

La Scopa Solitario

Le carte:

Per giocare alla Scopa Solitario è necessario un mazzo di 40 carte.

Scopo del gioco:

Fare più punti di un ipotetico antagonista, mediante le prese.

Distribuzione delle carte:

Si mischia bene il mazzo e si ribaltano sul tavolo, a volto scoperto, 5 carte. Le carte rimanenti costituiscono il tallone.

Svolgimento del gioco:

Di queste 5 carte sul tavolo il giocatore ne può prendere due o più (aventi lo stesso valore).

Esattamente come a scopa, dove se un giocatore cala una carta e sul tavolo ce n'è una del medesimo valore egli le prende entrambe, in questo solitario il giocatore prende due carte dello stesso valore e le ripone nel proprio pozzo.

E.g.: *Sul banco, ci sono un Due, un Tre, un Cinque e due Cavalli. Il giocatore può prendere i due Cavalli (come se avesse calato un Cavallo) oppure il Cinque assieme al Due e il Tre, (come se avesse calato il Cinque).*

Dopo aver effettuato la presa, il giocatore deve ribaltare tante carte quante ne servano da avere sempre 5 carte scoperte sul banco, e ne deve riporre altrettante, coperte, in un mazzetto che appartiene all'avversario inesistente.

E.g.: *Ho preso 3 carte, ovvero un Sette con un Sei ed un Asso. Ora devo Mettere 3 carte sul banco così che ce ne siano 5, e 3 carte nel mazzo dell'avversario.*

Fine della smazzata:

La smazzata può finire in due modi:

1. Delle 5 carte sul tavolo, il giocatore non ne può prendere alcuna, in quanto non si possono accoppiare tra di loro (E.g.: *Cinque + Sei + Sette + Fante + Re*). In questo caso tutte le carte sul banco e tutto il tallone non ancora distribuito finiscono nel mazzo dell'avversario.
2. È stato distribuito tutto il tallone. Le poche carte rimaste sul banco vanno al giocatore.

Conteggio dei punti:

Alla conclusione della smazzata si ha una situazione in cui il giocatore ha un mazzetto di carte, e l'avversario immaginario ha l'altro.

Bisogna contare i punti esattamente come a scopa, quindi valgono il punto:

- di Denari,
- di Primera,
- il Sette-bello,
- la Lunga (chi ha più carte),
- e il Re-bello
- e tutte le infinite varianti della scopa stessa.

Il giocatore può decidere a suo piacere se giocare smazzata per smazzata oppure segnare i punti per arrivare a 11 o a 21 o via dicendo.

Casi particolari:

Può capitare che, dopo una presa, non vi siano abbastanza carte da distribuire. È il caso in cui, il giocatore prende 3 carte ma nel tallone ne rimangono solo 4. In questo caso prima va riportato a 5 il numero di carte sul banco, e solo la rimanente va assegnata al pozzo dell'avversario.