero di giocatori compreso tra 2 e 4 in modo da poter costituire un tabellone a eliminazione diretta
- D** Le coppie vincitrici di due tavoli diversi formeranno un nuovo tavolo per il turno successivo e così via
- F** La finale avviene sull'ultimo tavolo

REGOLE

- 1** Il mazzier e estratto distribuisce 3 carte a testa in senso anti-orario e, da ultimo, scopre 4 carte sul tavolo. Quando tutti i giocatori hanno giocato le proprie carte il mazzier ne distribuisce altre 3 ciascuno fino ad esaurimento del mazzo. Se 3 delle 4 carte scoperte inizialmente sono Re si procede ad una nuova distribuzione
- 2** Inizia il gioco il giocatore alla destra del mazzier e. Ogni giocatore gioca una carta alla volta
- 3** Se la carta giocata ha valore uguale ad una di quelle presenti sul tavolo il giocatore prende entrambe le carte e le pone in un mazzo presso di sé; altrimenti la lascia sul tavolo

- 4** La presa può avvenire anche se la carta giocata corrisponde alla somma di altre carte sul tavolo. In questo caso bisogna obbligatoriamente scegliere la presa composta dal numero minore di carte. A questo proposito: l'Asso vale 1, il Fante 8 la Donna (cavallo) 9 e il Re 10
- 5** Al termine della mano tutte le carte rimaste sul tavolo vengono acquisite dall'ultimo giocatore che ha preso
- 6** La vittoria va alla coppia o al singolo che nell'arco di più mani raggiunge per primo i 21 punti. I punti si segnano nei seguenti modi:
 - 7** **Scopa.** Vale 1 punto e avviene quando un giocatore, con la sua giocata, toglie tutte le carte presenti sul tavolo
 - 8** **Carte.** Vale 1 punto che viene assegnato a chi ha conquistato il maggior numero di carte
 - 9** **Denari o Ori.** Vale 1 punto che si aggiudica chi ha conquistato il maggior numero di carte di denari (quadri)
 - 10** **Settebello.** Vale 1 punto per chi conquista il 7 di denari (quadri)
 - 11** **Primiera.** Vale 1 punto. Si calcola così: si sceglie per ogni seme la carta di maggior valore secondo questa graduatoria sette=21 p.; sei=18 p.; asso=16 p.; cinque=15 p.; quattro=14 p.; tre=13 p.; due=12 p.; figure=10 p.; Chi ottiene il punteggio maggiore secondo questa regola vince il punto
 - 12** **Napola (napoletana, napoli).** Vale 3 punti che vengono assegnati a chi conquista l'1, il 2 e il 3 di denari
 - 13** **Napoleone (maratona).** Vale tanti punti quante carte in scala di denari si conquistano dopo la napola. (es. 1, 2, 3, 4, 5 di denari = 5 punti).
 - 14** Non sono accettati come punto la matta (conquista del Re di denari) o la stalla (tutti e 4 i cavalli/donna) in quanto varianti regionali