

Scopone

Mål

- Scopone är ett italienskt fångstspel för fyra spelare i två fasta par där parterna sitter mitt emot varandra.
- Målet är att samla poäng från scopa som tömmer bordet och från fyra fasta poäng efter given och att först nå minst elva poäng efter en avslutad giv.
- Scopone är släkt med Scopa men har en egen giv med nio kort till varje spelare och fyra öppna kort på bordet. Principerna är enkla men bra spel kräver minne.

Förberedelser

- Spelet använder en italiensk lek på 40 kort med valörerna kung, häst, knekt och sju ner till ess. Mynt är en av lekens fyra färger.
- Med en internationell lek tar ni bort 10, 9 och 8 så att 40 kort återstår. Mynt motsvarar ruter.
- Första givaren lottas och givarrätten går sedan åt höger efter varje giv.
- Spelaren till vänster om givaren kuperar.
- Spelaren till höger om givaren börjar och turordningen går moturs.
- Given går i paket om tre kort till varje spelare, två till bordet, tre till varje spelare, två till bordet och sist tre till varje spelare.
- När given är klar vänds de fyra bordskorten upp.
- Om tre eller fyra kungar ligger på bordet blir det omgivet av samma givare.
- Fångstvärdet, alltså det värde ett kort kan ta på bordet, är tio för kung, nio för häst eller dam, åtta för knekt, sju för sju, sex för sexa och ett för ess.

Så spelar ni

1 Lägg ut

- Lägg ett kort öppet mot bordet och ta bordskortet med lika fångstvärde om det finns. Saknas ensam match kan du ta två eller fler bordskort som summerar till kortet.

2 Välj fångst

- Finns flera lika bordskort väljer du vilket kort som tas.
- Finns flera giltiga summor väljer du vilken grupp som tas.
- På bordet ligger 3, 5, 5 och knekt i exemplet.
- En femma tar en femma med lika värde, en kung tar båda femmorna som summan tio och en knekt tar knekten med lika värde.

3 Plikt att ta

- Det finns ingen plikt att lägga ett kort som fångar, men om det utlagda kortet fångar måste korten tas.

4 Scopa

- En scopa, alltså ett svep, ges när ett utlagt kort tar alla bordskort och lämnar bordet tomt.

Scopone

- Varje scopone ger en poäng.
- Fångstkortet vid scopone läggs upp i högen så att svepen syns.
- Ligger bara en tvåa och en fyra på bordet tar en sexa båda och ger en scopone.
- Sista fångsten i given räknas aldrig som scopone.

5 Slut på handen

- När händerna är tomma tar den som fångade senast de kort som ligger kvar på bordet.

Poäng

- Poängen kommer från varje scopone under given och från fyra fasta poäng efter avslutad giv. Varje scopone ger en poäng.
- Flest kort ger en poäng där minst 21 vinner och 20 mot 20 ger noll. Flest mynt ger en poäng där minst 6 vinner och 5 mot 5 ger noll.
- Sju av mynt, settebello, ger en poäng till det lag som tar kortet.
- Primieran går till laget med den bästa primen. En prime är summan av lagets bästa kort i varje färg med ett kort av varje färg.
- Premieravärdet är 21 för sju, 18 för sexa, 16 för ess och 10 för kung, häst eller dam och knekt.
- Femma, fyra, trea och tvåa är lägre än ess och högre än bildkort i den ordningen.
- Lika primiera ger noll poäng.
- Saknar båda lagen en hel färg delas ingen premierapoäng ut.
- Två sjuor, en sexa och ett ess i fyra färger ger 76.
- Har bara ett av lagen kort i alla fyra färger vinner det laget även om det andras kort är värda mer.
- Fyra färger slår tre färger oavsett siffror.

Slut

- Inga poäng delas ut mitt i given, så ett lag på 10 poäng som tar sju av mynt vinner inte förrän given är slut.
- Efter given räknas fyra poäng, de så kallade mazzopoängen, ur lagets tagna kort. Första laget till minst 11 poäng efter en giv vinner.
- När båda når 11 i samma giv vinner sidan med flest poäng, och vid lika spelas fler givar tills ett lag leder.

Varianter

Tiokort och segergräns:

- Tiokortsscopone ger tio kort var och inget till bordet. Niokortsformen kallas ibland scopone scientifico. Vissa sätter segergränsen till 21 poäng.
- I södra Italien kan bildkort i primiera räknas som 10, 9 och 8. Re bello ger extra poäng för kung av mynt i en variant.

Scopone

Napola:

- En napola är en följd av mynt som börjar med ess, tvåa och trea. Napola för ess till sexa av mynt ger 6 poäng plus myntpoängen, och alla tio mynt vinner partiet direkt.
- Saknas trean blir napolan noll även om övriga mynt finns.

Scopone

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

Giv	Lag	Scopa	Kort	Mynt	Settebello	Primiera	Totalt