

Scopa

Nombre de joueur	2 à 4
Type de jeu	Divertissement
Format	Jeu de carte Italien
Temps d'une partie	+ - 20min

Présentation

La scopa (en français : le balai) est un jeu de cartes italien.

C'est l'un des jeux de cartes les plus connus en Italie au même titre que la briscola. Il est joué également en Corse et est aussi très populaire en Tunisie (communément appelé "chkobba").

(Wikipédia : [Scopa jeu de cartes](#))

Le Jeu

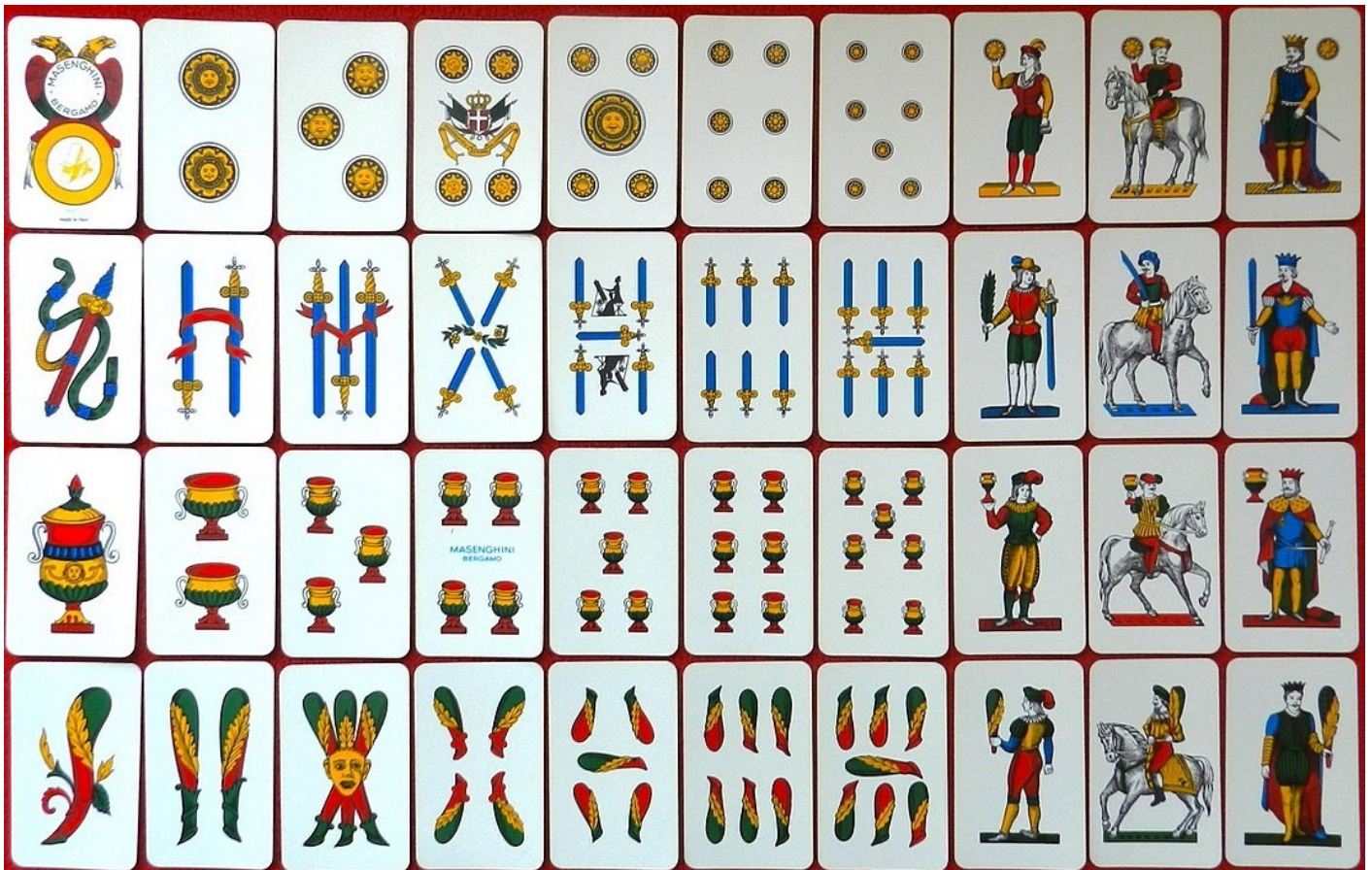
Le but du jeu

Les joueurs doivent faire le plus de points pour gagner une partie. Le nombre de point a accumuler pour gagner une partie peut-être variant, de onze à seize ou vingt et un points.

Les cartes

Pour jouer à ce jeu, on utilise traditionnellement un [jeu de cartes italien](#), comprenant 40 cartes avec les familles : Coupes, Épées, Bâtons et Deniers (les soleils). Dans chaque couleur, on retrouve un as, un valet, un cavalier, un roi et des cartes de valeurs allant de 2 à 7.

On peut également utiliser un jeu de cartes françaises que l'on réduit donc à 40 cartes (on enlèvera alors les 8, les 9 et les 10).



Les joueurs

On y joue habituellement à deux joueurs, ou à deux équipes de deux joueurs, mais on peut aussi y jouer à trois, quatre joueurs indépendants.

Le déroulement du jeu

Les joueurs se répartissent autour d'une table. On désigne ensuite un donneur. Le donneur distribue trois cartes à chaque joueur, en partant du joueur à sa droite et en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Ensuite, le donneur retourne quatre cartes sur la table.

Si parmi ces cartes, il y a trois rois, ou si les quatre cartes sont des rois, personne ne pourrait faire « scopa » en cours de partie, 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 : ou bien il place sur la table une carte, ou bien 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. Les cartes avec figures prennent les valeurs 8 - valet, 9 - cavalier et 10 - roi.

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.

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 scopes, 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.

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 settebello : le beau sept) ;
- les meilleures cartes de chaque couleur (la primiera, voir ci après).

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.

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.

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. 1 scopa = 1 pts.

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.

Tableau des scores

	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
Cartes				
Bo				
7 de Bo				
7				
Scopa				

Revision #3

Created 16 August 2022 14:53:17 by gpatruno

Updated 15 June 2026 09:19:53 by gpatruno