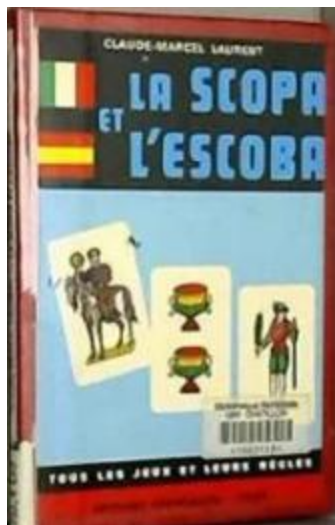


# Scopa e Escoba Regole

Di Patrick / 28 Febbraio 2024



**Scopa e Escoba sono due giochi di carte quasi identici. Il primo è originario dell'Italia, mentre il secondo proviene dalla Spagna. Lo scopo del gioco è acquistare il maggior numero di carte possibile.**

**Contenus** [masquer](#)

[1 Per giocare, avete bisogno di...](#)

[2 Il numero di giocatori](#)

[2.1 Scopa](#)

[2.2 Escoba](#)

[3 Le carte](#)

[4 Installazione](#)

[5 Come si gioca?](#)

[5.1 Scopa](#)

[5.2 Escoba](#)

[6 Note](#)

[7 Fare una scopa o un'escoba](#)

[8 Un nuovo turno](#)

[9 I punti](#)

[9.1 Scopa](#)

[9.2 La primiera](#)

[9.3 Escoba](#)

[10 Fine del gioco](#)

## Per giocare, avete bisogno di...

- Un **mazzo di 52 carte classiche** da cui vengono **rimosse le carte 8, 9 e 10**.
- La **Regina** sarà considerata come un **Cavallo**.
- Oppure **un mazzo di 40 carte italiane o spagnole**.

## Il numero di giocatori

## Scopa

- Il gioco si svolge tra **2 e 4 giocatori**.
- **Individualmente**.
- Oppure formando **2 squadre da 2**.

## Escoba

- Si gioca da **2 a 6 giocatori**.
- Si gioca **individualmente**.
- Oppure in **2 squadre da 2**.
- Oppure in **3 squadre da 3**.

## Le carte

In **ordine crescente**, ecco la **gerarchia** e il **valore** delle carte:

|      |   |   |   |   |   |   |       |           |    |
|------|---|---|---|---|---|---|-------|-----------|----|
| Asso | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | Fante | Cavaliere | Re |
| 1    | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8     | 9         | 10 |

## Installazione

- **Designare un mazziere**.
- Il mazziere **distribuisce 3 carte una per ogni giocatore**.
- **4 carte vengono messe a faccia in su** una per una **al centro del tavolo**.
- Il resto delle carte viene **messo da parte**.
- Si gioca in **senso orario**.

## Come si gioca?

- A ogni turno si **gioca una carta dalla propria mano**.

## Scopa

**1° caso: giocare una carta dello stesso valore.**

- **Mettere la carta di fronte alla sua gemella**.
- **Raccogliere le due carte**.
- Posizionarle a faccia in giù davanti a sé.

**2° caso: giocare una carta il cui valore corrisponde al totale di due o più carte presenti sul tavolo.**

- **Posizionare la carta davanti alle carte che si desidera acquistare**.
  - Raccogliere le vincite.
  - Posizionarle a faccia in giù davanti a sé.
- Esempio: Asso + 3 = 4

### 3° caso: non si può giocare

- **Posizionare una delle proprie carte sul tavolo.**
- **Il turno passa** al giocatore successivo.

### Escoba

- Il **valore** delle **carte giocate** e di **quelle raccolte** deve essere pari a 15.

### Note

- Se possibile, **un giocatore dovrebbe sempre comprare carte.**
- In una partita di **Scopa**, **il primo caso** (carte identiche) **ha sempre la precedenza sul secondo** (somma di più carte).
- Il giocatore deve **sempre prendere il numero minimo di carte.**  
*Esempio: acquistare un 7 contro un 7 ha la precedenza sull'acquisto di un Asso e di un 6 con un 7.*
- In **alcune varianti**, il **numero di carte** che si possono prendere è limitato.

### Fare una scopa o un'escoba

- Un giocatore realizza una scopa o una escoba quando **svuota il tappeto centrale.**
- Per svuotare il tappeto centrale, deve **comprare l'ultima o le ultime carte presenti.**

### Un nuovo turno

- Dopo una scopa o un'escoba, **il giocatore successivo mette una delle sue carte sul tappeto.**
- Attenzione! **Nessuna carta viene messa sul tappeto centrale dal mazziere.**
- Se un giocatore **finisce le carte**, **gli vengono distribuite 3 nuove carte.**
- Se il **mazzo è vuoto**, **i giocatori devono liberarsi delle carte che hanno in mano.**
  - Possono **fare un rilancio** (comprare carte).
  - Oppure **giocare una carta.**
- Una volta **utilizzate tutte le carte in mano**, **l'ultimo giocatore che ha fatto una giocata raccoglie le carte dal tavolo.**
- Attenzione! Non si tratta di scopa o escoba.

### I punti

#### Scopa

- Una **scopa** fa guadagnare **1 punto.**
- Attenzione! **L'ultima scopa** della partita non fa guadagnare punti.
- **1 punto** per il giocatore che **acquista il maggior numero di carte.**
- **1 punto** per il giocatore con il **maggior numero di tessere.**
- **1 punto** per il giocatore con le **7 tessere.**
- 1 punto per la primiera.

## La primiera

- È il **numero totale di punti per la carta migliore di ogni seme.**
- Le carte hanno un nuovo valore.

**Fante Cavaliere Re Asso 2 3 4 5 6 7**

10 10 10 16 12 13 14 15 18 21

- Il giocatore con il **totale più alto vince il punto Primiera.**

## Escoba

- **1 punto** per ogni Escoba.
- **2 punti** per il giocatore che possiede **tutte le tessere/denari.**
- **1 punto** per il giocatore con il **maggior numero di diamanti.**
- **1 punto** per il **7 di quadri.**
- **3 punti** per un **quadrato di 7.**
- **1 punto** per una **maggioranza di 7.**
- **1 punto** per la **maggioranza di carte.**
- **1 punto per meno di 10 carte.**

## Fine del gioco

- La partita può terminare quando si **raggiunge un punteggio predefinito.**
  - **11 punti** per Scopa.
  - **21 punti** per Escoba.
- La partita può anche terminare quando viene giocato **un numero prestabilito di turni.**