

Scopa

Nombre de joueurs

On y joue habituellement à 2 joueurs, ou à 2 équipes de 2 joueurs ; mais on peut aussi y jouer à trois, quatre ou six joueurs indépendants.

Âge à partir de 5 ans

La scopa (le balai) est un jeu de cartes italien joué avec un jeu de cartes italiennes. C'est un des jeux de cartes les plus connus en Italie au même titre que la briscola. Il est joué également en Corse.

En fonction des régions, des provinces, voire des villages, les règles du jeu et le décompte des points varient.

carte trevisane				
carte napolitaine				
	Spada	Coppa	Denaro	Bastone

Pour jouer à ce jeu, on utilise traditionnellement un jeu de cartes italiennes, comprenant 40 cartes avec les couleurs coupes, épées, bâtons et deniers. Dans chaque couleur, on retrouve un as, un valet, un cavalier, un roi et des cartes de valeurs allant de 2 à 7.

Le jeu

Le donneur **distribue trois cartes à chaque joueur**, en partant du joueur à sa droite et en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Ensuite, le donneur **retourne quatre cartes** sur la table.



Joueur 1



Si parmi ces cartes, il y a trois rois, personne ne pourrait faire « balai » (scopa), c'est-à-dire capturer toutes les cartes sur la table en un seul pli ; la donne n'est donc pas valide et est annulée : le donneur recommence la donne.



Joueur 2

Le joueur à la droite du donneur commence : soit il place sur la table une carte, soit il joue une carte pour faire un pli. Pour faire un pli, il faut que la carte du joueur ait la même valeur faciale que la carte qu'il souhaite prendre. Il peut aussi prendre plusieurs cartes si la somme de leurs valeurs vaut la carte posée par le joueur. Dans les deux cas, les cartes posées par le joueur et capturées lui appartiennent et sont enlevées du jeu (voir détails ci-dessous).

Les valeurs des cartes pendant le jeu

Re	Cavaliere	Fante	Sette	Sei	Cinque	Quattro	Tre	Due	Asso
10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

Phase de jeu

Exemple : Le joueur a le 2 de deniers, le 5 de coupes et le 7 de bâtons. Sur la table, il y a l'as de bâtons, le 5 de deniers et le 6 d'épées.

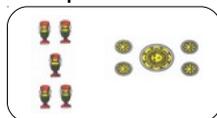


Cartes du joueur

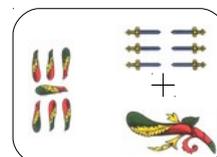


Cartes sur la table

Plis possibles



ou bien



Le joueur peut alors :

- poser le 2 de deniers ; il ne capture pas de carte
- prendre le 5 de deniers avec le 5 de coupes ;
- ou prendre l'as de batons et le 6 d'épées avec le 7 de bâtons.

Avec un Cavalier (9 points), on peut prendre un Valet et un As, ou bien un Sept et un Deux, ou un Quatre et un Cinq...

Il est interdit de poser une carte avec laquelle on pourrait faire un pli. Si par exemple, un 2 et un 4 sont posés, le joueur ne peut pas poser un 6, à moins de prendre les deux cartes précédentes. De plus quand on pose une carte qui peut à la fois prendre une seule carte ou bien une combinaison de cartes, on doit **prendre le moins de cartes possibles.**

Avec une carte, **un joueur peut capturer une ou plusieurs cartes** : la somme des cartes capturées doit correspondre à la valeur de la carte jouée.

Une fois que tous les joueurs ont joué leurs trois cartes, le donneur distribue trois nouvelles cartes à chacun et on recommence par le joueur à la droite du donneur jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes. **On ne remet aucune carte au centre de la table.**

Une fois que le donneur a joué la dernière carte, le dernier joueur à avoir fait un pli ramasse les cartes qui restent sur la table. Le donneur ne peut pas faire scopa au dernier pli, même si la carte ou la somme des cartes qui restent sur la table le lui permettraient.

Ensuite, on calcule les points de chaque joueur ou équipe puis le **nouveau donneur** (à la droite du précédent) recommence.

Décompte des points

Les points sont attribués à la fin de chaque manche. Si l'on joue en équipe, les deux membres de l'équipe combinent leurs cartes pour calculer les points. Il y a **4 points par manche** qui sont répartis respectivement pour le joueur qui a :

- le **plus de cartes** → 1 point
- le **plus grand nombre de deniers** → 1 point
- le **7 de deniers** (il **settebello** : le beau sept) → 1 point
- les meilleures cartes de chaque couleur (la **primiera**, voir ci après) → 1 point

Si **deux équipes ou joueurs sont à égalité** sur un des items, on n'attribue aucun point pour ce même item. Par exemple, si les deux équipes ont chacune vingt cartes, il n'y a pas de point pour le nombre de cartes

7	vingt et un points	21
6	dix-huit points	18
as	seize points	16
5	quinze points	15
4	quatorze points	14
3	treize points	13
2	douze points	12
roi, cavalier et valet	dix points chacun	10

Pour déterminer qui a la **primiera**, chaque joueur sélectionne **la meilleure carte qu'il a dans chaque couleur** suivant l'ordre ci-contre. Ensuite, **deux techniques possibles** :

- on additionne les valeurs de ces quatre cartes : par exemple, avec les 7 de coupes et de deniers, le 6 de bâtons et l'as d'épées, on marque $(21 + 21 + 18 + 16) = 76$ points. Celui qui totalise le plus de points pour ses 4 meilleures cartes remporte le point de **primiera**.

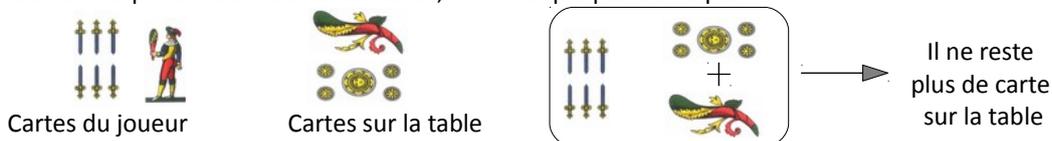
- on compare les 4 meilleures cartes de chaque joueur : celui qui a le plus de sept remporte le point ; si chaque joueur a 2 sept, on compare les 2 autres cartes... En cas d'égalité, personne ne marque le point.

Le **7 de deniers** est la carte qui vaut le plus de points dans une partie, car elle contribue à chacun des quatre items précédemment énoncés.

En plus de ces quatre items (et donc des quatre points), **on attribue aux joueurs des points supplémentaires pour chaque scopa** qu'ils ont fait pendant le jeu.

Une **scopa** est accordée si un joueur prend toutes les cartes sur la table. S'il reste un 2 et un 4 sur la table et qu'un joueur les prend avec un 6, il gagne une scopa. Pour compter facilement les scopa, une des cartes du pli est retournée. Quant au dernier coup, le joueur au dernier pli ramasse toutes les cartes, il ne marque pas de scopa.

Exemple de scopa :



On joue jusqu'à ce qu'une équipe gagne **onze points** et ait plus de points que les autres équipes.