

Scopa

La scopa é uno dei più famosi giochi di carte italiani. Si gioca con 40 carte napoletane divise in 4 semi.

Giocatori

Da 2 a 3, oppure in 2 squadre da 2 o 3 persone. Quando si gioca in 4 ogni giocatore fa coppia con quello seduto di fronte.

Mazzo

40 carte napoletane da quattro semi (denari, spade, bastoni, coppe).

Regole

Si stabilisce chi é il mazziere per sorteggio o di comune accordo. Dopo aver mescolato le carte fa **tagliare** il mazzo al giocatore alla propria sinistra. All'inizio il mazziere dà 3 carte ad ogni giocatore in senso antiorario e mette 4 carte al centro del tavolo. Ognuno gioca una carta per volta; quando tutti le hanno esaurite il mazziere ne distribuisce altre tre fino a che il mazzo non finisce. Il mazziere cambia ad ogni mano, seguendo lo stesso giro. La **presa** avviene quando la carta giocata é di uguale valore ad una o alla somma di più carte sul tavolo; le carte prese vengono messe in un mazzetto di fianco al giocatore, le altre restano sul tavolo. Se tra le varie combinazioni di presa c'è una carta di uguale valore il giocatore deve prendere quella. Altrimenti il giocatore può scegliere tra tutte le combinazioni disponibili sul tavolo (se ad esempio ci sono le carte 2, 3, 4 e 5 ed il giocatore possiede un 7, può prendere il 2 ed il 5 oppure il 3 ed il 4). Quando un giocatore prende tutte le carte presenti sul tavolo effettua una scopa, che vale un punto. La carta con cui si é fatta la presa viene messa nel mazzetto delle prese con il dorso girato, in modo da contrassegnarla. Le eventuali carte rimaste sul tavolo alla fine dell'**ultima mano** vengono prese dall'ultimo giocatore che ha fatto una presa

Punteggio

Scopa: 1 punto
Carte: 1 punto se si prendono più di venti carte
Denari: 1 punto se si prendono più di 6 carte
Settebello: 1 punto per aver preso il 7 di denari
Rebello: 1 punto per aver preso il 10 di denari (usato nel nord Italia)
Primiera: 1 punto a chi totalizza il maggior punteggio con quattro carte dei 4 differenti semi, secondo questo valori: il 7 vale 21 punti, il 6 vale 18, l'asso vale 16, poi dal 5 al 2 si va da 15 a 12 ed infine le figure valgono 10. Per cui il massimo valore è 84, dato da tutti e quattro i 7, nel qual caso si può ottenere un ulteriore punto.

Scopo

Lo scopo del gioco é di arrivare ad 11 punti totali, da raggiungere (o superare) sommando i punti di ogni singola mano. Se più giocatori superano gli 11 punti vince chi ha il punteggio più alto, se si é pari si gioca fino a che non finisce la parità.

Storia

Un avvenimento storico degno di nota é la partita giocata sull'aereo presidenziale, dopo la vittoria dei mondiali dell'82, tra l'allora presidente del consiglio Pertini, Bearzot, Zoff e Causio.

Scopa d'Assi

Sono le stesse regole della scopa, le uniche differenze sono che calando un asso si prende tutto quello che c'è sul **banco** (questa presa però non viene considerata come "scopa") e che nella variante a coppie (quattro giocatori) si distribuiscono inizialmente 10 carte a testa. In alcune varianti c'è la **Regola del vile**, in cui il primo giocatore non può **calare un asso** all'inizio.