

REGOLAMENTO “SCUPUNI”

1. Si gioca con un mazzo di 40 carte, siciliane, in quattro, due contro due. I compagni devono sedere uno di fronte all'altro.
2. La scelta del primo mazziere avviene tramite pesca dal mazzo e sarà colui che individua la carta più alta come valore nominale.
3. Il mazziere mescola le carte e le porge al suo avversario di sinistra perché le tagli (le divida in due pacchetti), ricompono il mazzo, invertendo l'ordine dei due pacchetti, e comincia la distribuzione a destra.
4. Tutti hanno diritto a mescolare il mazzo ma il mazziere ha diritto di farlo per ultimo.
5. La distribuzione delle carte deve avvenire ad una ad una ed ogni giocatore inizialmente ne deve possedere 10.
6. Se il giocatore cala un Re, è obbligato a prendere il Re e non la somma $6+4=Re$. Nel caso in cui non vi sia la carta uguale e siano possibili più modi di fare la somma, il giocatore può scegliere quello che ritiene più opportuno.
7. Se con una presa toglie tutte le carte dal tavolo, fa scopa e pone la carta giocata scoperta a lato di quelle prese.
8. Se non può o non vuole prendere cala una carta di valore diverso da quelle che sono sul tavolo.
9. Il giocatore che ha effettuato l'ultima presa ha diritto a prendere anche le carte che sono rimaste sul tavolo al termine della smazzata. Non è consentito al mazziere segnare scopa con l'ultima presa.
10. I punti sono i seguenti:
 - a. Ogni scopa vale un punto.
 - b. La coppia che ha preso 21 o più carte segna un punto. Se ne hanno prese 20 ciascuna il punto si annulla. (CARTE)
 - c. La coppia che ha preso 6 o più carte di denari segna un punto. Se ne hanno presi 5 ciascuna il punto si annulla. (ORI)
 - d. La coppia che ha preso il 7 di Denari segna un punto. (SETTEBELLO)
 - e. Ogni coppia cerca, tra quelle prese, la carta di maggior valore di ciascun seme secondo il seguente criterio: 7 (vale 21 punti), 6 (vale 18 punti), Asso (vale 16 punti), 5 (vale 15 punti), 4 (vale 14 punti), 3 (vale 13 punti), 2 (vale 12 punti) e le figure, ossia Re, Cavallo e Donna (che valgono 10 punti). Si sommano i quattro valori: la coppia che ha la somma più alta segna un punto; se le somme sono pari il punto si annulla; se una coppia manca completamente di un seme il punto viene segnato dagli avversari; se entrambe le coppie mancano di un seme si sommano le carte di maggior valore dei tre disponibili. (PRIMIERA)
11. La partita viene vinta dalla coppia che raggiunge per prima i 21 punti.
12. Se entrambe le coppie arrivano contemporaneamente a 21 si gioca ad oltranza.
13. Durante la smazzata non è permesso né parlare né fare “segnali” pena la perdita a tavolino della partita in corso.
14. Per quanto non espressamente regolamentato si fa riferimento ai manuali ufficiali del gioco.