

Scopone kortspel

Mål

- Fånga bordskort med lika fångstvärde eller med en summa
- Nå minst 11 poäng före motståndarlaget efter en färdig given

Förberedelser

- Fyra spelare i två fasta par mitt emot varandra och 40 kort utan 8, 9 och 10
- Lotta första givaren. Vänstermotståndaren kuperar. Höger börjar
- Ge tre plus tre plus tre till varje, med två plus två öppna på bordet

Så spelar ni

1. Lägg ett kort

- Lägg exakt ett kort öppet. Lika fångstvärde tar ett bordskort. En summa tar en grupp.

2. Välj like före summa

- Finns både like och summa måste den ensamma liken tas. Finns flera likar eller summor väljer du vilken.

3. Scopa eller rest

- Töms bordet mitt i given är det scopa. Sista fångsten tar resten men räknas aldrig som scopa.

4. Räkna fem kategorier

- Räkna flest kort, flest mynt, settebello, primiera och varje scopa. 20 mot 20 och 5 mot 5 ger noll.

Poäng

- Kung 10, häst 9, knekt 8, sjuva 7, ess 1 i fångst. Primiera 21, 18, 16, 10 för bildkort
- 20 mot 20 ger noll i kortpoäng
- 51 i fyra färger slår 63 utan fjärde färg
- 21 plus 21 plus 18 plus 16 ger primiera 76

När är partiet slut?

- När ett lag har minst 11 poäng efter given, inte mitt i given
- När båda 11 vinner den med flest. Lika ger fler givar

Varianter

Tiokortsscopone: Tio kort var och inget till bordet Vissa räknar givarens sista svep, vilket basen aldrig gör

Re bello och napola: Kung av mynt ger extra poäng A-2-3-4-5-6 av mynt ger 6 plus myntpoängen. Alla tio mynt vinner partiet

Scopone kortspel

Scopones poäng i tre fall. Fyll i spelarnas namn före start och använd en rad per giv eller omgång.

Utfall	Vad det ger
20 kort mot 20 kort	Noll i kortpoäng
51 i fyra färger mot 63 utan färg	Primieran till 51
Två sjuor, sexa och ess	Primiera 76
Partiets gräns	Minst 11 efter given
Scopa mitt i given	En poäng per svep
Sista fångsten	Restkort, inte scopa