

## **Regolamento**

Iscrizioni Domenica 18 novembre presso il Patronato Careni, domenica dalle 14.30 alle 14.55

Quota di iscrizione € 4 a coppia.

Ogni coppia deve presentarsi con un mazzo di carte trevisane. Il mazzo sarà controllato, sigillato e dato a un'altra coppia (sarà poi restituito a fine torneo).

## **Regolamento di gioco**

### **Preparazione del gioco e carte**

Il gioco dello Scopone scientifico è pensato per 4 giocatori, che si dividono in coppie, con i compagni di gioco seduti l'uno di fronte all'altro.

Si stabilisce il mazziere che sarà colui che pesca la carta dal valore più alto; il giocatore alla sua destra sarà il mazziere della partita successiva, procedendo quindi in senso antiorario. Il gioco di carte dello Scopone scientifico prevede l'uso di mazzi composti di 40 carte da gioco; sono pertanto adatti i mazzi che si usano nei giochi di carte italiani (coi semi bastoni-coppe-denari-spade).

Il mazziere dopo aver mischiato fa tagliare il mazzo al giocatore alla sua sinistra; poi procede alla distribuzione delle carte in senso antiorario, partendo dal giocatore alla sua destra, tre per volta nei primi due passaggi e quattro nell'ultimo. In totale ogni giocatore deve avere dieci carte.

Qualsiasi errore sia sopravvenuto in questa fase (vuoi nel numero delle carte, vuoi per il fatto che se ne è resa visibile qualcuna), deve essere ovviato con una nuova distribuzione delle carte.

### **Scopo del gioco**

Come nel gioco di carte della Scopa, anche nello Scopone scientifico il regolamento prevede come scopo quello di ottenere più punti degli avversari, fino a raggiungere un punteggio prestabilito, fissato a 21.

### **Svolgimento del gioco**

Partendo dal giocatore a destra del mazziere e seguendo il giro antiorario, ogni giocatore, nel suo turno, procede calando una carta sul tavolo da gioco tra quelle nella sua mano. Il massimo tempo consentito per una singola giocata di carta è 1 minuto. Lo scopo generale è quello di aggiudicarsi una o più delle carte che si trovano sul tavolo da gioco.

Il regolamento prevede che per fare un presa, il valore della carta giocata sia corrispondente al valore di una delle carte da gioco presenti sul tavolo, oppure che sia corrispondente alla somma di due o più carte a terra.

Qualora sussista tale corrispondenza, il giocatore può prendere la carta (o le carte la cui somma sia pari alla carta giocata) e riporle coperte di fronte a sé insieme alla carta giocata. Le carte prese non

possono, in nessun caso, essere più toccate.

Es.: se a terra sono presenti un 3 e un 6, un cavaliere può fare la presa.

Se esiste più di una combinazione possibile per fare la presa, il giocatore è libero di decidere quali carte prendere; l'unica eccezione è che qualora sia presente sul tavolo da gioco una carta di uguale valore a quella giocata, il giocatore è tenuto a prendere quella, e non una combinazione di più carte.

Es. 1: se a terra sono presenti A, 2, 3 e 5, e il giocatore cala un 8, può decidere di prendere 5+3, oppure A+2+5.

Es. 2: se le carte a terra sono 6, 4 e re, il giocatore che giochi il re è costretto a prendere l'altro re.

Qualora la carta giocata invece non possa "fare una presa", allora rimane sul tavolo da gioco, andandosi ad aggiungere alle altre.

Es.: se a terra sono presenti l'A e il 3, e la carta giocata è un 5, questa rimarrà a terra.

Se giocando una carta si prendono tutte quelle presenti sul tavolo da gioco, quella presa è definita "scopa"; la carta giocata che ha consentito di fare scopa andrà posizionata di traverso nella pila delle prese, rendendola distinta dalle altre.

Es.: se a terra sono presenti A, 2 e 4, allora giocando un 7 si realizzerà una scopa.

Si prosegue in questo modo, seguendo l'ordine di gioco, fino a quando non si esauriscano le carte; a quel punto, si passa al conteggio dei punti accumulati.

### **Chiusura della smazzata**

Quando viene giocata l'ultima carta della smazzata di una partita, a norma di regolamento, non è possibile fare scopa: se l'ultima carta prende tutte quelle a terra, ciò sarà considerato una presa normale.

Se dopo l'ultima giocata rimangono delle carte sul tavolo da gioco, il regolamento prevede che vadano all'ultimo giocatore che ha effettuato una presa.

### **Calcolo del punteggio**

I punti sono assegnati come segue alla fine di ogni smazzata (i punti della coppia saranno ovviamente la somma dei punti dei singoli giocatori):

- Scope: ogni scopa realizzata vale 1 punto;
- Carte: la coppia che si è aggiudicata almeno 21 carte nella pila delle prese, guadagna 1 punto (questo punto non viene assegnato in caso di ugual numero di carte);
- Denari: la coppia che si è aggiudicata almeno 6 carte di denari riceve 1 punto (che non viene assegnato in caso di parità);
- Settebello: la coppia che ha preso il 7 di denari guadagna 1 punto (questo punto è sempre assegnato);
- Rebello: la coppia che ha preso il Re di denari guadagna 1 punto (questo punto è sempre assegnato);

• **Primiera:** la coppia che si aggiudica la "primiera" ottiene un punto. La "primiera" consiste nel maggior punteggio ottenibile con 4 carte (una per seme) scelte dalla pila delle prese; questi i valori:

7= 21 punti

6= 18 punti

A= 16 punti

5= 15 punti

4= 14 punti

3= 13 punti

2= 12 punti

figure= 10 punti.

Il punto della "primiera" non viene assegnato in caso di parità o in caso di primiera nulla (quando cioè al giocatore manchi un seme fra le carte prese).

• **Napola:** Realizza la napola la coppia che prende asso, due e tre da danari. La napola vale come minimo 3 punti, ai quali viene sommato un ulteriore punto per ogni carta di danari in possesso della coppia, carta che deve essere rigorosamente a salire partendo dal 3 fino al massimo Re, caso in cui si posseggono tutti i danari.