



OBJECT OF THE GAME

To be the first player or team to score 11 points.

GETTING STARTED

Scopa must be played with an even number of players. If there are four or more players, divide into teams of two. See The Team Game section below.

Grabs some pencils and give each player a score sheet. Select a player to act as the dealer for this round (each round a new player acts as the dealer). The dealer shuffles the card deck and deals each player three cards, face down, one at a time. They then place four cards face up in the middle of the table and place the remaining deck to one side.

PLAYING THE GAME

Play starts with the dealer and moves in a clockwise direction. The dealer looks at the three cards in their hand before attempting to match one card from their hand with one or more of the four cards laid face up in the middle of the table. There are several ways in which a player can make a card match. See **MATCHING CARDS**.

If the player is unable to make a match they must select one card from their hand and place it face up in the middle of the table with all the other cards. Their turn is over.

Play continues in this manner with players taking turns to either make a card match or discard a card from their hand. When all players have no cards left in their hand the dealer deals out three more cards to each player and the round continues.

Players keep playing until there are no cards left in the deck and the cards in their hand are gone.

If there are any cards on the table after the last card of the last hand has been played, it's that player who picks up all the remaining cards. The round is now over and players may now add up their scores and mark them down on their score sheet. The first player or team to collect 11 points wins the game.

UNDERSTANDING THE CARDS

There are 40 cards in each Scopa deck. Each deck is made up of four suits: Coins, Clubs, Cups and Swords, which each contain 10 numbered cards. The card designs are based on a classic Italian design although these may vary from region to region.

MATCHING CARDS

SINGLE NUMBER MATCH EXAMPLE

If a player has a 6 in their hand and there is a 6 on the table this is a straight match. They simply lay their card over the card on the table before picking up both cards and placing them at their side.

COMBINATION MATCH EXAMPLE

If a player has a 6 in their hand they may pick up a 4 and a 2 from the table or any combination of cards that adds up to 6 (5 and 1, 3 and 3 etc.) BUT this can only be done if the player does not have a matching single number card in their hand.

SCOPA MATCH EXAMPLE

Scopa means 'sweep' in Italian. If you find that you have a card in your hand that is equal to the sum of all the cards on the table you may 'sweep' up all the cards in one move. For example if you have an 8 in your hand and on the table were the cards 3, 2, 2 and 1 then you have a number match and a 'Scopa' and can collect all the cards.

WINNING THE GAME

The first player or team to score 11 points wins the game.

SCORING

There are five ways to score in Scopa. Mark each point you score on your score sheet and total your score for that round. If there are ties, no one gets the point.

- **Scopa.** Each Scopa collected during a round - score 1 point.
- **Most Cards.** The player with the most cards - score 1 point.
- **Sette Bello.** Picking up the 7 of Coins card - score 1 point.
- **Dinaro.** Picking up the most Coins suit cards - score 1 point.

• **Primera.** Highest score – score 1 point. The highest score or Primera is calculated by finding the "best" card in each of the four suits in a players captured card collection. Use the chart to the right to add the four cards' "scores" together.

THE TEAM GAME

If four or more people are playing you may form teams (players sit across from each other when playing in teams). If there are six or more players use both decks of cards. Players play each round as normal but combine their captured cards at the end of each round before counting and scoring. Players still score one point for each Scopa.

Primera

7's are worth	21
6's are worth	18
1's are worth	16
5's are worth	15
4's are worth	14
3's are worth	13
2's are worth	12
8's, 9's & 10's are	10



Like Scopa, Briscola is played with an even number of players. If there are four or more players, divide into teams of two. If there are six or more players use both decks of cards.

OBJECT OF THE GAME

The object of the game is to win tricks and score more points than your opponents. To the right is the ranking and value of the cards.

Unlisted cards are ranked in descending order from 7 to 2, but have no point value. However, please note the special ranking of the 3. There are a total of 120 points in each deck of cards.

RANK	POINT VALUE
Ace (asso)	11
Three (tre)	10
King (re) 10s	4
Knight (cavallo) 9s	3
Jack/Knave (fante) 8s	2

PLAYING THE GAME

Each player cuts the deck of cards and the player with the highest card is the first dealer. The dealer shuffles the deck and, moving counter-clockwise around the table, deals three cards to each player. If there are only two players, each player receives nine cards. Following the deal, the top card is turned over and left face up on the table. This is the Briscola and is the trump suit for the game. The remainder of the deck is left face down.

Play commences with the player to the right of the dealer laying the first card face up on the table. Moving counter-clockwise, each player plays one card in turn bearing in mind that the objective is to win the trick.

THE WINNER OF THE HAND IS DETERMINED AS FOLLOWS:

- If any Briscola cards have been played, the highest value trump wins the trick
- If no Briscola cards are played, the highest card in the lead suit wins the trick.

For example: if the lead card is a 7 of Clubs and the highest Clubs card played during that hand is the Jack, then the Jack takes the trick.

Unlike other trump card games, players are not required to follow suit - that is, to play the same suit as the lead player. Once the trick has been won, the winner collects those cards from the table and keeps them in a pile in front of them. Before commencing the next hand, which starts with the winner of the previous trick, each player draws a card from the top of the deck and adds that card to their hands.

Important note: As the game progresses and the deck has been completely used, the last card to be picked up from the table will be the up-turned Briscola.

WINNING THE GAME

When all the cards have been used, players calculate the value of the cards in the tricks they have won and the player or team with the highest score is the winner.



The rules for Scopa d'Assi are the same as Scopa, with the following exception: if a player can match an Ace from their hand with one on the table, they may pick up all the cards.

Scopa

BUT DU JEU

Être le premier joueur ou la première équipe à obtenir 11 points.

AVANT DE COMMENCER

Scopa exige un nombre pair de joueurs. S'il y a quatre joueurs ou plus, répartissez les joueurs en équipes de deux. Consultez la section Jeu en équipes ci-dessous.

Donnez un crayon et une carte de pointage à chaque joueur. Sélectionnez un joueur qui agira comme donneur pendant la manche (le donneur doit changer à chaque manche). Le donneur brasse les cartes d'un paquet et remet à chaque joueur trois cartes, face retournée, une à la fois. Puis, il place quatre cartes à découvert au milieu de la table et met les cartes restantes de côté.

DÉROULEMENT DU JEU

Le donneur ouvre le jeu, qui se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le donneur regarde les trois cartes dans sa main et tente d'en associer une à une ou plusieurs des quatre cartes sur la table. Un joueur a de nombreuses façons de faire une association. Consultez ASSOCIATION DE CARTES.

Si le donneur ne parvient pas à faire une association, il doit placer l'une de ses cartes à découvert sur la table avec les autres cartes. C'est au tour du prochain joueur.

Chaque joueur tente à tour de rôle de faire une association, sinon il doit se départir d'une de ses cartes. Lorsque tous les joueurs n'ont plus de carte, le donneur remet à chacun trois autres cartes et la manche continue.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que toutes les cartes du paquet aient été distribuées et que plus aucun joueur n'ait de carte dans ses mains.

S'il reste des cartes sur la table après que le dernier joueur a joué sa dernière carte, ce joueur ramasse toutes les cartes restantes. La manche est alors terminée. Les joueurs comptent leurs points et les inscrivent sur leur carte de pointage. Le premier joueur ou la première équipe à obtenir 11 points gagne la partie.

EXPLICATION DES CARTES

Chaque paquet de Scopa renferme 40 cartes, divisées en quatre couleurs : deniers, bâtons, coupes et épées (10 cartes numérotées par couleur). Les dessins des cartes rappellent le style italien classique, mais le style peut varier d'une région à une autre.

ASSOCIATION DE CARTES

EXEMPLE D'ASSOCIATION À UN CHIFFRE Si un joueur a un 6 dans sa main et qu'il y a un 6 sur la table, il s'agit d'une association directe. Le joueur dépose alors sa carte sur celle de la table, prend les deux cartes et les met de côté.

EXEMPLE D'ASSOCIATION PAR COMBINAISON Si un joueur a un 6 dans sa main, il peut combiner deux cartes sur la table donnant un total de 6 pour faire une association (par exemple, un 4 et un 2, un 5 et 1, un 3 et un 3). TOUTEFOIS, ce type d'association est possible seulement si aucune carte sur la table n'a à elle seule la valeur d'une des cartes du joueur.

EXEMPLE D'ASSOCIATION SCOPA En italien, scopa signifie « balayer ». Si la valeur d'une de vos cartes est égale à la somme des valeurs de toutes les cartes sur la table, vous pouvez alors « balayer » toutes les cartes de la table d'un coup. Par exemple, si vous avez un 8 et que les cartes 3, 2, 2 et 1 se trouvent sur la table, votre 8 vous permet de faire une « Scopa » et de ramasser toutes les cartes sur la table.

GAGNANT DU JEU

Le premier joueur ou la première équipe à obtenir 11 points gagne la partie.

POINTS

Il existe cinq façons de faire des points. Inscrivez chaque point obtenu sur votre carte de pointage et faites-en le total à la fin de chaque manche.

S'il y a égalité, personne n'obtient le point.

• Scopa. Chaque scopa faite pendant une manche donne 1 point.

• Plus grand nombre de cartes. Le joueur ayant le plus grand nombre de cartes obtient 1 point.

• Sette Bello. Le joueur ayant ramassé le 7 de deniers obtient 1 point.

• Dinaro. Le joueur ayant ramassé le plus grand nombre de cartes de deniers obtient 1 point.

• Primera. Le joueur détenant la valeur de cartes la plus élevée obtient 1 point. Cette valeur se calcule d'après la « meilleure » carte de chacune des quatre couleurs de cartes qu'un joueur a amassées. Référez-vous au tableau de droite pour calculer la valeur des quatre cartes.

JEU EN ÉQUIPES

S'il y a quatre joueurs ou plus, vous avez l'option de jouer en équipes (les joueurs d'une même équipe s'assoient l'un en face de l'autre). S'il y a six joueurs ou plus, utilisez les deux paquets de cartes. Les joueurs jouent chaque manche comme d'habitude, mais ceux d'une même équipe combinent leurs cartes à la fin de chaque manche avant de compter leurs points. Les joueurs obtiennent toujours un point par Scopa.

Scopa d'assi

Scopa d'Assi se joue de la même façon que Scopa à une exception près : si un joueur peut associer un as parmi ses cartes à un autre sur la table, il ramasse toutes les cartes.

Briscola

Comme Scopa, Briscola exige un nombre pair de joueurs. S'il y a quatre joueurs ou plus, répartissez les joueurs en équipes de deux. S'il y a six joueurs ou plus, utilisez les deux paquets de cartes.

BUT DU JEU

Le but du jeu est de gagner des tours et d'obtenir plus de points que les autres joueurs. La liste ci-dessous indique le rang et la valeur des cartes.

Les cartes ne figurant pas dans la liste sont classées en ordre descendant de 7 à 2 et n'ont aucune valeur. Toutefois, veuillez remarquer le rang privilégié du 3. Chaque paquet de cartes a une valeur totale de 120 points.

RANG	VALEUR
As (asso)	11
Trois (tre)	10
Roi (re) 10	4
Cavalier (cavallo) 9	3
Valet (fante) 8	2

DÉROULEMENT DU JEU

Chaque joueur coupe le paquet de cartes et celui ayant obtenu la plus haute carte agit comme premier donneur. Le donneur brasse les cartes et distribue trois cartes à chaque joueur dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. S'il y a seulement deux joueurs, chacun reçoit neuf cartes. Après la distribution des cartes, la carte du dessus est retournée et laissée à découvert sur la table. Cette carte est la briscola et détermine la couleur de l'atout pendant le jeu. Le reste des cartes du paquet demeure retourné.

Le joueur à la droite du donneur commence et dépose une première carte à découvert sur la table. Dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, chaque joueur dépose une carte à tour de rôle en gardant en tête le but, qui est de gagner le tour.

LE GAGNANT EST DÉTERMINÉ DE LA FAÇON SUIVANTE :

• Si des cartes briscola (atouts) ont été déposées, le joueur qui a présenté l'atout à la plus haute valeur gagne le tour.

• Si aucune carte briscola n'a été déposée, le joueur qui a présenté la carte la plus élevée dans la couleur gagne le tour.

Par exemple, si la carte de départ est le 7 de bâton et que la carte de bâton la plus élevée jouée pendant la manche est le valet, le joueur qui a déposé le valet gagne le tour.

Contrairement aux autres jeux avec atouts, les joueurs ne sont pas obligés de respecter la couleur, c'est-à-dire de déposer une carte de même couleur que celle du premier joueur. Le gagnant de chaque tour ramasse les cartes déposées sur la table et les garde dans une pile devant lui. Avant le début du prochain tour, que le gagnant du tour précédent commencera, chaque joueur prend une carte sur le dessus du paquet et ajoute cette carte à sa main.

Note importante : lorsque toutes les cartes du paquet auront été utilisées, la dernière carte à être prise sur la table sera la briscola.

GAGNANT DU JEU

Lorsque toutes les cartes ont été utilisées, les joueurs calculent la valeur des cartes qu'ils ont remportées lors des tours. Le joueur ou l'équipe ayant la valeur la plus élevée gagne.