

# Scopa Regeln:

## Das Kartengeben

Jeder Spieler bekommt drei Karten. 4 weitere Karten werden offen auf den Tisch gelegt. Haben alle Spieler ihre 3 Karten ausgespielt, bekommen sie drei Neue vom Stapel. Wenn keine Karten mehr zum Austeilen vorhanden sind, werden die erreichten Punkte zusammengezählt. Je nach Punktstand gibt es dann einen Gewinner, oder es wird neu gegeben.

Ist der Tisch nach dem Kartengeben leer, so handelt es sich dabei um einen Sonderfall, der im Kapitel "Extrapunkt Scopa"/"Escoba", genauer beschrieben ist.

## Der Spielverlauf

Der Spieler, der an der Reihe ist, versucht mit einer der Karten aus seiner Hand, eine oder mehrer Karten vom Tisch zu nehmen. Dabei gelten folgende Regeln:

### Bei **Escoba**:

Die Karten die er vom Tisch nimmt, müssen, zusammen mit der ausgespielten Karte aus seiner Hand, 15 Punkte ergeben.

### *Beispiele für Escoba:*

Am Tisch liegen Karten mit den Werten 2,3,8 (Bube/Fante) und 10 (König/Re). In der Hand hat der Spieler ein As und eine 5. Der Spieler kann mit seinem Fünfer den König vom Tisch nehmen. Denn der König zählt 10 Punkte und zusammen mit dem Fünfer ergibt es 15.

Hätte der Spieler nur das As in der Hand, so kann er nur dieses als offene Karte am Tisch ablegen. Es hat den Punktwert 1 und man kann in keiner Kombination mit Karten vom Tisch den Punktwert 15 erreichen.

### Bei **Scopa**:

Die Karten die er vom Tisch nimmt, müssen zusammen genauso viele Punkte ergeben, wie die eine Karte aus seiner Hand. Liegt eine Karte mit demselben Wert am Tisch wie seine gewählte Karte aus der Hand, so muss er diese nehmen. Kann er mit keiner seiner Karten andere Karten nehmen, so muss er eine Karte offen am Tisch ablegen.

### *Beispiele für Scopa:*

Am Tisch liegen Karten mit den Werten 2,3,8 (Bube/Fante) und 10 (König/Re). In der Hand hat der Spieler ein As und eine 5. Der Spieler kann mit seinem Fünfer den Zweier und den Dreier vom Tisch nehmen.

Liegt zum Beispiel anstatt des Buben ein anderer Fünfer am Tisch, so darf der Spieler nicht den Zweier und Dreier nehmen. Er muss die Karte mit demselben Wert nehmen. Hier also den Fünfer. Hätte der Spieler nur das As in der Hand, so kann er nur dieses als offene Karte am Tisch ablegen. Es hat den Punktwert 1 und kann somit nur ein anderes As vom Tisch nehmen.

## Extrapunkt "Scopa"/"Escoba"

Kann man mit seiner Karte alle Tischkarten auf einmal nehmen, so zählt das als „Escoba“. Man bekommt dafür einen extra Punkt. Es sollte immer versucht werden so zu spielen, dass der Gegner das möglichst nicht schaffen kann, man selbst aber möglichst viele dieser Extrapunkte erspielt.

Bei **Escoba** gibt es noch eine seltene andere Möglichkeit einen oder zwei Extrapunkte zu ergattern. Der Kartengeber bekommt einen Escoba Punkt, wenn die offenen Karten, die er auf den Tisch ausgeteilt hat, genau 15 Punkte ergeben. Und zwei Punkte, falls diese genau 20 Punkte ergeben. Der Kartengeber ist links vom Spieler der in dieser Runde als erstes an der Reihe ist. Der Tisch ist dann nach dem Geben der Karten leer und der besagte Mitspieler ist um die Extrapunkte „reicher“.

## Rundenende

Eine Runde ist zu Ende, sobald alle Spieler keine Karten mehr in der Hand haben und es auch keine Karten mehr zum ausgeben gibt. Der Spieler der zuletzt Karten gestochen hat, bekommt die verbliebenen Karten vom Tisch. Für dieses Abräumen erhält man aber keinen Scopa-/Escoba Punkt. Eine **Scopa**-Partie ist vorbei, sobald ein Spieler am Ende einer Runde 11 oder mehr Punkte erreicht hat. Dieser Spieler hat somit auch gewonnen. Erreichen mehrere Spieler gleichzeitig denselben Punktstand, werden weitere Runden gespielt bis ein einzelner Spieler eindeutig gewonnen hat. Bei **Escoba** sind 21 Punkte zu erreichen.

## Punkte

Der Spieler mit den meisten gestochenen Karten bekommt einen Punkt (wenn kein zweiter Spieler genauso viele Karten hat). Der Spieler mit den meisten Münzen/Karos bekommt einen Punkt (wenn kein zweiter Spieler genauso viele Münz-/Karo- Karten hat). Der Spieler, der die Münz-/Karo-Sieben hat bekommt einen Punkt. Der Spieler mit den besten Primiera Karten bekommt einen Punkt.

## Die „Primiera“ Karten

7	21
6	18
As	16
5	15
4	14
3	13
2	12
Bildkarten	10

Wer hierbei den höchsten Wert erhält bekommt hierfür einen Punkt (wenn bei keinem zweiten Spieler der gleiche Wert errechnet wurde). Fehlt einem Spieler eine oder mehrere Farben, so verliert er den Primiera-Punkt auf jeden Fall gegen einen Gegner mit mehr verschiedenen Farben.

## Tipps

Möglichst viele Karten zu stechen ist natürlich generell von Vorteil. Besonders wichtig ist aber das Sammeln von möglichst vielen Münz/Karo – Karten. Weiters sollte man versuchen viele Siebener (vor allem die Münz/Karo Sieben) und Sechser zu stechen um den Primiera-Punkt zu erhalten. Wenn man dabei noch möglichst oft den kompletten Tisch abräumt, hat man schon so gut wie gewonnen.

### *Spezialtipps für Escoba*

Man sollte bei Escoba darauf achten, dass man dem Gegner die Chance nimmt den Tisch abzuräumen. Das erreicht man, indem man Karten auf dem Tisch hinterlässt die einen Kartenwert ergeben der entweder so klein ist, dass der Gegner mit keiner Karte auf den Wert 15 kommen kann, oder der genau so groß ist, dass er nur mit einer Karte auf 15 vervollständigt werden kann, von der man weiß, dass sie der Gegner nicht besitzt. Man sollte also gut aufpassen, welche Karten der Gegner zu jedem Zeitpunkt besitzen könnte.

### *Spezialtipps für Scopa*

Auch bei Scopa sollte man dem Gegner die Chance verwehren, den Tisch abzuräumen. Das kann man auf zwei verschiedene Arten erreichen. Entweder versucht man den Punktwert der Karten am Tisch über 10 zu halten, so kann der Gegner mit keiner Karte den Tisch abräumen. Oder man versucht Kartenwerte am Tisch abzulegen von denen man weiß, dass der Gegner sie zurzeit nicht in Händen halten kann. Wenn man zum Beispiel weiß, dass schon alle 4 Sechser gespielt wurden, so kann man ohne Bedenken einen Kartenwert von 6 am Tisch ablegen.

## Spielende

Sobald ein Spieler am Ende einer Escoba-Runde mindestens 21 bzw. bei Scopa 11 Punkte erreicht hat, hat er gewonnen und das Spiel ist zu Ende. Erreichen mehrere Spieler gleichzeitig denselben Punktestand, werden weitere Runden gespielt bis ein einzelner Spieler eindeutig gewonnen hat.

## Scopa/Escoba zu viert spielen:

Scopa/Escoba kann auch zu viert gespielt werden. Spielen 4 Spieler, so wird automatisch in Zweierteams gespielt. Die Regeln bleiben dieselben. Alle Punkte und Extrapunkte werden aber jeweils beiden Teammitgliedern gutgeschrieben.