



# Scopone (4 Spieler)



## Das Spiel:

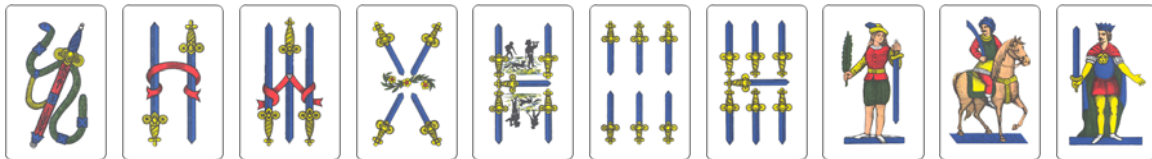
Scopone ist ein italienisches Kartenspiel, dessen Spielregeln und Mechanismen leicht zu erlernen sind. Trotzdem benötigt man um ein guter Spieler zu sein natürlich viel Übung und ein gutes Gedächtnis. Scopone stammt von dem sehr populären italienischen Kartenspiel „Scopa“ ab, von dem es einige Varianten gibt. Auch das italienische Spiel Cicera stellt ein Spiel dar, welches von Scopa vieles vererbt bekommen hat.

Scopone wird mit vier Spielern gespielt, wobei jeweils die zwei Spieler zusammen ein Team bilden die sich schräg gegenüber sitzen (wenn also die Sitzordnung A,B,C,D ist spielen A und C gegen B und D). Wie in den meisten italienischen Spielen wird das Spiel gegen den Uhrzeigersinn gespielt.

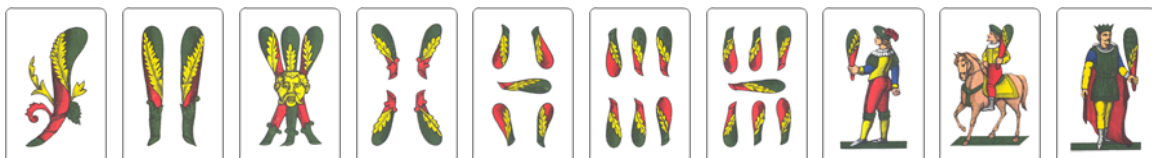
## Die Karten:

Für das Spiel wird ein italienisches Kartenspiel mit 40 Karten benutzt, dieses verwendet:

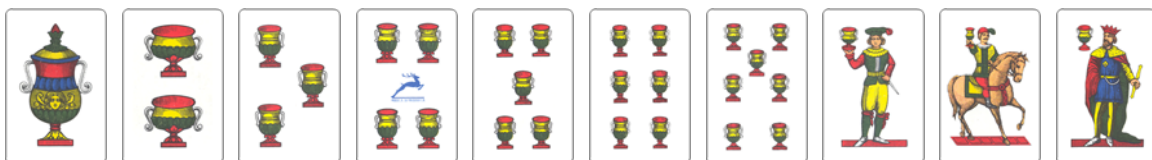
Schwerter (spade):



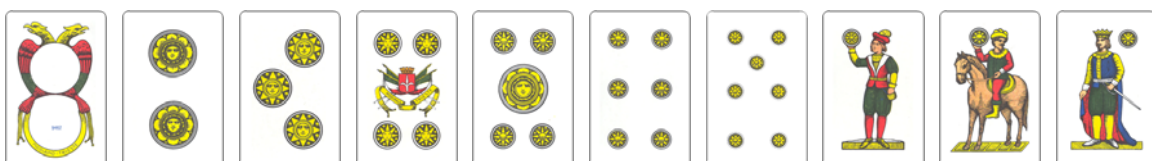
Keulen (bastoni):






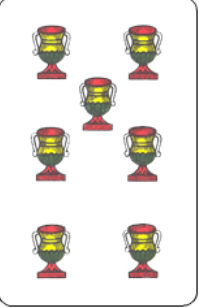
Becher (coppe):





und Münzen (danari).





Jede dieser Farben hat 10 Karten die geordnet von höchster zur niedrigsten Karte folgende sind:

Name	Wert	Wert in der Primiera
König (Re) 	10	10
Reiter (Cavallo) 	9	10
Bube (Fante) 	8	10
Sieben (Sette) 	7	21



<p>Sechs (Sei)</p> 	<p>6</p>	<p>18</p>
<p>Fünf (Cinque)</p> 	<p>5</p>	<p>15</p>
<p>Vier (Quattro)</p> 	<p>4</p>	<p>14</p>
<p>Drei (Tre)</p> 	<p>3</p>	<p>13</p>



<p>Zwei (Due)</p> 	<p>2</p>	<p>12</p>
<p>Ass (Asso)</p> 	<p>1</p>	<p>16</p>

### **Kartenalternative:**

Das Spiel kann man auch mit jedem französischen 52 Karten Romméblatt spielen, wobei man dann die Joker, Zehner, Neuer und Achter entfernt. Aber ich bin es von meiner Kindheit mit den original neapolitanischen Karten gewohnt und wenn man richtig spielen möchte gehören diese einfach dazu. Also wenn ihr wirklich das Spiel mal improvisieren wollt, dann macht es mit normalen Karten, aber falls ihr es öfters spielt, besorgt euch bitte richtige neapolitanische Karten, das verlangt einfach das italienische Blut in mir....

Wie ihr oben in der Liste seht hat jede Karte einen festen Wert und noch einen zweiten Wert für die Primiera. Dieser zweite Wert ist nur für die Abschlusswertung wichtig und wird weiter unten erklärt.

### **Karten geben:**

Der erste Geber wird von den Spielern bestimmt, danach wandern die Karten Reihum an den nächsten Spieler weiter. Der Geber mischt die Karten, lässt den Spieler zu seiner Linken die Karten abheben und gibt danach die Karten.

Zuerst werden jedem Spieler drei Karten – gegen den Uhrzeigersinn, beginnend beim Spieler Rechts vom Geber – verdeckt ausgeteilt. Dann werden zwei Karten verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt, darauf folgen jeweils wieder drei verdeckte Karten an jeden Spieler, wieder zwei verdeckte Karten in die Mitte und schlussendlich noch jeweils drei weitere Verdeckte an jeden Spieler. Wurden die Karten richtig ausgeteilt werden die Karten in der Mitte umgedreht und jeder Spieler schaut sich seine Karten an und ordnet sie seiner Lieblingsweise entsprechend.



Wenn drei oder sogar alle vier Könige in der Mitte liegen, werden die Karten wieder eingesammelt, gemischt und neu ausgeteilt.

### **Spielzug:**

Der Spieler rechts vom Geber spielt als erstes, danach kommen die Spieler gegen den Uhrzeigersinn an die Reihe, bis alle Karten ausgespielt sind.

Ein Spielzug besteht daraus eine Karte aufgedeckt in die Tischmitte zu legen, die eventuell eine oder mehrere Tischkarten sticht. Kann die gespielte Karte eine oder mehrere Karten stechen wird die gespielte Karte mit der/den gestochenen Karte/n verdeckt vor den Spieler der den Stich gemacht hat abgelegt. Sticht die ausgespielte Karte keine Tischkarten bleibt sie offen in der Tischmitte liegen. In beiden Fällen ist nach dem ausspielen der Karte der nächste Spieler an der Reihe.

Die Regeln für einen Stich sind die Folgenden:

1. Wenn der Wert der gespielten Karte mit dem Wert einer Karte auf dem Tisch übereinstimmt (also z.B. spielen einer Fünf und es liegt eine Fünf in der Mitte) wird die auf dem Tisch liegende Karte gestochen.
2. Liegen auf den Tisch mehrere Karten des Wertes der Gespielten Karte (also man spielt eine Fünf und es liegen mehrere Fünfen in der Mitte) wird nur eine der Fünfen gestochen, welche bleibt dem Spieler überlassen.
3. Wenn die gespielte Karte keinem Wert der Tischkarten gleicht, aber mehrere Kartenwerte der Tischkarten zusammen addiert den Wert der gespielten Karte ergeben, werden alle Karten die diese Summe zusammen ergeben gestochen. Gibt es mehrere Möglichkeiten die Summe zu bilden, darf der Spieler sich für eine Möglichkeit entscheiden (liegen 3, 4 und eine 7 in der Mitte und ihr spielt eine 10, stecht ihr also 3 und 7, da  $3 + 7 = 10$ ).
4. Wenn die gespielte Karte weder einem Kartenwert der Tischkarten noch der Summe mehrere Tischkarten gleicht gibt es keinen Stich und die gespielte Karte wird offen zu den Tischkarten gelegt.

Wichtige Punkte:

- Man ist nicht verpflichtet eine Karte zu spielen die einen Stich macht, auch wenn dies möglich wäre. Es ist erlaubt (und manchmal auch Spieltechnisch ratsamer) einfach nur eine Karte in die Tischmitte zu legen die keinen Stich auslöst.
- Trotzdem muss ein Stich genommen werden, wenn die gelegte Karte einen Stich auslöst, auch wenn der Spieler es vorzieht diesen Stich nicht zu nehmen.
- Wenn eine Karte sowohl eine Einzelkarte als auch eine Summe von verschiedenen Karten stechen kann, sticht die Karte die Einzelkarte und nicht die Summe der Karten! (Das ist ein wichtiges taktisches Mittel um zum Beispiel eine offene Sieben davor zu schützen mit einem Buben, Reiter oder König gestochen zu werden.)



**Beispiel:**

Tischkarten sind 1, 3, 6, 6 und Reiter. Das spielen einer Sechs erlaubt es eine Sechs auf den Tisch zu stechen die man sich aussuchen kann. Bei Spielen eines Reiters (9) sticht dieser den Reiter und man darf nicht die 6 und die 3 nehmen, was ja auch 9 ergeben würde, sondern sticht stattdessen die Einzelkarte. Beim spielen eines Königs (10), kann man entscheiden ob man den Reiter und die Eins sticht oder die 6, 3 und die 1.

Wenn alle Karten ausgespielt wurden, bekommt der Spieler der als letztes einen Stich gemacht hat die verbliebenen Karten in der Tischmitte (wenn es welche gibt!).

**Punktevergabe:**

Es gibt in jeder Spielrunde vier Punkte zu gewinnen:

**1. Die meisten Karten**

Diesen Punkt bekommt das Team welches am Ende der Spielrunde die meisten Karten besitzt. Haben beide Teams 20 Karten verfällt dieser Punkt.

**2. Die meisten Münzen (meisten Goldenen)**

Diesen Punkt bekommt das Team welches am Ende die meisten Münzkarten (Karakarten wenn ihr es wirklich gewagt haben solltet das Spiel nicht mit neapolitanischen Karten gespielt zu haben! SCHÄMT euch und möget ihr im in der Spielhölle ohne Pizza landen!) besitzt. Haben beide Teams fünf Münzkarten (bei uns zu Hause auch „Goldene“ genannt) verfällt dieser Punkt.

**3. Die Münzsieben (goldene Sieben).**

Das Team welches die goldene Sieben (Münzsieben oder halt Karo 7, wenn ihr keine gescheiterten Karten habt), die auch als „sette bello“ (schöne Sieben) bei den Italienern bekannt ist, besitzt bekommt diesen Punkt.

**4. „La Primera“ (von meiner Familie „Die Siebener“ genannt)**

Diesen Punkt erhält das Team mit der besten Primera (siehe oben aufgestellte Liste). Normalerweise ist es das Team mit den meisten Siebenern, aber die richtige Regel (die man ab und an anwenden muss) funktioniert folgendermaßen:

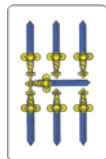

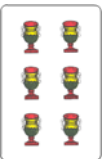
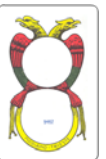
Die Primera besteht aus einer Karte von jeder Farbe, wobei die Wertigkeiten der Karten extra hierfür eine andere Wertung haben (siehe in der obigen Tabelle der Primierawert). Der Wert der Primera entspricht der Summe der vier Primera Karten. Welches Team die höhere Primera besitzt bekommt den Punkt. Wenn beide Mannschaften nur denselben Primera Wert besitzen verfällt der Punkt. Kann ein Team die Primera nicht aufbauen, da sie von einer oder mehreren Farben überhaupt keine Karte besitzen, bekommt den Punkt automatisch die andere Mannschaft, wenn sie vier Karten verschiedener Farben besitzt. Somit kann man selbst mit drei Buben und einer Sieben (Primera Wert von 51 Punkten) gewinnen, wenn die andere Mannschaft zwar 3 Siebener hat, aber keine vierte Karte der letzten fehlenden Farbe. Sollte einmal der seltene Fall auftreten und keine der beiden Mannschaften kann die Primera aufstellen, dann bekommt die Mannschaft den Punkt gutgeschrieben die aus den restlichen Karten die für die Primera benötigt werden das beste Ergebnis erzielen.



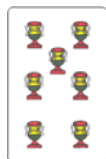
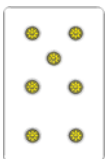
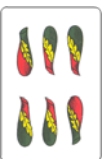
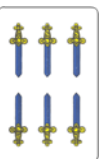
Wichtig ist, dass die Ordnung für die Primiera von Hoch zu Niedrig folgende ist: 7 (höchster Primiera Wert), 6, Ass, 5, 4, 3, 2, Bildkarte (niedrigste). Also versucht beim Spiel möglichst die Siebener, Sechser und Asse zu bekommen.

### Beispiel:

#### Team A hat:

				=	<b>Primiera Wert 76</b>
<b>21</b>	<b>21</b>	<b>18</b>	<b>16</b>		

#### Team B hat:

				=	<b>Primiera Wert 78</b>
<b>21</b>	<b>21</b>	<b>18</b>	<b>18</b>		

Team B würde in diesem Fall den Primiera Wert bekommen. Eigentlich muss man den Primierawert nur in den seltensten Fällen ausrechnen. Bei dem hier genannten Beispiel hätte man auch folgendermaßen vorgehen können: Die zwei 7ner von Team A sind genauso hoch wie die 7ner von Team B, die erste 6 ist auch gleich, aber Team A hat als viertes nur ein Ass und das zählt weniger als die 6 von Team B, also bekommt Team B den Punkt! (das geht in den meisten Fällen so schnell zu vergleichen, geht es mal nicht müsst ihr rechnen.)

### Scopa:

Zusätzlich zu den vier oben genannten Punkten pro Spielrunde, kann man mit Hilfe eines Scopas weitere Punkte erzielen. Der Begriff Scopa heißt auf Deutsch übersetzt Besen bzw. Kehrbesen (Verb scopare = fegen, kehren und auch Umgangssprachig für ficken und vögeln - das aber nur so zur Information, seid also vorsichtig wenn ihr in Italien das Verb benutzt!). Ein Scopa macht man wenn man mit einer gespielten Karte alle Karten vom Tisch sticht, also den Tisch leer räumt oder kehrt! Zum Beispiel liegen auf dem Tisch 1,1,3,5 und man spielt einen König. Die Tischkarten ergeben in der Summe 10, man sticht also alle Karten und hat einen Scopa gemacht. Damit man den Scopa nicht vergisst werden die Karten vor einen wie auch bei einem normalen Stich abgelegt und die Stichkarte wird bildoffen in einem rechten Winkel zu den anderen Karten unter die gestochenen Karten gelegt (In unserem Beispielfall läge also der König bildoffen und im 90 Grad Winkel unter den 4 anderen verdeckten Karten vor uns). Die Scopas werden bei der Endabrechnung zu den erhaltenen Punkten addiert.

**Beim Scopa ist zu beachten, dass die letzte gespielte Karte in einer Spielrunde nie ein Scopa ist, auch wenn sie alle noch liegenden Tischkarten stechen würde!**



## Spielende:

Das Team welches zu erst 11 Punkte oder mehr erreicht gewinnt. Wenn beide Mannschaften gleichzeitig über 11 Punkte haben, gewinnt die Mannschaft die mehr Punkte besitzt. Haben beide gleichviel, dann wird weiter gespielt, bis ein Team mehr Punkte besitzt.

Es existiert auch ein langes Spiel, hierbei wird solange gespielt bis eine Mannschaft 21 Punkte oder mehr hat.

# Scopone Varianten

## Scopone Scientifico

Hierbei handelt es sich um die Variante die ich eigentlich immer spiele, wenn wir Scopone spielen, da hierbei noch mehr Strategie und mitzählen gefragt ist. Bei dieser Variante erhält jeder Spieler von Anfang an 10 Spielkarten und es wird keine in die Tischmitte gelegt. Es werden also einfach alle Karten gemischt und ausgeteilt. Ansonsten gelten die gleichen Regeln wie oben, außer dass man bei dieser Variante immer bis 21 Punkte oder mehr spielt.

## Scopone Scientifico Trentino



Auch von Scopone Scientifico gibt es eine weitere Version und zwar die die in der italienischen Region Trentino (Autonome Provinz Trient – im oberen Bild von Italien ist die Region rot markiert) gespielt wird. Bei dieser gespielten Variante gelten folgende zwei Regeländerungen:

1. Die Mannschaft die Ass, Zwei und Drei der Münzen am Ende der Spielrunde besitzt bekommt so viele Punkte wie die höchste Karten der aufeinander folgenden Münzreihe. Besitzt also eine Mannschaft bei der Punkterechnung Ass, 2, 3, 4, 5, 6, 7 der Münzen erhält sie 7 Punkte zusätzlich zu dem Punkt für die Meisten Münzen und dem Punkt für die goldene Sieben. Dieser Punktebonus wird **Napoli** genannt.
2. Schafft es eine Mannschaft in einer Spielrunde alle Münzkarten zu bekommen, dann hat diese Mannschaft das ganze Spiel gewonnen. Dies wird **capotto** (Überschlag) genannt.

## Re bello

Der **re bello** (schöner König) ist der König der Münzen. Einige Spieler vergeben mit dieser Variante noch einen zusätzlichen Punkt zu der Mannschaft die diese Karte erbeutet hat. Somit bekommt man sowohl für die goldene Sieben (siehe oben) als auch für den goldenen König einen Punkt. Bei dieser Variante gibt es also in der Endabrechnung fünf Punkte, statt der oben genannten Vier, zusätzlich zu den gemachten Scopas.







## Scopa (2-4 Spieler)



Scopa ist das Kartenspiel aus dem Scopone entstanden ist. Die Regeln für Scopa sind dieselben wie auch die Regeln für Scopone, außer dass jedem Spieler nur 3 Karten verdeckt gegeben werden und am Anfang vier offene Karten in der Tischmitte liegen.

Gegeben wird also am Anfang einer Spielrunde folgendermaßen:

Eine Offene in die Tischmitte, jedem Spieler eine Verdeckte, eine Offene in die Tischmitte, jedem Spieler eine Verdeckte, eine Offene in die Tischmitte, jedem Spieler eine Verdeckte und schlussendlich noch eine Offene in die Tischmitte. Die anderen Karten werden beiseite gelegt und der Spieler nach dem Geber legt seine erste Karte. Danach geht es wie auch bei Scopone reihum weiter. Legt der letzte Spieler, die letzte seiner drei Karten, bleiben die Tischkarten liegen, solange noch weitere Karten zum austeilen vorhanden sind. Jeder Spieler erhält dann wieder drei verdeckte Karten. Dies wird solange gespielt, bis alle Karten ausgeteilt wurden. Nun erhält der Spieler die nach der letzten gespielten Karte liegen gebliebenen Karten in der Tischmitte, der den letzten Stich gemacht hat. **Hierbei kann die letzte gespielte Karte (wenn keine Karten mehr zum austeilen vorhanden sind) wie auch schon bei Scopone kein Scopa erzielen.**

Scopa kann sowohl mit zwei Spielern, drei Spielern als auch vier Spielern gespielt werden. Bei Scopa ist allerdings der Glücksfaktor höher als bei Scopone, da man ja nie weiß, welche Karten die Gegner derzeit auf der Hand haben, was bei Scopone durch das austeilen aller Karten ja gegeben ist. Scopa ist allerdings ein guter Einstieg für Leute die noch nie Scopa oder Scopone gespielt haben, außerdem ist man ja auch nicht immer zu viert und da Scopone nur zu viert geht ist es eine gute Alternative.

## Scopa Varianten

### Scopa d'Assi

In dieser Scopa Variante gelten alle Regeln von Scopa, aber es gibt eine zusätzliche Regel:

„Das spielen eines Asses sticht alle Tischkarten.“

Hierbei gibt es verschiedene Spielvariationen:

- Vor dem Spiel entscheiden die Mitspieler ob das Spielen eines Asses als Scopa gilt oder nicht.
- Bei manchen Spielern gilt zusätzlich die Regel, dass wenn ein Ass schon in der Mitte des Tisches liegt, ein gespieltes Ass nun nur das Ass und nicht alle Tischkarten sticht.
- Bei manchen Spielern gilt die Regel, dass wenn der Spieler es wünscht, er das Ass auch nur in die Mitte legen kann ohne damit eine Karte zu stechen.
- Manche Spieler legen ihre Karten wieder zusammen und lassen neu mischen, wenn ein Ass oder Mehrere von Anfang an in der Tischmitte liegen.



## Scopa die Quindici

Bei dieser Scopa Variante gelten andere Stichregeln. Eine gespielte Karte sticht nicht mehr eine oder mehrere Karten gleichen Wertes. Stattdessen sticht eine gespielte Karte die Karte/n die mit der gespielten Karte zusammen die Summe von 15 ergeben (Quindici = Fünfzehn).

Beispiel:

Auf dem Tisch liegen 2, 3, 4, 5, 7. Spielt man nun eine 3 kann man entweder die 3, 4 und 5 stechen oder die 7 und die 2. Welche man sticht darf man selbst entscheiden.



## Ratschläge (4 Spieler)



Die wichtigste Karte im ganzen Spiel ist die goldene Sieben (Münzsieben). Sie ist einen Punkt wert und zählt auch zu den anderen vier Punkten (Die meisten Karten, meisten goldene, Primera) dazu. Die goldene Sieben für sein Team zu gewinnen sollte also unter allen Umständen angestrebt werden.

Natürlich soll man es relativ vermeiden Scopas zu verschenken und stattdessen versuchen möglichst in die Situation zu kommen selbst einen Scopa zu machen. Überlegt also, wenn in der Tischmitte z.B. eine 3 und ein Bube liegt, ob ihr etwas wegnehmen wollt. Wenn ihr genau wisst, dass der Spieler nach euch keine drei oder einen Buben hat oder das dieser Wert schon komplett aufgebraucht ist, dann könnt ihr eine Karte gefahrlos nehmen. Wisst ihr es nicht, dann solltet ihr eher auf Nummer sicher gehen und die Tischkartensumme über den Wert von 10 (König) halten. Nachdem man ein Scopa erlangt hat ist der Tisch leer und die Gegnerische Mannschaft muss eine einzelne Karte in die Tischmitte legen, somit hat euer Team schon wieder die Chance auf ein Scopa. Kann sie kein Scopa machen, sollte sie die Tischsumme über 10 lassen, damit das Gegnerische Team nun kein Scopa machen kann. Natürlich kann es auch passieren, dass ein Scopa nach dem anderen gemacht wird.

Der einfachste Weg Scopas zu vermeiden ist es über einer Tischsumme von 11 zu bleiben. Bleibt man genau auf der Summe von 11 dann spielt der Gegner eher auch eine Karte in die Tischmitte als etwas risikoreich zu nehmen. Wenn dann euer Partner eine oder mehrere Karten nehmen kann, so dass die Tischsumme auf 11 bleibt, seid ihr in der besseren Situation und dirigiert das Spiel.

Der bessere Weg ist es natürlich die Tischkartensumme niedriger als 11 zu halten und zwar genau in der Summe, die euer Gegner nicht besitzt. Wisst ihr zum Beispiel, dass euer Gegner keine vier hat dann könnt ihr gefahrlos bei einem Ass in der Mitte eine drei hinzufügen. Er kann kein Scopa machen und muss sich nun überlegen ob er das Risiko eingeht eine Karte zu nehmen oder eine Karte hinzufügt. Das geht unter anderem in der Situation, dass schon drei Vierer gespielt worden sind und ihr die letzte auf der Hand habt. Dadurch, dass euer Partner sieht, dass ihr so spielt, weiß er dass ihr die letzte Vier auf der Hand habt und wird nun versuchen die Tischsumme wieder auf Vier zu bringen. Dadurch, dass die Summe niedrig gehalten wird, steigt die Chance auf einen Scopa.



Es ist immer gut das Spiel zu kontrollieren und Karten in die Tischmitte zu legen die nur euer Team besitzt. Dies solltet ihr auch beachten wenn euer Teamkollege spielt. Spielt er zum Beispiel eine Fünf die sofort von der Gegnerischen Seite mit einer Fünf gestochen wird, solltet ihr wenn ihr könnt wieder eine Fünf anspielen.

Spielt ihr wie ich oft Scopone Scientifico spielt ihr am Anfang natürlich möglichst die Karte auf den Tisch von der ihr am meisten besitzt, denn dann ist die Wahrscheinlichkeit, dass euer Gegner genau diese Karte besitzt (Scopa für die Gegnerische Mannschaft) geringer. Macht er trotzdem den Stich, spielt ihr natürlich das nächste mal, wenn ihr wieder in die Situation kommt wieder eine Karte des gleichen Wertes an (besitzt ihr drei Karten eines Wertes, kann ja keine mehr draußen sein). Ansonsten gilt die Regel, dass ihr natürlich möglichst unwertvolle Karten legt, wenn ihr euch nicht sicher seid ob euer Gegner diese Karte hat. Also keine Siebener (es sei denn ihr habt 3 oder 4), keine goldenen Karten, möglichst keine Sechser und Einser (wobei es da natürlich nicht mehr so wichtig ist!).

Euer Ziel neben der goldene Sieben und Scopas, sollte vor allem dem erhaschen der Siebener (Primiera Punkt) sowie Sechser und Asse (wichtig wenn Siebener gleich verteilt sind) gelten. Natürlich ist es auch immer gut viele goldene Karten zu stechen um diesen Punkt zu gewinnen. Habt ihr also die Möglichkeit bei einem Stich drei goldene zu bekommen oder normale Karten, solltet ihr die goldenen bevorzugen.

Das zählen der Karten räumt euch einen Vorteil ein. Zumindest die wichtigsten Karten (Siebener, Sechser, Asse) solltet ihr mitzählen um z.B., wenn ihr eine goldene Sieben besitzt, zu wissen, dass ihr, wenn ihr lange genug wartet, direkt, nachdem ein Spieler seine aus Zwang ausgespielte Sieben hinlegt, stechen könnt. Wenn ihr selbst wisst, dass ihr dabei den Kürzeren zieht, solltet ihr natürlich versuchen eure Sieben vorher ins Wasser zu bekommen. Denn warten hilft euch ja nicht!

Man kann in der Tischmitte liegende Siebener vor dem Gegner schützen. Zumindest kann man so strategisch spielen, dass er sie nur mit einer Sieben nehmen kann. Hierfür legt man einfach einen Buben, Reiter und König dazu und schon kann die Sieben mit einem Ass, einer Zwei oder einer Drei nicht mehr zusammen gestochen werden. Spielt jemand nämlich einen König und es liegt in der Tischmitte 7, 3, König sticht er ja automatisch den König und nicht die Sieben und die Drei.

Als letzten Tipp kann ich nur sagen, spielt Scopa öfters und versucht auf eure Mitspieler einzugehen. Nach einiger Zeit bekommt man den Dreh raus, wann sich Risiko lohnt, wann nicht, wann es gar kein Risiko gibt, etc.

Das Spiel eignet sich übrigens perfekt für jüngere Spieler, denn diese üben damit die Addition von Zahlen kleiner als 10 (bei Quindici kleiner als 15). Ich selbst habe damit als kleiner Bubb meine Rechenfähigkeiten gefestigt, denn meine Eltern haben das Spiel immer und immer wieder gerne mit mir gespielt. Scopa ist sicherlich eines meiner Lieblingskartenspiele, das mag zum einen daran liegen, dass ich natürlich italienischer Abstammung bin (meine Mutter kommt aus Neapel). Zum anderen liegt es aber vor allem daran, dass Scopa ein echt gutes Kartenspiel ist, was den Reiz auch nach mehrmaligen Spielen nie verliert. Sowohl für Profispieler als auch für Anfänger ist dies ein gutes Spiel. Die Regeln sind nicht so komplex, dass man keinen Einstieg findet, bringen aber genug Spannung rein, so dass auch Profis das Spiel mit strategischen Finessen immer wieder spielen werden.

