

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



La scopa (*le balai*) est un [jeu de cartes](#) italien. C'est un des jeux de cartes les plus connus en [Italie](#).

En fonction des régions, des provinces, voire des villages, les règles du jeu et le décompte des points varient. On y joue habituellement à deux joueurs, ou à deux équipes de deux joueurs, mais on peut aussi y jouer à trois, quatre ou six joueurs indépendants.

Les cartes

Pour jouer à ce jeu, on utilise traditionnellement un [jeu de cartes italiennes](#), avec les couleurs coupes, épées, bâtons, deniers. On peut également utiliser un jeu de cartes françaises que l'on réduit à 40 cartes (on enlèvera alors les 8, les 9 et les 10 et les carreaux remplaceront les deniers).

Le jeu

Le donneur distribue trois cartes à chaque joueur, en partant du joueur à sa droite et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. Ensuite, le donneur retourne quatre cartes sur la table.

Si parmi ces cartes, il y a trois rois, personne ne pourrait faire "balai" (*scopa*), c'est-à-dire capturer toutes les cartes sur la table en un seul pli; la donne n'est donc pas valide et le donneur recommence.

Le joueur à la droite du donneur commence : soit il place sur la table une carte, soit il joue une carte pour faire un pli. Pour faire un pli, il faut que la carte du joueur ait la même valeur faciale que la carte qu'il souhaite prendre. Il peut aussi prendre deux cartes si la somme de leurs valeurs vaut la carte posée par le joueur. Dans les deux cas, les cartes posées par le joueur et capturées lui appartiennent et sont enlevées du jeu.

Exemple : Le joueur a le 2 de deniers, le 5 d'épées et le 7 de bâtons. Sur la table, il y a l'as de deniers, le 5 de coupes et le 6 d'épées. Le joueur peut alors :

- poser le 2 de deniers ;
- prendre le 5 de coupes avec le 5 d'épées ;
- ou prendre l'as de deniers et le 6 d'épées avec le 7 de bâtons.

Il est interdit de poser une carte avec laquelle on pourrait faire un pli. Si par exemple, un 2 et un 4 sont posés, le joueur ne peut pas poser un 6, à moins de prendre les deux cartes précédentes. De plus quand on pose une carte qui peut à la fois prendre une seule carte ou bien une combinaison de cartes, on doit prendre le moins de cartes possibles.

Avec une carte, un joueur ne peut capturer qu'une ou deux cartes (mais pas trois ni quatre). Toutefois, dans de nombreuses variantes il est autorisé de capturer plus de deux cartes, permettant ainsi de multiplier les *scope* (c'est-à-dire le fait de capturer toutes les cartes du plateau) : cela rend le jeu plus attrayant.

Une fois que tous les joueurs ont joué leurs trois cartes, le donneur distribue trois nouvelles cartes à chacun et on recommence par le joueur à la droite du donneur jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes. On ne remet aucune carte au centre de la table.

Une fois que le donneur a joué la dernière carte, le dernier joueur à avoir fait un pli ramasse les cartes qui restent sur la table. Le donneur ne peut pas faire *scopa* au dernier pli, même si la carte ou la somme des cartes qui restent sur la table le lui permettraient.

Ensuite, on calcule les points de chaque joueur ou équipe puis le nouveau donneur (à la droite du précédent) recommence.

Décompte des points

Les points sont attribués à la fin de chaque manche. Si l'on joue en équipe, les deux membres de l'équipe combinent leurs cartes pour calculer les points. Il y a 4 points par manche qui sont répartis respectivement pour le joueur qui a :

- le plus de cartes;
- le plus grand nombre de deniers;
- le 7 de deniers (*il sette bello*: le 'beau sept');
- les meilleures cartes de chaque couleur (la *primiera*, voir ci après).

Pour déterminer qui a la primiera, chaque joueur sélectionne la meilleure carte qu'il a dans chaque couleur suivant l'ordre ci-dessous et somme les valeurs de ces quatre cartes :

- 7 : vingt et un points;
- 6 : dix-huit points;
- as : seize points;
- 5 : quinze points;
- 4 : quatorze points;
- 3 : treize points;
- 2 : douze points;
- roi, cavalier et valet: dix points chacun.

Par exemple, avec les 7 de coupes et de deniers, le 6 de bâtons et l'as d'épées, on marque $(21 + 21 + 18 + 16) = 76$ points. Celui qui totalise le plus de points pour les meilleures cartes remporte le point de l'item.

Si deux équipes ou joueurs sont à égalité sur un des items, on n'attribue aucun point pour ce même item. Par exemple, si les deux équipes ont chacune vingt cartes, il n'y a pas de point pour le nombre de cartes.

Le 7 de deniers est la carte qui vaut le plus de points dans une partie, car elle contribue à chacun des quatre items précédemment énoncés.

En plus de ces quatre items (et donc des quatre points), on attribue aux joueurs des points supplémentaires pour chaque *scopa* qu'ils ont fait pendant le jeu.

Une *scopa* est accordée si un joueur prend toutes les cartes sur la table. S'il reste un 2 et un 4 sur la table et qu'un joueur les prend avec un 6, il gagne une *scopa*. Pour compter facilement les *scope*, une des cartes du pli est retournée. Quant au dernier coup, le joueur au dernier pli ramasse toutes les cartes, il ne marque pas de *scopa*.

On joue jusqu'à ce qu'une équipe gagne onze (ou seize, ou vingt et un) points et ait plus de points que les autres équipes.

Les Points

Les points sont attribués à la fin du jeu. Si l'on joue en équipe, les deux membres de l'équipe combinent leur cartes pour calculer les points.

On attribue 1 point au joueur qui a capturé respectivement :

- le plus de cartes ;
- le plus de Soleils ;
- le 7 de Soleils ("sette bello") ;
- et les meilleures cartes à chaque couleur (voir plus bas).

Si deux équipes ou joueurs sont à égalité sur un des item, on n'attribue aucun point pour ce même item. Par exemple, si les deux équipes ont chacune 20 cartes, il n'y a pas de point pour le nombre de cartes.

On détermine ensuite qui a les meilleures cartes de chaque couleur. Chaque joueur écarte la meilleure carte qu'il a dans chaque couleur suivant l'ordre ci-dessous et somme les valeurs de ces 4 cartes :

- 7 : 21 points ;
- 6 : 18 points ;
- As : 16 points ;
- 5 : 15 points ;
- 4 : 14 points ;
- 3 : 13 points ;
- 2 : 12 points ;
- Roi, Cavalier et Valet : 10 points chacun.
- Par exemple, avec les 7 de Coupes et de Soleil, le 6 de Massues et l'As d'Épées,

on marque $(21 + 21 + 18 + 16) = 76$ points.

Le 7 de Soleil est la carte qui vaut le plus de points, car elle contribue à chacun des 4 item précédemment énoncés.

En plus de ces 4 items, on attribue des points supplémentaires pour chaque "scopa" qu'ils ont fait pendant le jeu. Une "scopa" est accordée si un joueur prend toutes les cartes sur la table. S'il reste un 2 et un 4 sur la table et qu'un joueur les prend avec un 6, il gagne une "scopa". Pour compter facilement les "scopa", une des cartes du pli est retournée. Quand au dernier coup, le joueur au dernier pli ramasse toutes les cartes, il ne marque pas de "scopa". On joue jusqu'à ce qu'une équipe gagne 11 points et a plus de points que les autres équipes.

Le Scopone

Le jeu de Scopone est basé sur celui de la Scopa. Dans ce jeu, qui se joue à deux équipes de 2, on distribue toutes les cartes dès le début. On joue jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes.

Le Scopone de Trente

Dans cette variante du Scopone, on joue jusqu'à 21 points au lieu de 11. On attribue pour l'As, le 2 et 3 de Soleils leur valeur faciale en points supplémentaires à rajouter. Si une équipe gagne tous les Soleils, elle gagne immédiatement

La Scopa d'Assi

Dans cette variante, l'As capture toutes les cartes posées sur la table. On peut compter ce coup comme une Scopa selon les usages.

Le Re Bello

Dans le *Re Bello* ("Beau Roi"), le Roi de Soleils vaut aussi un point, comme le 7 de Soleils.



Géoludie

Un Monde de Jeux



Livret de règles

Scopa

Jeu de carte

Italie

La Scopa est un jeu italien remontant au XIV^e siècle, le terme « scopa » signifie « balai », le joueur qui réalise scopa « nettoie » la table.

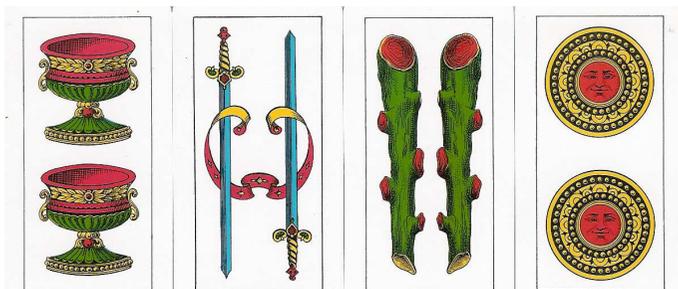
Il se joue de 2 à 4 joueurs.

Les cartes

Un jeu de cartes napolitaines est constitué de 40 cartes, de 4 couleurs : les Soleils, les Coupes, les Épées et les Massues. Dans chaque couleur, on trouve sept cartes simples (de 1 à 7), et trois cartes à figures : le Valet (8), le Cavalier (9) et le Roi (10).

Reconnaître les cartes :

Dans cet exemple, ce sont des Deux, la valeur de la carte correspond au nombre de symboles y



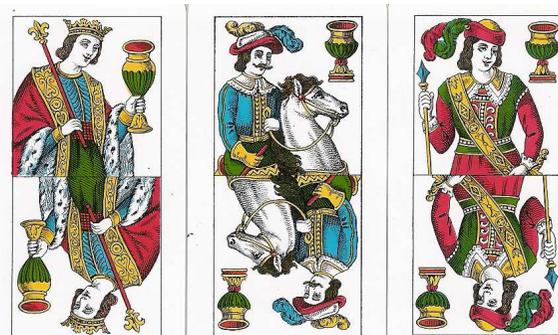
Coupes

Épées

Bâtons

Deniers
Ou Soleils

Les figures (le roi porte toujours une couronne contrairement au valet) :



Roi
Valeur : 10

Cavalier
Valeur : 9

Valet
Valeur : 8

Le jeu

Les joueurs se répartissent autour d'une table. Si l'on joue en équipe, les joueurs de la même équipe sont face à face. On désigne ensuite un donneur.

Le donneur distribue 3 cartes à chaque joueur, en partant du joueur à sa droite et en tournant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. En même temps, le donneur retourne 4 cartes sur la table.

Si parmi ces cartes, il y a plus de 3 rois, la donne n'est pas valide et le donneur recommence.

Le joueur à la droite du donneur commence : soit il place sur la table une carte, soit il joue une carte pour faire un pli. Pour faire un pli, il faut que la carte du joueur soit de la même valeur faciale que la carte qu'il souhaite prendre.

Il peut aussi prendre 2 cartes si la somme de leurs valeurs vaut la carte posée par le joueur. Dans les deux cas, les cartes posées par le joueur et capturées lui appartiennent et sont enlevées du jeu.

Exemple: Le joueur a le 2 de Soleils, le 5 d'Épées et le 7 de Massues. Sur la table, il y a l'as de Soleil, le 5 de Coupes et le 6 d'Épées. Le joueur peut alors :

- poser le 2 de Soleils ;
- prendre le 5 de Coupes avec le 5 d'Épées ;
- ou prendre l'as de Soleil et le 6 d'Épées avec le 7 de Massues.

Il est interdit de poser une carte avec laquelle on pourrait faire un pli. Si par exemple, un 2 et un 4 sont posés, le joueur ne peut pas poser un 6, à moins de prendre les deux cartes précédentes.

Avec une carte, un joueur ne peut capturer qu'une ou deux cartes. (mais pas trois ni quatre)

Une fois que tous les joueurs ont joués leur trois cartes, le donneur distribue trois nouvelles cartes à chacun et on recommence par le joueur à la droite du donneur jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes. On ne remet aucune carte au centre de la table.

Une fois que le donneur à joué la dernière carte, le dernier joueur à avoir fait un pli ramasse les cartes qui restent sur la table.

Ensuite, on calcule les points de chaque joueur ou équipe puis le nouveau donneur (à la droite du précédent) recommence.