

Scopa kortspill

Mål

- Først til minst 11 poeng etter avsluttet giv

Forberedelser

- Spillere: 2 individuelt eller 4 i faste lag
- Kortstokk: 40 kort
- Dere er to spillere eller fire i to faste par og spiller med 40 kort i fargene denari, coppe, spade og bastoni.
- Fargene kalles mynt, beger, sverd og staver eller klubber.
- Hver farge har ess til sju pluss Re, Cavallo og Fante.
- Første giver velges på en måte dere blir enige om.
- Giveren stokker og motspilleren kutter i tospillerspillet, mens spilleren til venstre for giveren kutter når dere er flere.
- Giveren gir tre kort til hver spiller, ett om gangen.
- Giveren legger fire åpne kort på bordet.
- Spilleren til høyre for giveren begynner og spillet går mot klokken.
- Når hendene er tomme, gir giveren tre nye kort til hver spiller.
- Ingen nye bordkort deles ut senere, og kort som ligger igjen, blir liggende.
- I tospillerspillet blir det seks delgiver med tre kort til hver, og i spill med fire spillere blir det tre delgiver med tre kort til hver.
- Samme førstespiller begynner hver delgiv i given.
- Etter given blir spilleren til høyre for giveren ny giver.
- Ligger minst tre konger blant de fire første bordkortene, gjøres given om.
- Samme giver stokker, lar kutte og gir igjen.
- I parspill sitter partner rett overfor partner mellom to motstandere, og poeng og fangede kort telles felles for paret.
- Fangede kort legges med forsiden ned i en bunke og skal ikke ses på under given.

Slik spiller dere

1 Stokk 40 kort og la motspilleren kutte.

- Stokk 40 kort og la motspilleren kutte.

2 Gi tre kort til hver spiller og legg fire åpne kort på bordet.

- Gi tre kort til hver spiller og legg fire åpne kort på bordet.

3 La spilleren til høyre for giveren begynne og spille mot klokken.

- La spilleren til høyre for giveren begynne og spille mot klokken.

Scopa kortspill

4 Spill nøyaktig et håndkort og fang samme valør eller en gyldig sum.

- Spill nøyaktig et håndkort og fang samme valør eller en gyldig sum.

5 Legg kort som ikke fanger åpent på bordet.

- Legg kort som ikke fanger åpent på bordet.

6 Gi tre nye kort til hver spiller når hendene er tomme.

- Gi tre nye kort til hver spiller når hendene er tomme.

7 Marker hver bordtømming som scopa, unntatt givens siste spill.

- Marker hver bordtømming som scopa, unntatt givens siste spill.

8 Tell opp given og la den som alene har nådd minst 11 vinne.

- Tell opp given og la den som alene har nådd minst 11 vinne.

Resultat

- Dere teller scopaer pluss fire ordinære kategorier når alle kort er spilt og restkortene har gått til den som fanget sist.
- Ved 20 mot 20 i kort eller 5 mot 5 i denari utgår den kategorien, og ingen får poenget.
- Settebello er sjueren i denari og gir 1 poeng til den som har det unike kortet.
- Uten scopaer kan en giv gi maksimalt fire poeng.
- Primera gir 1 poeng til den beste raden med ett kort fra hver farge.
- Mangler en farge, kan siden ikke vinne primera.
- Har bare én side alle fargene, tar den poenget.
- Mangler begge en farge eller blir summen lik, får ingen poenget.
- Høyest mulig primera er 84 med fire sjue.
- Fangstverdiene for Re, Cavallo og Fante er 10, 9 og 8, og skal ikke forveksles med premieraskalaen der alle tre gir 10.
- Anna tar 22 kort med 6 denari og settebello pluss en scopa.
- Hun får 1 poeng for flest kort, 1 for flest denari, 1 for settebello og 1 for scopaen, altså 4 poeng for given.
- Den som alene når minst 11 poeng etter en avsluttet giv, vinner.
- Hvis begge når målet samtidig, vinner den med høyest totalpoengsum.
- Ved nøyaktig lik totalpoengsum spilles en ny giv.

Scopa kortspill

Slutt

- Dere teller scopaer pluss fire ordinære kategorier når alle kort er spilt og restkortene har gått til den som fanget sist.

Hurtigreferanse for Scopa.

Kort	Fangstverdi
Ess	1
2 til 7	Kortets tallverdi
Fante	8
Cavallo	9
Re	10