

REGOLAMENTO SCOPA

Concetti base

Il mazzo da utilizzare per giocare a scopa è quello da 40 carte, solitamente napoletane o lombarde, ma anche francesi, rimuovendo le cosiddette bertole, che nel dialetto milanese indicano gli 8, i 9 e i 10. Al posto di queste ultime vi sono il fante, la donna (o cavallo) e il re che hanno, appunto, rispettivamente valore di 8, 9 e 10.

L'obiettivo del gioco è molto semplice: bisogna tentare di prendere le carte scoperte sul tavolo, e per fare ciò è necessario giocare una carta di valore pari o che eguagli la somma dei valori delle due o più carte che si intende prendere.

Facciamo un esempio, immaginiamo che sul tavolo ci siano un 6, un 2, un 3 e un 4: se il giocatore ha in mano un 2 potrà prendere il 2 che ha sul tavolo (e lo stesso vale per il 3 e il 4), mentre se dispone di un 5 può prender contemporaneamente il 2 e il 3; se si trova però ad avere un 6 allora non è possibile prendere il 4 e il 2 ma è d'obbligo prendere il 6 e così pure se si avesse una donna (il cui valore è 9) d'obbligo è raccogliere il 6 e il 3 e non il 4, il 3 e il 2. Se invece, in una mano, il giocatore non può prendere nulla è costretto a scegliere una tra le proprie carte e a lasciarla sul tavolo (ad esempio se si avesse un 1 nella mano descritta poco fa).

Se un giocatore prende la o le ultime carte rimaste sul tavolo si dice che ha fatto "scopa"; la carta con cui si ha fatto scopa va posizionata davanti al mazzo delle carte raccolte, come promemoria.

Svolgimento della partita e calcolo del punteggio

È possibile giocare in 2 o in 4 (in questo caso ci saranno 2 squadre di 2 persone); le carte possono essere distribuite o 3 o 9 per volta.

Il gioco inizia quindi distribuendo la prima mano di carte (mettiamo 3 per giocatore), dopo di che se ne scoprono altre 4 che vanno a finire sul tavolo; il primo a giocare è l'avversario di colui che ha distribuito le carte (il cartaro): a turno ognuno gioca una carta (mostrandola all'avversario) e fa la sua azione. Esaurite le tre carte distribuite, si procede alla distribuzione di altrettante carte e si continua così fino a quando non vi sono più carte da distribuire.

Una nota da farsi è che all'ultimo turno è possibile fare scopa ma essa non verrà calcolata nel punteggio finale. L'ultimo giocatore che ha preso una o più carte, all'ultima mano prende tutte quelle rimaste sul tavolo.

Il punteggio si calcola come segue:

- ogni scopa vale un punto;
- chi ha preso più carte durante la partita (ovvero chi ne ha 21 o più) guadagna un altro punto; se le carte sono "patte", ovvero 20 e 20, questo punto non viene assegnato;
- chi ha preso più carte di denari (o ori, nelle carte francesi i quadri), guadagna un altro punto; se il numero di ori è patto, anche in questo caso il punto non viene assegnato;
- chi possiede il sette bello (sette di quadri o denari) guadagna un punto;

- il punto della primiera è invece leggermente più complesso da calcolare: ogni giocatore prende la carta più alta di cui dispone per ogni seme e somma il loro valore come segue:
 - il 7 vale 21 punti
 - il 6 vale 18 punti
 - l'asso 16 punti
 - il 5 vale 15 punti
 - il 4 vale 14 punti
 - il 3 vale 13 punti
 - il 2 vale 12 punti
 - ogni figura vale 10 punti

chi realizza il maggior numero di punti si aggiudica il punto della primiera; nel caso uno dei due giocatori non abbia neppure una carta di uno o più semi, indipendentemente dai punteggi ottenuti, vince chi dispone di almeno una carta per tutti i semi.

Prima di iniziare una partita di scopa solitamente si stabilisce un punteggio da raggiungere per vincere (anche in più partite), solitamente 11, 16 o 21. A seconda dei luoghi è possibile anche "chiamarsi fuori" ovvero, se un giocatore ha 20 punti e il limite è 21, e nell'ultima partita prende il 7 bello o fa una scopa, o comunque si assicura un punto, può sospendere la partita e dopo aver verificato la correttezza del conteggio otterrà la vittoria; ovviamente se il punteggio è 18 o inferiore e si raggiunge la quota 21, ci si può chiamare fuori nella stessa identica maniera. Un'ultima regola comunemente accettata è che, se 3 delle 4 carte che vengono girate e poste sul tavolo all'inizio della partita sono re, si devono ridistribuire le carte, in quanto non sarebbe in alcun modo possibile fare "scopa".