

Scopa Regeln

Nach dem Mischen beginnt das Spiel, wie in Italien üblich, gegen den Uhrzeigersinn. Zunächst erhält jeder Spieler drei Karten verdeckt auf die Hand. Vier Karten werden offen auf den Tisch gelegt.

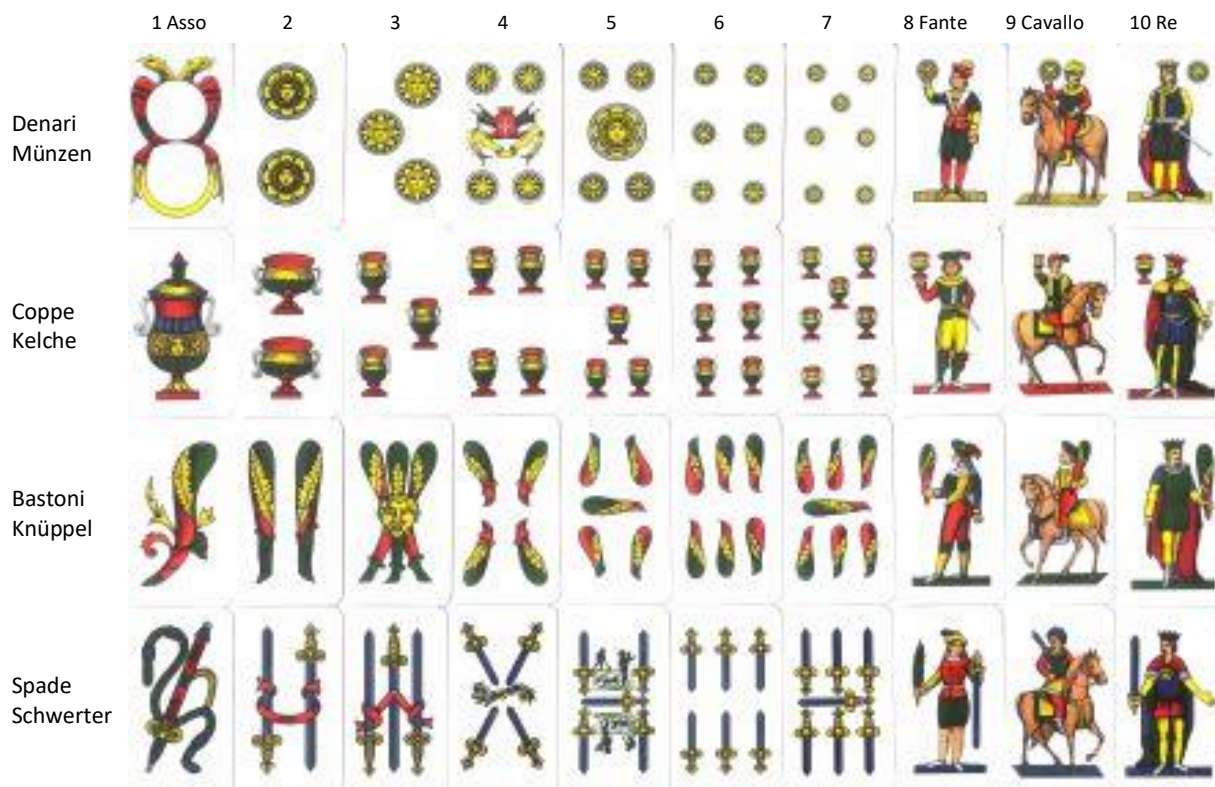
Bei 4 Spielern spielen die 2 sich gegenüberstehenden im Team.

Nun muss jeder Spieler reihum eine Karte offen auf den Tisch spielen. Spielt er geschickt, so kann er die Tischkarten einsammeln:

Mit einer Karte aus der Hand, kann man eine oder mehrere Karten desselben Werts auf dem Tisch einsammeln. Z.B. kann ein König eine 2,3 und eine 5 kaufen. Wenn aber ein König auf dem Tisch liegt, muss dieser aufgenommen werden (Bild vor Kombination)!

Manchmal kann es taktisch geschickt sein, keine Karte aufzunehmen: Dann kann man dem entgehen und eine andere Karte ausspielen. Wenn aber eine oder mehrere Karten dem Wert der ausgespielten Karte entsprechen, müssen diese und die ausgespielte aufgenommen werden.

Wichtig ist: Niemand darf sich bei Scopa aus der Spielrunde stehlen. Jeder muss eine Karte spielen. Sind alle drei Handkarten ausgespielt, so werden neue Karten verteilt und zwar solange, bis der Talon leer ist und sich alle Karten im Spiel befinden.



Neben dem richtigen Platz auf der Hand braucht es hier viel Geschick und natürlich auch Glück um auf der Tischmitte die richtigen Karten vorzufinden, damit eine Strategie zu fahren und das Kartenspiel für sich zu entscheiden.

Sieger ist der Spieler/das Team, welche 11, 15 oder 21 Punkte erreicht. Erreichen zwei Spieler diese Punktzahl in der letzten Runde, wird so lange gespielt, bis jemand mit mind. einem Punkt vorne liegt.

Pro Runde gibt es 1-4 Standard-Punkte:

- 1 Standard-Punkt: Wer den **Settebello** hat, hat auf Sicher einen Punkt.
- 1 Standard-Punkt: Eine **Primiera** ist erreicht, wer mehr 7er hat. Sind diese aufgeteilt, werden zunächst die 6er, dann die Asse und dann 5-4-3-2 ausgezählt: Wer mehr 6er oder Asse oder 5er etc hat, erhält den Primera-Punkt. Nur wenn alle gleich viele haben, erhält niemand einen Punkt.
- 1 Standard-Punkt: **Denari** erreicht derjenige, der am meisten Goldkarten besitzt. Haben mehrere Spieler dieselbe Anzahl Denari, hat niemand diesen Punkt.
- 1 Standard-Punkt: **Carte** erhält derjenige, der die meisten Karten gesammelt hat. Haben mehrere Spieler dieselbe Anzahl 'meiste' Karten, hat niemand diesen Punkt
- Extra-Punkt(e): Die **Scopa** ist erreicht, wenn einer der Spieler es schafft, gleichzeitig alle Karten vom Tisch aufzunehmen. Pro Runde können mehrere Scopas gemacht werden.

Sonderregeln:

Falls gewünscht kann vor Spielbeginn eine oder mehrere Zusatzregeln abgemacht werden.

Diese können das Spiel schneller machen:

- **Scopa D'Assi**: Mit einem Ass können bei einem Spielzug alle Karten auf dem Tisch eingenommen werden. Dies gilt NICHT als Scopa-Extrapunkt. Wenn bereits ein Ass auf dem Tisch liegt, muss dieses aber einzeln aufgenommen werden.
- **Re-Bello**: Wer den Denari König eingenommen hat, erhält einen Zusatzpunkt
- **7 Tutti**: Wer alle 7er gesammelt hat, erhält einen Zusatzpunkt
- **Scaletta**: Sonderpunkte kann sammeln, wer eine Denari-Strasse beginnend beim Ass bis mind. 3 eingesammelt hat: Es werden die Karten gezählt. Ass-2-3 ergibt 3 Zusatzpunkte. Bis zum Cavallo total 9. Sollte jemand/ein Team alle 10 Denari eingesammelt haben, hat er einen **Maradona** und gewinnt automatisch das ganze Spiel.