

SCOPA

(règles simplifiées pour deux, trois ou quatre joueurs)

Un jeu de 52 cartes duquel on retire les cartes habillées, soit les Rois, Dames et Valets (normalement l'on retire les dix, neuf et huit, le Roi remplaçant le 10, la Dame le 8 (*sic!*) et le Valet le 9; mais cette complication est sans intérêt).

Pour les « points de jeu », les cartes valent leur valeur faciale (huit pour le 8, cinq pour le 5, etc, un pour l'As; l'on dispose donc de 40 cartes numérotées de 1 à 10, quatre cartes pour chaque valeur de 1 à 10).

Le donneur commence par disposer quatre cartes, face ouverte (visible) au centre de la table.

Puis il distribue trois cartes fermées (face cachée) à ses adversaires, en commençant par celui de sa gauche, enfin trois à lui-même.

Le jeu tourne dans le sens des aiguilles d'une montre, le donneur en dernier.

A son tour, chaque joueur doit ou poser une carte au centre de la table, face ouverte, aux côtés des cartes déjà disposées, ou comme première carte si les autres ont disparu au tour précédent, ou prendre une ou plusieurs cartes exposées avec l'une de ses cartes.

Le but du jeu est de prendre le maximum de cartes, de préférence le maximum de carreau, de préférence le maximum de 7 et de préférence le 7 de carreau; si possible encore de prendre toutes les cartes exposées.

Le joueur peut prendre une ou plusieurs cartes exposées lorsque le total des points de jeu de la ou des cartes prises est égal à la valeur de sa carte prenante.

Le joueur doit toutefois prendre la carte exposée de même hauteur et valeur que la carte prenante; il ne peut donc prendre plusieurs cartes que si aucune carte de la même valeur que la carte prenante n'est exposée (il n'est pas obligé de choisir, comme carte prenante, parmi ses trois ou deux cartes, une carte équivalente à l'une des cartes exposées; mais une fois qu'il a choisi une carte, il doit prendre une carte exposée de même valeur si une telle existe; il ne peut en prendre plusieurs, dont le total serait équivalent à la prenante, que si une semblable n'existe pas parmi les cartes exposées).

Par exemple avec un 10, il peut prendre un 7 et un 3 ou un 7, un 2 et un As. Mais il doit prendre un 10 qui serait exposé. En revanche il peut garder son 10 pour plus tard et utiliser son neuf pour prendre le 7 et le 2!

Le joueur qui ramasse une ou plusieurs cartes exposées les empile, face fermée, devant lui, y compris sa carte prenante. Ces cartes lui appartiennent et seront la base du décompte de points à la fin de la donne.

Lorsqu'un joueur prend le solde des cartes exposées, on dit qu'il fait « SCOPA ». Il marque alors automatiquement et d'emblée un point. Ou il laisse l'une des cartes ramassées ouvertes, sur son tas, pour le décompte ultérieur d'un point pour chaque *Scopa*.

Le joueur qui suit une *Scopa* n'a pas d'autre choix que de poser l'une de ses cartes, sur la table, face ouverte. Comme celui qui ne pourrait rien ramasser faute de valeurs appropriées.

Lorsque les joueurs ont joué la dernière de leurs trois cartes, le donneur redistribue trois cartes à chacun d'eux, en commençant par sa gauche, pour trois nouveaux tours, et ainsi de suite jusqu'à l'épuisement du paquet.

Lorsque le paquet est épuisé et que le dernier joueur a joué sa dernière carte, les cartes restantes, celles encore exposées au milieu de la table, reviennent à celui qui a bénéficié de la dernière prise (celui qui le dernier a ramassé une ou plusieurs cartes du milieu de la table).

La donne étant terminée, l'on procède au décompte. Les joueurs vont marquer des « points d'ardoise ».

- Chaque joueur fait le décompte de ses *Scopa* et marque un point pour chacune d'elles ;
- Un point est attribué au joueur qui compte, dans son tas de cartes fermées, le 7 de carreau.
- Un point est attribué au joueur qui compte, dans son tas, le plus de sept ; en cas d'égalité sur ce premier rang, le nombre de six départage ; en cas de nouvelle égalité, aucun point n'est attribué à ce titre ;
- Un point est attribué au joueur qui compte le plus de Carreaux ; si deux joueurs sont à égalité pour ce premier rang, aucun point n'est attribué à ce titre ;
- Enfin un point est attribué au joueur qui compte le plus de cartes, soit à celui qui a ramassé le plus de cartes (y compris ses prenantes et les cartes éventuellement restées ouvertes pour ses éventuelles *Scopa* ; et y compris des Carreaux ou 7 déjà sources de points comme dit ci-dessus) ; en cas d'égalité, aucun point n'est attribué à ce titre ;

Le vainqueur de la partie est le joueur qui atteint le premier un nombre de points fixé consensuellement au début de la partie, entre onze et vingt-et-un.