



La Scopa à 36 cartes

La SCOPA se joue à 2 ou 3 joueurs.

(A 4 on fait deux équipes.)

Sur un jeu de 52 cartes il faut retirer les 2, les 8, les 9 et les 10.

Les rois valent 10, les dames (ou cavaliers) 9, les valets 8 et les autres cartes leur propre valeur (l'as vaut donc un)

Dans les jeux de cartes italiennes ou Espagnoles :

Les « Coupes » correspondent aux Coeurs.

Les « Batons » correspondent aux Trèfles.

Les « Epées » correspondent aux Piques. Les « Cavaliers » correspondent aux Dames .

Les « Deniers » correspondent aux Carreaux.

Le donneur distribue trois cartes à chaque joueur puis en étale quatre autres sur la table.

On ramasse une carte étalée en jouant une carte de même valeur.

On peut également ramasser plusieurs cartes en jouant une carte de valeur égale à la somme de ces cartes.

Exemple : un roi (valeur 10) permet de ramasser un autre roi(10), un valet(8) et un deux ($8+2=10$) ou un sept, un deux et un as ($7+2+1=10$).

On ne peut jouer qu'une seule carte à la fois : il n'est pas permis de jouer un sept et un deux pour prendre une dame, par exemple.

Si une dame, un 5 et un 4 sont étalés sur la table, le joueur ayant une dame est obligé de ramasser l'autre dame , et pas le 5 et le 4.

Lorsqu'un joueur est dans l'impossibilité de ramasser une carte, il en étale une à côté des autres.

Une option permet au maître de table (le premier joueur connecté) de préciser une règle importante.

- Variante 1 : Un joueur ne peut pas refuser de ramasser une carte. Si, dans sa main, il a de quoi ramasser une carte, il ne peut pas en étaler une autre.
- Variante 2 : Un joueur qui a de quoi ramasser une carte peut en étaler une autre. Ce qui permet de ruser, et de privilégier les impasses stratégiques dans le jeu.

Lorsqu'un joueur ramasse d'un coup toutes les cartes étalées, il fait « **Scopa** » et marque 1 point.

Le joueur suivant doit poser une carte sur la table.

Quand les joueurs ont joué leurs trois cartes, le donneur leur distribue à nouveau trois cartes.

A la cinquième et dernière levée on distribue 4 cartes.

Quand il ne reste plus de cartes à distribuer les cartes étalées restantes reviennent au joueur qui a ramassé le dernier pli. En plus des "SCOPA", il y a 4 points à distribuer :

- 1 pour celui qui a le plus de cartes. (Au moins 21)
- 1 pour celui qui a le plus de carreaux. (Au moins 6)
- 1 pour celui qui a le 7 de carreau. ("Sette bonu")
- 1 pour celui qui a "A Primera". (Merci à "PIETRICA" pour ses explications)

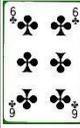
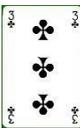
Une partie se joue généralement en 21 points (certains préfèrent jouer en 11 ou 16 points)

A PRIMERA

Pour concourir à la PRIMERA il faut déjà une carte de chaque famille (1 pique, 1 coeur, 1 trèfle ET 1 carreau).

S'il manque une couleur on obtient 0 points.

Si on possède au moins une carte dans chaque couleur, on calcule sa PRIMERA en tenant compte de la valeur de chaque carte selon le tableau suivant. Le meilleur total marque le quatrième point

	21 points		18 points		16 points		15 points		14 points
	13 points	Il n'y a pas de 2			10 points		10 points		10 points

Le Tchate général

15h22 TABLE La table de contrÃ©e nÂ° 23 est ouverte, venez nous rejoindre

17h54 TABLE La table de contrÃ©e nÂ° 22 est ouverte, venez nous rejoindre

ordiBB
(0 / 21)

Rappel du Dernier Pli




J1
(0 / 21)

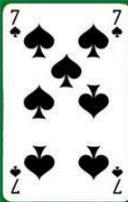
TAPIS






CLIQUE

OU Prend une carte au tapis




Pour y jouer ? <http://belotecorse.free.fr/mn/>

ordiBB contre J1				
SCORES		TOTAUX ordiBB	TOTAUX J1	
	Cumulés	4	0	
	Manche	4	0	
	SCOPA	0	0	
ordiBB	Cartes	25	14	
ordiBB	Carreaux (Deniers)	6	4	
ordiBB	Sette Bellu			Le 7 de Carreau (Deniers)
ordiBB	A PRIMERA	 81 points	 66 points	Meilleure combinaison de 7 dans les 4 couleurs A défaut on prend le 6 de la couleur. Sinon on accepte l'As de la même couleur. A défaut une autre carte de cette couleur. Valeur des cartes : 7=21points, 6=18, As=16, 5=15, 4=14, 3=13, Valet=Dame=Roi=10 Le meilleur total l'emporte

Pour y jouer ? <http://belotecorse.free.fr/mn/>