

Il gioco di carte
ITIS E.Mattei

Scopa

REGOLAMENTO



Guida Completa alla Scopa

Introduzione

Benvenuti nel mondo della Scopa, uno dei giochi di carte più amati e diffusi in Italia. Con le sue regole semplici ma ricche di strategia, la Scopa è perfetta per ogni occasione, dai momenti di svago in famiglia alle competizioni tra amici. Questo manuale vi guiderà attraverso la storia, le regole e le strategie di questo affascinante gioco, utilizzando il tradizionale mazzo di carte romagnole.

Ecco tutto il necessario per comprendere a fondo le dinamiche del gioco.



Guida Completa alla Scopa

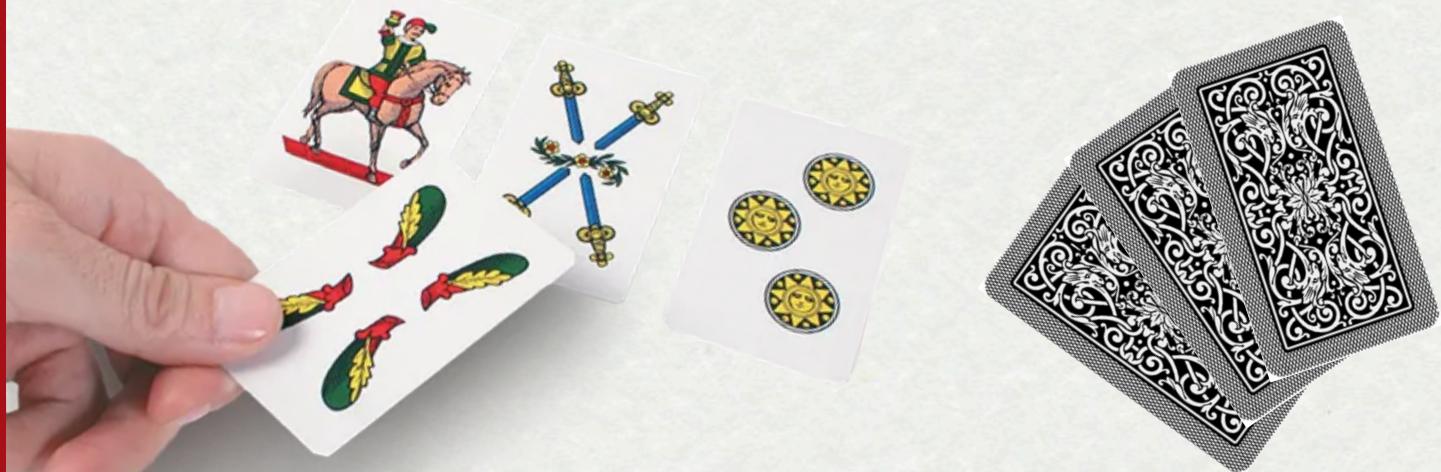
Storia della Scopa

Il gioco della Scopa è probabilmente uno dei giochi di carte più celebri in assoluto. I pareri sulle sue origini sono contrastanti: c'è chi sostiene che il gioco, nella sua versione attuale, sia nato a Napoli, altri, invece, ritengono si tratti di un antico gioco di carte di origine spagnole chiamato **"Escoba"**, con regole molto simili alla scopa gioco di carte. Vi sono invece altri studiosi che sostengono come la scopa sia l'evoluzione di altri due giochi di carte in voga nella Penisola iberica nel XV secolo, la Primiera e Scarabucion.



Guida Completa alla Scopa

Ad ogni modo, la scopa ha conosciuto la sua reale popolarità a Napoli e pare che alla sua diffusione abbiano contribuito sensibilmente marinai, pescatori e pirati che frequentavano il porto della città partenopea. Il nome "Scopa" deriva dall'azione di "spazzare via" tutte le carte dal tavolo, un'azione che garantisce punti e vantaggi strategici nel gioco. Oggi la Scopa è giocata in tutto il mondo ed è considerata uno dei giochi di carte più rappresentativi della tradizione italiana, combinazione di semplicità e strategia.



Varianti Famose

Nel tempo, sono nate diverse varianti della Scopa, tra cui:

- Scopone: una versione più strategica giocata a coppie.
- Scopa d'Assi: in cui l'asso vale come una "scopa" automatica.
- Scopa a Quindici: dove le carte si prendono sommando fino a quindici.

Regole della Scopa

La **Scopa** si può giocare in due, tre, quattro o sei giocatori (a coppie). L'obiettivo è ottenere il punteggio più alto accumulando carte e combinazioni specifiche.,

-Disposizione-

- Si usa un mazzo da 40 carte (valori: Asso=1, Due=2, ..., Re=10).
- Si distribuiscono 3 carte a ogni giocatore.
- Si mettono 4 carte scoperte sul tavolo.
- Le restanti carte formano il mazzo di pesca.

-Regole di Gioco-

- Il gioco si svolge a turni, in senso orario.
- Ogni giocatore, nel proprio turno, gioca una carta cercando di prendere una o più carte dal tavolo.
- Si può prendere una carta dello stesso valore della carta giocata. Oppure si possono prendere più carte, purché la somma dei loro valori sia uguale a quello della carta giocata. La priorità nella presa la deve avere la carta con lo stesso valore di quella giocata e non la somma di altre carte sul tavolo.



Regole della Scopa

- Se un giocatore gioca una carta senza poter prendere nulla, la carta rimane sul tavolo.
- Se un giocatore prende tutte le carte dal tavolo, fa *Scopa* (vale 1 punto extra).
- Quando finiscono le carte in mano, si distribuiscono altre 3 carte a ciascun giocatore, fino all'esaurimento del mazzo.

-Punteggio-

Il punteggio massimo ottenibile in una partita, senza considerare eventuali scope, è 5. Il punteggio è calcolato alla fine della partita:

- **Carte** → 1 punto a chi ha raccolto più carte
- **Denari** → 1 punto a chi ha più carte di denari
- **Settebello** → 1 punto a chi ha il 7 di denari
- **Rebello** → 1 punto a chi ha il re di denari
- **Primiera** → 1 punto a chi ha la combinazione di carte con il valore più alto nei quattro semi (valori: 7=21, 6=18, Asso=16, 5=15, 4=14, 3=13, 2=12, Re e figure=10)
- **Scopa** → 1 punto per ogni scopa realizzata

Il gioco termina una volta che un giocatore raggiunge per primo gli **11 punti** fra tutte le partite giocate.

