

Scopa-Regeln

(„offizielle Regeln“)

- es wird mit einem italienischen oder spanischen Kartenspiel à 40 Blatt gespielt

I	Spade	Coppe	Denari	Bastoni	Asso · 2–7 · Fante · Cavallo · Re
E	Espadas	Copas	Oros	Bastos	As · 2–7 · Sota · Caballo · Rey
D	Schwerter	Becher	Geld / Gold	Keulen	Ass · 2–7 · Soldat · Reiter · König



Vorbereitung

- jeder Mitspieler erhält 3 Karten
- 4 Karten werden offen in die Tischmitte gelegt
- der Rest der Karten bildet den Talon

Spielverlauf

- der Spielverlauf ist links herum (gegen den Uhrzeigersinn)
 - jeder Spieler spielt je genau **eine** Karte aus seinen Handkarten aus (keine Bedien- oder Trumpfpflicht)
 - die offen liegenden Tischkarten können eingestrichen werden, wenn der **Wert der ausgespielten Karte** dem Wert einer oder der Summe mehrerer Tischkarten entspricht
 - **Pflicht-Einstreichen:** entspricht der gespielte Kartenwert genau dem Wert einer einzelnen Tischkarte, muss diese eingestrichen werden (die Farbe ist irrelevant)
 - andernfalls kann eine **beliebige andere Kombination gleicher Summe** eingestrichen werden
 - wenn kein Einstreichen möglich ist, erhöht sich die Anzahl der offenen Tischkarten
 - **Scopa:** werden alle Tischkarten auf einmal eingestrichen, ist das ein Scopa – der Tisch ist leer
 - sind alle Handkarten gespielt, erhält jeder Spieler 3 neue Karten vom Talon
 - wer zuletzt einstreicht, erhält alle verbleibenden Tischkarten (kein Scopa-Punkt)
-
- Spielvariante, vorher zu vereinbaren: es muss jeweils die Kombination aus den **wenigsten Karten** genommen werden

Punktevergabe

je einen Siegpunkt gibt es für:

- **Scopa** – Aufnehmen aller Tischkarten in einem Zug
- **meiste Karten** – bei Gleichstand kein Punkt
- **meiste Danari** (Geld-/Münzkarten) – bei Gleichstand kein Punkt
- die **Danari-7** (Siete bello)
- die höchste **Primiera**

Primiera

Die **Primiera** ist die Kombination aus den wertvollsten Karten je Kartenfarbe aus den eigenen Stichen. Jede Partei legt aus ihren eingestrichenen Karten die beste Karte jeder Farbe aus und addiert die Primiera-Werte:

Karte	Primiera-Wert
7	21
6	18
Asso/As/Ass	16
5	15
4	14
3	13
2	12
Re/Rey/König	10
Cavallo/Caballo/Reiter	10
Fante/Sota/Bube	10

- wer die **höhere Gesamtsumme** aller vier Primiera-Karten hat, erhält den Punkt
- bei Gleichstand verfällt der Punkt
- fehlt einer Partei eine Farbe komplett (nur 3 Farben), erhält die **Gegenpartei** automatisch den Primiera-Punkt

Spielende

- das Spiel endet, sobald ein Spieler je nach Vereinbarung **11 oder 21 Punkte** erreicht hat

Kartenreihenfolge und -werte (Spielwert)

Nur relevant für das Einstreichen.

Karte	Wert beim Einstreichen
Re/Rey/König	10
Cavallo/Caballo/Reiter	9
Fante/Sota/Bube	8
7	7
6	6
5	5
4	4
3	3
2	2
Asso/As/Ass	1

Varianten

Für die nachfolgend beschriebenen Varianten gelten jeweils nur die genannten Ergänzungen bzw. Abweichungen; alle nicht erwähnten Regeln entsprechen dem oben beschriebenen Grundspiel.

Scopone

Scopone ist die Viererspiel-Variante von Scopa. Die wesentlichen Unterschiede: alle 40 Karten kommen von Anfang an ins Spiel, es gibt keinen Talon. Das erfordert mehr Strategie, da alle Karten von Beginn an bekannt sein könnten.

Spieler & Teams

- 4 Spieler, je 2 bilden ein Team – die Partner sitzen sich schräg gegenüber
- gespielt wird gegen den Uhrzeigersinn
- der erste Geber wird zufällig bestimmt; danach gibt jeweils der Spieler rechts vom Geber

Vorbereitung

- der Geber teilt **alle 40 Karten** aus: je 3 Karten im Wechsel, dazwischen je 2 Karten verdeckt in die Tischmitte
- am Ende hält jeder Spieler **9 Karten** auf der Hand; die 4 Tischmitte-Karten werden aufgedeckt
- **Ausnahme:** liegen zu Beginn 3 oder 4 Könige auf dem Tisch, werden die Karten eingesammelt und neu gegeben

Spielverlauf

- es gibt jedoch keinen Nachzieh-Talon – alle Karten sind von Anfang an verteilt
- da alle Handkarten bekannt sein könnten, ist Scopone **deutlich taktischer** als Scopa
- wer zuletzt einstreicht, erhält alle verbleibenden Tischkarten (kein Scopa-Punkt)

Punktevergabe

- Spielende: erstes Team mit **21 Punkten** gewinnt
-

Scopone scientifico

- jeder Spieler erhält **10 Karten**, der erste Spieler spielt auf einen **leeren Tisch** aus
- ein gespieltes Ass nimmt alle Tischkarten, zählt aber nicht als Scopa!
- liegt bereits ein Ass auf dem Tisch, nimmt ein gespieltes Ass nur dieses eine Ass