



SCOPONE SCIENTIFICO

Si gioca con un mazzo di carte regionali da 40 carte (napoletane, piacentine, ecc.). Si gioca in coppia.

MECCANISMO DEL TORNEO

- A** Scegliere la modalità singolo o a coppie
- B** Si formano tavoli da 4 giocatori, 2 coppie disposte a croce, una delle quali passerà il turno e l'altra eliminata
- C** Le coppie vincitrici di due tavoli diversi formeranno un nuovo tavolo per il turno successivo e così via
- D** La finale avviene sull'ultimo tavolo

REGOLE

- 1** Il mazziere estratto distribuisce 9 carte a testa in senso anti-orario, quindi pone le ultime 4 carte scoperte sul tavolo
- 2** Inizia il gioco il giocatore alla destra del mazziere. 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: il Fante vale 8, la Donna (cavallo) 9 e il Re 10, tutte le altre carte valgono il valore facciale
- 5** L'asso è una carta senza valore particolare

come nella scopa

- 6** Al termine della mano tutte le carte rimaste sul tavolo vengono acquisite dall'ultimo giocatore che ha preso
- 7** La vittoria va alla coppia o al singolo che nell'arco di più mani raggiunge per primo i 16 punti. I punti si segnano nei seguenti modi:
 - 8** **Scopa.** Vale 1 punto e avviene quando un giocatore, con la sua giocata, toglie tutte le carte presenti sul tavolo
 - 9** **Carte.** Vale 1 punto che viene assegnato a chi ha conquistato il maggior numero di carte
 - 10** **Denari o Ori.** Vale 1 punto che si aggiudica chi ha conquistato il maggior numero di carte di denari (quadri)
 - 11** **Settebello.** Vale 1 punto per chi conquista il 7 di denari (quadri)
 - 12** **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
 - 13** **Napola (napoletana, napoli).** Vale 3 punti che vengono assegnati a chi conquista l'1, il 2 e il 3 di denari
 - 14** **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). 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