

# Scopone



## Inledning

Scopone är ett italienskt fiskespel för fyra personer uppdelade i två lag och betraktas av många som landets nationalkortspel. Spelet går ut på att fånga öppna kort på bordet genom att matcha valören av ett kort på handen med valören av ett kort eller valörsumman av flera kort på bordet. Lagen får poäng efter varje giv för att ha fångat flest kort, flest ruter, ruter sju och för något som kallas primiera. Dessutom får de poäng varje gång de fångar alla kort på bordet. Här ges reglerna för scopone samt för tvåmannavarianten *scopa*.

## Kortleken

Scopone spelas med en vanlig kortlek utan jokrar där åttorna, niorna och tiorna har tagits bort, så att fyrtio kort återstår. Regionalt spelas ofta med italienska svitmärken: mynt (*denari*), bågare (*coppe*), klubbor eller käppar (*bastoni*) och svärd (*spade*). I sådant fall är det sviten mynt som motsvarar ruter och ger poäng vid sammanräkningen.

## Förberedelser

Deltagarna delar upp sig i två lag om vardera två spelare och placerar sig korsvis vid ett bord, så att varje spelare har sin partner mitt emot och spelarna i motståndarlaget till höger och vänster. Poängen bokförs i ett protokoll.

## Giv

Given går liksom spelet i övrigt moturs. Givaren blandar korten, låter spelaren till vänster kupera och delar sedan ut korten. Spelaren till höger om givaren är förhand och är den som först får kort. Kortet delas ut, först ett varv med tre kort till varje spelare, så två kort öppet på bordet, ett varv med tre kort till varje spelare, två kort öppet på bordet och sist ett avslutande varv med tre kort till varje spelare. Spelarna skall nu ha nio kort var, och fyra kort skall ligga öppet på bordet. Om det ligger tre eller fyra kungar på bordet, blir det omgivet med samma givare.

## Spelet av korten

Förhand börjar agera, och turen fortsätter moturs. Spelaren på tur spelar ett valfritt kort från handen och lägger det med bildsidan upp på bordet. Om ett eller flera kort på bordet därvid fångas, tar spelaren upp alla kort som är inblandade i fångsten och samlar dem i en hög med baksidan upp bredvid sig. Följande regler gäller för fångst:

- Om det spelade kortet har samma valör som något av korten på bordet, fångas detta kort. Spelaren på tur tar upp både det fångade och det spelade kortet och lägger dem till sin hög. Om det finns två eller tre kort på bordet med samma valör som det spe-

lade kortet, får spelaren på tur bara fånga ett av dem, men hen får själv välja vilket av dem som fångas.

- Om det spelade kortet inte har samma valör som något av korten på bordet men däremot samma valör som summan av valörerna av två eller flera kort på bordet, fångas dessa kort. Spelaren på tur tar upp de fångade korten tillsammans med det spelade kortet och lägger dem till sin hög. Knekten räknas som valören åtta, damen som nio, kungen som tio, esset som ett och övriga kort som sin naturliga valör (två för tvåa, och så vidare). Om det finns flera sätt att bilda samma summa som valören på det spelade kortet, får spelaren på tur välja vilken av dessa konstellationer hen fångar. Notera dock att spelaren bara kan fånga *en* grupp med den aktuella valörsumman. Notera också att om det både finns kort med samma valör som det spelade kortet och grupper av kort med samma valörsumma, måste spelaren på tur fånga ett kort med samma valör. Det är i detta fall inte tillåtet att fånga en grupp med kort.
- Om det spelade kortet varken har samma valör som något av korten på bordet eller som valörsumman av en grupp kort, görs ingen fångst. Det spelade kortet ligger kvar med bildsidan upp och tillhör bordet. Notera att en spelare som kan göra en fångst med det spelade kortet också måste göra det. Om en spelare både har kort på handen som gör fångst och kort som inte gör det, får spelaren välja vilket kort som spelas. Det är således tvång att om möjligt genomföra en fångst med ett spelat kort, men inte tvång att spela ett kort som gör en fångst.

Om spelaren på tur fångar alla kort på bordet, har hen gjort en *scopa* (vilket motsvarar tabbe i kasino). Det finns dock ett undantag från denna regel: om givaren fångar alla kvarvarande kort på bordet när hen spelar sitt sista kort, räknas det inte som en scopa. En scopa markeras genom att skjuta in något av de inblandade korten med bildsidan upp under den egna högen med fångade kort, istället för att lägga det på högen. Kortet skall sticka ut en bit från högen längs långsidan, så att alla spelarna kan se det. Om spelaren gör fler scopa, skjuts något av korten in med bildsidan upp under det eller de kort som har använts för att markera tidigare scopa. Varje nytt kort skall sticka ut en bit från föregående kort, så att alla spelarna enkelt kan överblicka antalet scopa.

Varje spelare på tur spelar exakt ett kort från handen. När givaren har spelat sitt sista kort och tagit in en eventuell fångst, är givaren avslutad. Om det finns kvar kort på bordet, tillfaller korten den spelare som sist gjorde en fångst.

## Poäng

När en giv är avslutad, räknas poängen ut. Spelarna i respektive lag lägger ihop sina högar i en gemensam hög. Poäng delas ut för fem olika saker:

- Det lag som har flest kort får en poäng. Om båda lagen har tjugo kort var, delas ingen poäng ut för flest kort.
- Det lag som har flest ruter får en poäng. Om båda lagen har fem ruter var, delas ingen poäng ut för flest ruter.
- Det lag som har ruter sju får en poäng. Kortet kallas för *sette bello* på italienska, ”den vackra sjuan”.
- Det lag som vinner den så kallade primieran får en poäng. Primieran avgörs genom att varje lag tar fram det värdefullaste kortet i respektive färg och summerar antalet

ögon. Sjuor är här värda 21 ögon, sexor 18 ögon, ess 16 ögon, femmor 15 ögon, fyror 14 ögon, treor 13 ögon, tvåor 12 ögon och kungar, damer och knektar 10 ögon. Det lag som har högst ögonsumma vinner primieran. Notera att sjuorna är värdefullast och sexorna näst värdefullast. Lite förenklat gäller det att i första hand ta så många sjuor som möjligt och i andra hand så många sexor som möjligt. Om ett lag saknar kort i en eller flera färger, har laget ingen giltig primiera och kan inte få poäng för den. Om båda lagen har samma ögonsumma eller om båda lagen saknar en giltig primiera, delas denna poäng inte ut.

- Varje scopa ger en poäng.

## Parti

När poängen i en giv har förts in i protokollet, går turen att ge vidare motsols. Spelet fortsätter tills något av lagen har nått minst 21 poäng efter en avslutad giv. Det lag som vid detta tillfälle har flest poäng, vinner partiet. Om båda lagen har samma poäng, fortsätter man spela nya givar tills det ena laget får fler poäng i en giv än det andra.

*Variant:* Målet är 11 poäng, inte 21.

## Scopone scientifico

I en variant av scopone som brukar kallas för *scopone scientifico* delas alla korten ut till spelarna i början av varje giv. Kortet delas ut i två varv med fem kort vardera. Förhand börjar spelet och har då inget annat val än att lägga ut ett kort, eftersom bordet är tomt. Spelet fortsätter sedan på samma sätt som ovan.

## Scopa

Tvåmannavarianten av scopone kallas *scopa*. Givaren delar först ut tre kort var till de båda spelarna. Kortet ges ett och ett med början hos förhand, det vill säga den spelare som inte är givare. Sedan lägger givaren fyra kort öppet på bordet.

Spelet går i sex ronder. I varje rond startar spelarna med tre kort på handen och försöker fånga kort på bordet på samma sätt som i scopone. Förhand börjar, och turen alternerar sedan mellan spelarna. När givaren har spelat sitt tredje och sista kort i en rond, tar hen upp leken och ger båda spelarna tre nya kort. Kortet ges ett och ett, som i den första ronden, men inga nya kort ges till bordet.

När givaren har spelat sitt sista kort i den sjätte ronden, är given slut. Poängen beräknas på samma sätt som i scopone, men målet vid spel på två är oftast 11 poäng. Precis som i scopone gäller att om givaren fångar alla kvarvarande kort med det sist spelade kortet, räknas det inte som scopa.

## Källor

1. Björn Holmström, *Stora kortspelsboken* (Prisma, Stockholm, 1981), sid. 44–46.
2. Wikipedia, italienska. Scopone. 26 maj 2024 [Läst den 2 juni 2024]. <https://it.wikipedia.org/wiki/Scopone>
3. Ludopoli. Scopone scientifico Rules. 2008–2010 [Läst den 2 juni 2024]. [https://www.ludopoli.us/scopone\\_scientifico\\_rules.aspx](https://www.ludopoli.us/scopone_scientifico_rules.aspx)