

Scopone Scientifico

Lo Scopone è un gioco di carte che richiede grandi capacità mnemoniche e di concentrazione, soprattutto nella variante dello Scopone scientifico; due sono infatti le tipologie, già previste dal regolamento di Chitarrella, di questo antico e diffuso gioco di carte: lo Scopone classico – che prevede che si inizi il gioco con 9 carte in mano e 4 a terra – e lo Scopone scientifico – che, a norma di regolamento, prevede che i giocatori inizino la partita con 10 carte in mano, nessuna a terra.

Preparazione del gioco e carte

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

Si stabilisce il mazzieriere – con diversi metodi – generalmente colui che pesca la carta dal valore più alto; il mazzieriere diventa noto come **Sud**, il primo giocatore a iniziare la mano a Scopone scientifico è **Est**; il compagno del mazzieriere è **Nord**, e il compagno di **Est** è **Ovest**.

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), ma è possibile usare anche mazzi francesi di 52 carte, togliendo – per la partita di Scopone scientifico – gli **8**, i **9** e i **10** (**J**, **Q** e **K** fanno le veci del **fante**, del **cavaliere** e del **re** delle carte da gioco italiane).

A norma di regolamento, il mazzieriere - 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.

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, a norma di regolamento, con una nuova distribuzione delle carte.

Nel gioco di carte dello Scopone scientifico online, quest'operazione è effettuata automaticamente.

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, in genere fissato a 21.

Svolgimento del gioco

Seguendo l'ordine stabilito dal regolamento, ogni giocatore di Scopone scientifico, nel suo turno, procede calando una carta sul tavolo da gioco tra quelle nella sua mano. Lo scopo generale è quello di aggiudicarsi una o più delle carte che si trovano sul tavolo da gioco (nel gergo dello Scopone scientifico, "fare una presa").

Il regolamento prevede che per fare una 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, come da regolamento – di fronte a sé insieme alla carta giocata.

Es.: se a terra sono presenti un **3** e un **6**, un **cavaliere** (o **Q**, nelle carte francesi) 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 prevista dal regolamento dello Scopone scientifico 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+3**.

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" (secondo il gergo dello Scopone scientifico), 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 dal regolamento dello Scopone scientifico "scopa"; la carta giocata che ha consentito di fare scopa andrà posizionata di traverso nella pila delle prese, rendendola distinta dalle altre, secondo quanto detta il regolamento.

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

Si prosegue nel gioco dello Scopone scientifico in questo modo, seguendo l'ordine di gioco, fino a quando non si esauriscano le carte; a quel punto, si passa – come detta il regolamento – al conteggio dei punti accumulati.

Chiusura della smazzata

Quando viene giocata l'ultima carta della smazzata di una partita a Scopone scientifico, 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 di Scopone scientifico che ha effettuato una presa.

Calcolo del punteggio

A norma di regolamento dello Scopone scientifico, 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, a norma di regolamento, non viene assegnato in caso di ugual numero di carte);
- **Denari**: la coppia che si è aggiudicata almeno 6 carte di denari (quadri se si gioca con carte francesi) riceve 1 punto (che non viene assegnato in caso di parità);
- **Settebello**: la coppia che ha preso il **7** di denari (o quadri) guadagna 1 punto (questo punto è, da regolamento, 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).

A norma di regolamento, vince la partita di Scopone scientifico la coppia che raggiunge per prima i 21 punti (anche se possono sussistere varianti a questa norma).