

Scopa

Mål

- Scopa är ett traditionellt italienskt fångstspel där ett handkort fångar bordskort och matchen avgörs efter avslutad giv när poängen räknats.
- Standardspelet är för två spelare individuellt eller fyra spelare i två fasta lag där partner sitter mitt emot partner och fångade kort räknas gemensamt för laget.

Förberedelser

- Spela med en italiensk kortlek om 40 kort med färgerna mynt, bägare, svärd och stavar om tio kort i varje färg.
- Anpassa en vanlig 52 kortlek genom att ta bort alla 8, 9 och 10.
- Lägg fyra öppna kort på bordet och ge tre handkort till varje spelare. Spelaren till höger om givaren börjar varje delgiv.

Så spelar ni

1 Spela ett kort

- På din tur spelar du exakt ett kort från handen öppet mot bordet.
- Ess fångar som värde 1 och 2 till 7 är sitt siffervärde.
- Fante är knekt värd 8, Cavallo är riddare värd 9 och Re är kung värd 10.

2 Fånga bordskort

- Ta exakt ett bordskort med samma värde om det finns och ta annars flera bordskort som tillsammans har samma summa som ditt kort.
- Finns flera lika bordskort väljer du exakt ett av dem.
- Har bordet ess, 4 och 5 och du spelar 5 fångar du bara 5.

3 Fångstplikt och hög

- Kan det valda handkortet fånga måste du fånga och kortet får inte läggas kvar på bordet.
- Du får välja ett annat handkort som inte kan fånga.
- Lägg spelat kort och fångade bordskort i egen eller lagets nedvända hög eller lägg kortet på bordet om det inte kan fånga.

4 Scopa och tomt bord

- Du gör en scopa när du med ett handkort sopar alla kort från bordet så att det blir tomt.
- Nästa spelare lägger då ett kort på tomt bord utan att kunna fånga något.
- Sista draget i hela given ger aldrig scopapoäng.

5 Nya handkort

- När alla har spelat sina tre kort ger givaren tre nya handkort till var och en utan nya bordskort och bordskorten ligger kvar.
- Varje utdelning kallas delgiv.

Scopa

- En giv har sex delgivar med två spelare och tre med fyra spelare och spelaren till höger om givaren börjar varje delgiv.

6 Avsluta given

- Given slutar när alla kort har spelats och kvarvarande bordskort har tilldelats den spelare eller det lag som senast gjorde en fångst.
- Poängräkningen börjar först efter att kvarvarande bordskort flyttats till fångsthögen.

Poäng

- Poängen kommer från fyra kategorier för fångade kort plus en poäng för varje scopa. Kategorierna är Kort, mynt, settebello och primiera.
- Flest fångade kort ger en poäng och vid 20 mot 20 får ingen poängen. Flest kort i mynt ger en poäng och vid 5 mot 5 får ingen poängen. Den som fångat sju i mynt får en poäng.
- Högsta summan av ett kort per färg ger en poäng för primiera och kräver minst ett kort i varje färg.
- Vid lika totalsumma får ingen poängen.
- Saknas en färg hos båda tilldelas ingen primiera.
- Primiera har en egen värdeskala där 7 ger 21, 6 ger 18, ess ger 16, 5 ger 15, 4 ger 14, 3 ger 13, 2 ger 12 och bildkort ger 10. Högsta möjliga primiera är 84 med fyra sjuor.

Vinnare

- När bara en spelare eller ett lag når minst 11 efter given vinner den direkt. Matchmålet är först till minst 11 poäng efter avslutad giv.
- När flera når minst 11 i samma giv vinner högst totalpoäng. Vid lika totalpoäng eller när ingen når 11 spelas en ny giv.

Scopa

Poängprotokoll Scopa. Fyll i spelarnas namn före start och använd en rad per giv eller omgång.

Giv	Kort	Mynt	Settebello	Primiera	Scopa