

# Regole dello Scopone

## *Il mazzo di carte*

Si gioca con un mazzo di 40 carte italiane tradizionali.

I giocatori possono selezionare il tipo di carte (napoletane, piacentine).

E' anche possibile selezionare le carte francesi senza i Jolly, gli 8, i nove e i dieci.

La corrispondenza dei semi tra carte italiani e francesi è la seguente:

|         |   |        |   |
|---------|---|--------|---|
| denari  | = | quadri | ♦ |
| coppe   | = | cuori  | ♥ |
| bastoni | = | fiori  | ♣ |
| spade   | = | picche | ♠ |

## *Il valore delle carte*

|             |    |
|-------------|----|
| Re (K)      | 10 |
| Cavallo (Q) | 9  |
| Fante (J)   | 8  |
| 7           | 7  |
| 6           | 6  |
| 5           | 5  |
| 4           | 4  |
| 3           | 3  |
| 2           | 2  |
| Asso        | 1  |

## *Svolgimento del gioco*

Lo scopone è giocato da quattro giocatori, due contro due in una coppia fissa.

### *Designazione del mazziere*

Il mazziere è il giocatore da cui il sistema fa partire la distribuzione delle carte. Quando il gioco ha inizio, il mazziere viene stabilito casualmente dal sistema.

Ad ogni fine smazzata, anche nel caso di gioco composto da più partite tra stessi giocatori, il mazziere gira in senso antiorario e cioè il prossimo mazziere sarà quello seduto alla destra del mazziere precedente.

### ***Distribuzione delle carte***

Il sistema mescola le carte e ne da nove ad ogni giocatore, in senso antiorario, iniziando dal giocatore alla destra del mazziere

Quindi vengono poste 4 carte scoperte in tavola: se almeno 3 delle 4 carte iniziali sul tavolo sono Re, la mano non viene giocata e si effettua una nuova distribuzione delle carte poiché non sarebbe possibile fare alcuna scopa.

### ***Il gioco della carta***

Il giocatore seduto alla destra del mazziere è il *giocatore di mano*, cioè il primo a dover effettuare la *giocata*.

Dopo che ogni giocatore ha effettuato la giocata, la mano passa al giocatore successivo in senso antiorario.

**Ogni giocatore di mano deve giocare una carta tenendo presente che:**

**a) può prendere la carta in tavola che ha lo stesso valore della carta da lui giocata,**

**b) può prendere le carte in tavola la cui somma è uguale al valore della carta da lui giocata,**

Se vi sono diverse combinazioni di carte che il giocatore può prendere giocando la sua carta, si è obbligati a prendere la carta in tavola dello stesso valore. Fatta salva la regola poc'anzi enunciata, se vi sono più combinazioni composte da un diverso numero di carte, il giocatore può scegliere quella combinazione che più gli conviene.

Per esempio: se vi sono sul tavolo un tre, un cinque e un fante (valore 8), il giocatore giocando un fante (valore 8) può prendere solo il fante; se in tavola ci sono un asso (valore 1), un tre, un quattro e un cinque, il giocatore, giocando un cavallo (valore 9) può scegliere se prendere asso, tre e cinque oppure quattro e cinque a suo piacimento.

Se il giocatore può fare almeno un tipo di presa è costretto a prendere e non può quindi scartare la carta.

**Se un giocatore prende tutte le carte in tavola “fa scopa” ad eccezione che ciò avvenga nell’ultima giocata dell’ultima mano di una smazzata.**

### ***Punteggi***

Al termine di ogni smazzata si esaminano le carte prese da ciascun giocatore o coppia e le scope girate e si calcolano i punteggi come segue:

|       |                          |
|-------|--------------------------|
| Scopa | ogni scopa vale 1 punto, |
|-------|--------------------------|

|                    |  |
|--------------------|--|
| <i>Sette bello</i> | il sette di denari (o di quadri) vale un 1 punto,  |
| <i>Primiera</i>    | vale 1 punto,                                      |
| <i>Denari</i>      | 6 o più carte di denari (o quadri) valgono 1 punto |
| <i>Carte</i>       | 21 o più carte valgono 1 punto.                    |

Ai fini della primiera, il valore delle carte è il seguente:

| CARTA               | VALORE                            |
|---------------------|-----------------------------------|
| 7                   | 21 punti                          |
| 6                   | 18 punti                          |
| Asso                | 16 punti                          |
| 5, 4, 3, 2          | rispettivamente 15,14,13,12 punti |
| Re, cavallo e fante | 10 punti                          |

Si aggiudica la primiera il giocatore o coppia che mostra le 4 carte, una per ogni seme, la cui somma di valori è maggiore.

### **Conclusione della partita**

Le partite si concludono a seconda della tipologia di partita giocata:

- Se è stato stabilito il numero di smazzate di cui è composta la partita vince la partita chi fa più punti al termine delle smazzate previste.
- Se è stato stabilito il totale dei punti che un giocatore o una coppia deve raggiungere per aggiudicarsi la partita vince la partita chi, avendo superato il punteggio previsto, ha più punti dell'avversario.

### **Parità**

Nei tornei a eliminazione diretta (KO), se la partita finisce in parità, verrà giocata un'altra smazzata ("1° spareggio") e si aggiudicherà l'incontro chi farà più punti.

In caso di ulteriore parità verrà giocata un'altra smazzata ("2° spareggio") e si aggiudicherà l'incontro chi farà più punti.

In caso di ulteriore parità verrà giocata un'altra smazzata ("3° spareggio") e si aggiudicherà l'incontro chi farà più punti.

Poiché non è ammissibile un gioco ad oltranza, viene stabilita la seguente regola:

se anche il 3° spareggio finisse in parità, perde il giocatore che ha fatto l'ultima presa nel 3° spareggio, anche senza fare punti.

### ***Regole Opzionali***

#### ***Scopone Scientifico***

Nello scopone scientifico vengono distribuite dieci carte a ciascun giocatore e nessuna in tavola.

#### ***Come si gioca: tasti e metodi per comunicare le proprie decisioni***

Per giocare una carta, quando è il proprio turno si può:

##### **Selezionare le carte ad una ad una**

Per effettuare una presa si può selezionare la carta in mano e le carte in tavola che si desidera prendere ad una ad una. Appena verrà completata una presa questa verrà effettuata.

Se si seleziona una carta in mano che non consente prese apparirà sul tavolo una carta semitrasparente, cliccatela per scartare la carta.

##### **Effettuare una presa trascinando la carta sul tavolo**

Se si trascina una carta sul tavolo verrà evidenziata l'unica presa possibile o, se non ci sono prese possibili apparirà sul tavolo una carta semitrasparente.

Per effettuare la presa evidenziata è sufficiente rilasciare la carta.

Se non si vuole effettuare la presa evidenziata, si deve riposizionare la carta tra quelle in mano e poi rilasciarla.

Può succedere che sia possibile effettuare più prese, in questo caso bisognerà spostarsi su una carta in tavola che consente una sola presa.

Ad esempio, se in tavola fossero presenti 5, 5, 3, 2, giocando un 10 e posizionandosi su un 2, il sistema non può sapere quali dei due 5 si desidera prendere. In questo caso è necessario spostare la carta un 5 in modo che sia possibile comporre una sola presa.

Può anche succedere che non sia in alcun modo possibile individuare una sola presa, in questo caso non resta che selezionare ad una ad una le carte come sotto descritto.

### **Doppio clic su una carta in mano**

Il doppio clic su una carta in mano consente di scartare subito quella carta senza far prese. Se la carta selezionata col doppio clic consentisse possibili prese apparirà un messaggio di errore.

Si precisa che:

- per trascinare una carta bisogna cliccarla col pulsante sinistro del mouse e spostarsi dove si desidera tenendo il pulsante premuto,
- dopo aver trascinato una carta, per rilasciarla è sufficiente smettere di tener premuto il pulsante sinistro del mouse,
- per selezionare una carta è sufficiente cliccarci sopra col pulsante sinistro del mouse,
- per deselezionare una carta già selezionata è sufficiente cliccarci sopra col pulsante sinistro del mouse.

Si precisa che hanno valore solo le decisioni comunicate con questi tasti. Qualsiasi decisione di gioco comunicata in chat, oltre a non avere alcun valore, è severamente vietata.

### ***Penalità in caso di tempo scaduto o abbandono***

Se giocatore fa scadere il tempo partita o il timeout o clicca sul tasto “abbandona” la partita ha termine e il giocatore **perde la partita** e la differenza punti è così stabilita:

- si assegnano tutti i punti ancora non aggiudicati all'avversario con l'aggiunta di una scopa ,
- se il punteggio è ancora a favore di chi ha fatto scadere il tempo o il timeout, la differenza punti è uguale a zero (ma la partita è comunque persa da chi ha fatto scadere il tempo).

### ***Calcolo dei VP e MP in caso di Timeout o abbandono***

Al fine del calcolo dei MP e VP, la linea che fa scadere il timeout o abbandona farà 0 VP e la linea avversaria farà minimo 14 VP. I MP di entrambe le linee saranno calcolati dai VP in base ai corrispondenti minimi previsti dalla tabella dei VP.

*Si sottolinea che quest'ultima regola sul timeout e abbandono è valida solo per determinare i MP e i VP per le classifiche dei tornei a girone e i livelli di abilità in caso di timeout e abbandono , ma non per determinare la differenza punti nei tavoli cash che vengono sempre determinati come descritto nei regolamenti generali anche in caso di timeout e abbandono.*

## ***Regole opzionali***

### **Partite a “carte viste”**

Saranno mostrate le carte viste nelle precedenti mani della smazzata;  
Nelle partite testa a testa a carte viste, l'ultima mano della smazzata si gioca a carte scoperte.

### **Partite a coppie a “carte scoperte”**

Saranno proposte partite a coppie nelle quali i compagni, senza essere visti dagli avversari, giocano a carte scoperte.

## ***Tabella dei Victory Points ( VP)***

| <b>RISULTATO</b>        | <b>VP</b> |
|-------------------------|-----------|
| Vittoria                | 20        |
| Pareggio (ove previsto) | 10        |
| Sconfitta               | 0         |