LO SCOPONE SCIENTIFICO

Glossario

I termini più usati nello Scopone.

APPARIGLIO o RIAPPARIGLIO: vedi anche "SPARIGLIO". E' l'azione con cui si ricompongono i quartetti di carte spaiate e può essere totale o parziale. Ad esempio, lo spariglio è 2, 3, 5: una presa di 2+3=5 riappariglia totalmente lo spariglio mentre una presa, poniamo caso, di 3+5=F lo riappariglia solo parzialmente perché ricompone il 3 ed il 5 ma non il 2, inoltre spaia anche il Fante, portando il nuovo spariglio a 2, F. In questo caso si usa dire che lo spariglio è stato ridotto.

BALLARE: giocare una carta con la quale non si può effettuare alcuna presa.

BRUTTA: qualsiasi carta che non appartenga al seme di Denari (Ori)

CARTA FRANCA: con questo termine si possono intendere due cose:
- una carta che sia rimasta ultima in gioco del suo quartetto.
- una carta il cui possesso definitivo sia nelle mani di una delle due coppie avversarie.

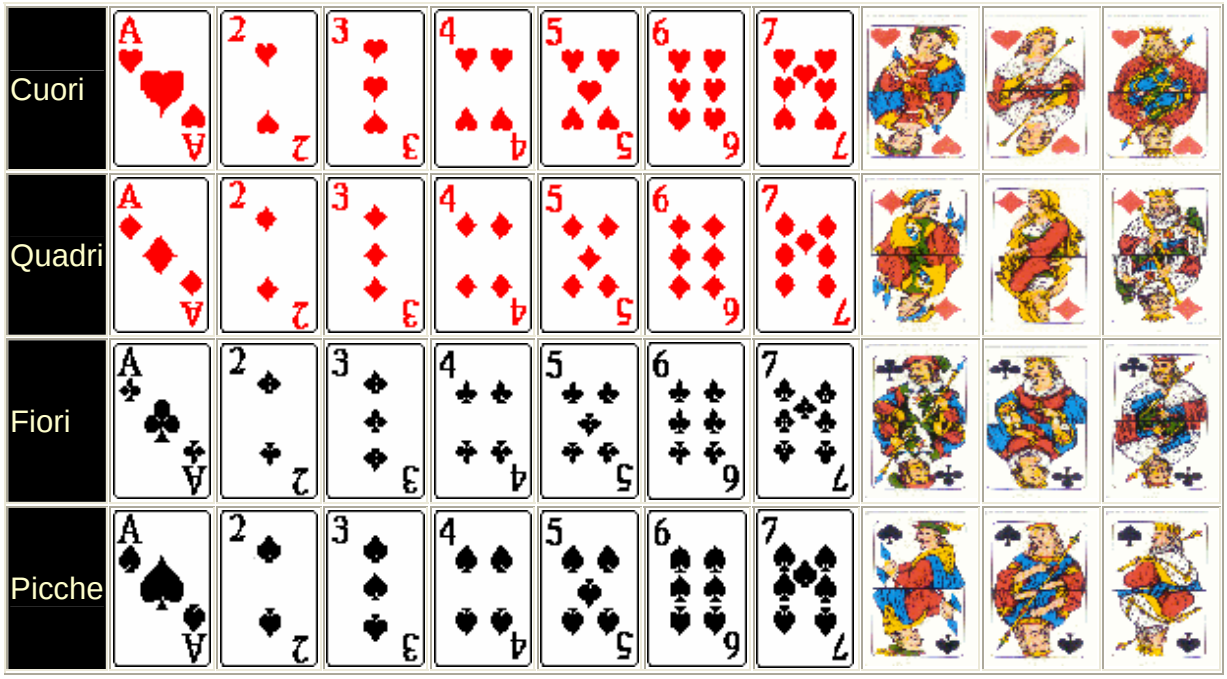
Ad esempio, sono stati presi tre 4 ed un giocatore cala l'ultimo, questo 4 è "franco". Oppure sono stati presi due 4, Nord (per dirne uno) è in possesso degli ultimi due e ne cala uno: anche questo quattro è "franco" per la coppia Nord-Sud.

CARTA SECCA: in alcune regioni del centro Italia viene così definita l'unica carta di un valore in possesso di un giocatore. Ad esempio, avendo ricevuto dal mazziere le seguenti nove carte: A, 2, 2, 4, 5, 7, 7, D, R, l'asso, il 4, il 5, la Regina ed il Re sono "secchi". Si può anche intendere l'ultima carta di quel valore rimasta in gioco.

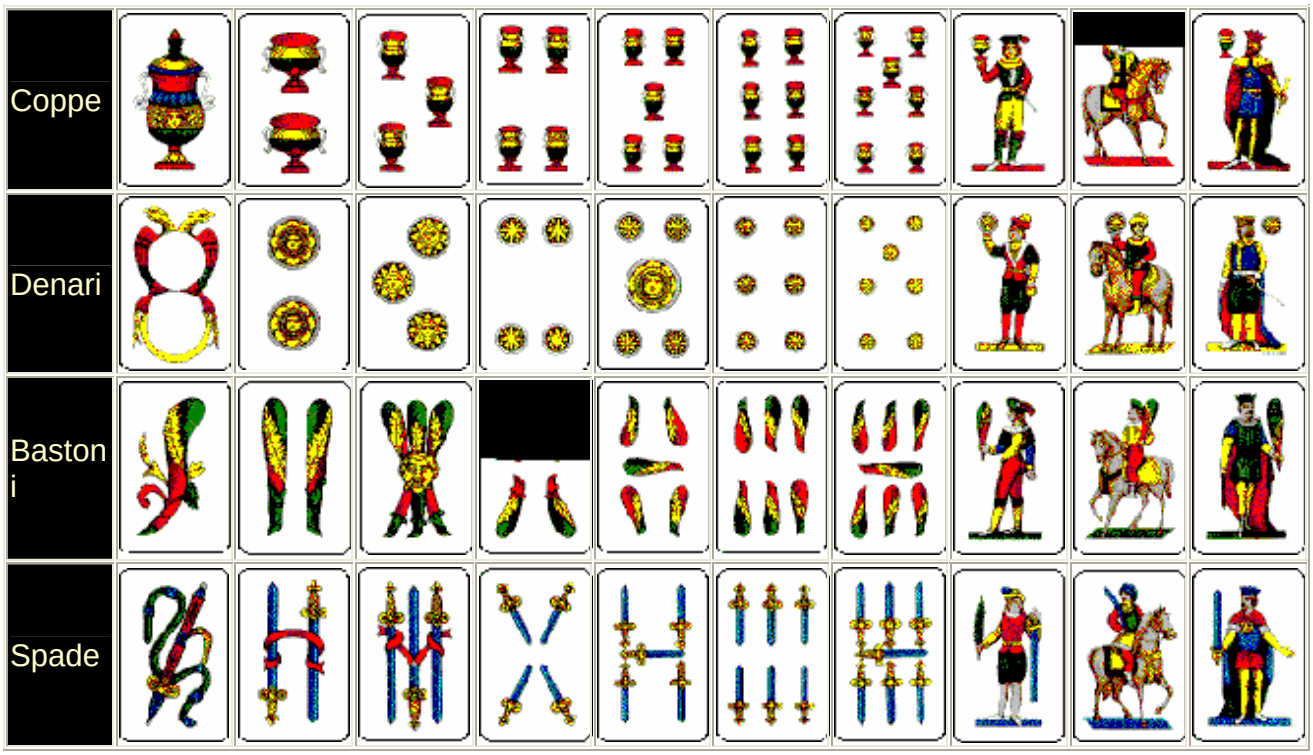
CARTE IN GIOCO: si intendono "in gioco" le carte presenti sulla tavola e quelle ancora in mano a ciascun giocatore.

CARTE NON IN GIOCO: si intendono "non in gioco" le carte già prese da ciascuna delle due coppie di giocatori.

CARTE FRANCESI: con questo termine si intendono i mazzi di 40 carte diffusi dalla sponda sinistra del Po verso nord. I loro semi sono: Cuori, Quadri (rosse), Fiori e Picche (nere). I Quadri equivalgono ai Denari delle carte italiane. I valori nel mazzo sono: asso (che vale 1), 2, 3, 4, 5, 6, 7, Fante (che vale 8 e si abbrevia con F), Regina o Donna (che vale 9 e si abbrevia con D) e Re (che vale 10 e si abbrevia con R). Inutile specificare che per distinguere i Re dai Fanti è sufficiente guardare chi porta la corona e chi no... Le carte riportate qua sotto sono quelle chiamate "milanesi" e sono diffuse sia in Lombardia che in Ticino. Altre carte molto comuni nell'Italia settentrionale sono le "genovesi" e le "piemontesi".



CARTE ITALIANE: con questo termine si intendono i mazzi di 40 carte diffusi dalla sponda destra del Po verso sud. I loro semi sono: Coppe, Denari (corte), Bastoni e Spade (lunghe). In alcune regioni i Denari sono anche chiamati "Ori" mentre nell'Italia meridionale vengono sovente definiti "Aremi". I valori nel mazzo sono: asso (che vale 1), 2, 3, 4, 5, 6, 7, Fante (che vale 8 e si abbrevia con F), Cavallo (che vale 9 e si abbrevia con C) e Re (che vale 10 e si abbrevia con R). Anche qui i Re portano la corona sul capo mentre i Fanti hanno un berretto piumato. Da notare che, soprattutto nelle regioni meridionali del nostro Paese, si usa chiamare "Donna" il Fante (Chitarella, regola 2). Per comodità metodica sarà usata la terminologia di cui sopra, dove un Fante è un Fante, lasciando giudicare a voi la virilità della figura. Le carte che vedete qua sotto sono del tipo "napoletane" e vengono considerate, insieme alle "piacentine", le carte italiane per antonomasia.



EST: il punto cardinale corrispondente al primo di mano.

GIRO: la giocata di una carta da parte di tutti i giocatori. Una smazzata, quindi, si compone di 9 giri.

MAZZIERE: colui che distribuisce le carte. Il suo punto cardinale corrispondente sul tavolo è Sud.

MULINELLO: uno dei due concetti fondamentali di questo gioco: è la situazione che si verifica quando una coppia non può fare alcuna presa (o se prendendo incorre nel pericolo di dare scopa agli avversari) ed è costretta a ballare (vedi sopra) continuamente carte che vengono prese dalla coppia avversaria. Ad esempio: sul tavolo v'è l'ultimo Re, non potendo toglierlo in alcun modo, Est balla un 5 che viene preso da Nord, Ovest balla un 3 che viene preso da Sud e così via. L'interruzione di un mulinello (altrimenti detto in francese "tourbillon"), da parte della coppia che lo subisce, richiede accortezza ed esperienza.

NORD: il punto cardinale corrispondente al compagno del mazziere.

OVEST: il punto cardinale corrispondente al terzo di mano.

PARIGLIA: coppia di carte di egual valore.

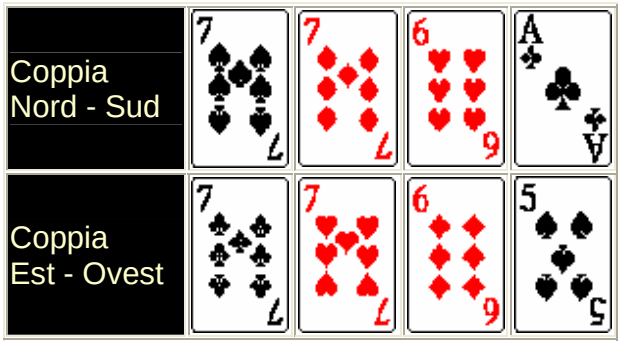
PARTITA: serie di smazzate fino al raggiungimento, da parte di una coppia, del punteggio prestabilito.

PATTARE: annullare uno dei punti di mazzo (vedi). Si può pattare il punto di CARTE (se ogni coppia ne prende 20), di ORI (se ogni coppia ne prende 5) e di PRIMIERA (se le carte allineate da ogni coppia danno una somma uguale). Non si può, ovviamente, pattare il punto del SETTEBELLO, giacché questo deve essere per forza stato preso da una delle due coppie.

PERNO: la carta o le carte attorno alle quali ruota un mulinello (vedi).

PRESA: il togliere dalla tavola la carta o le carte la cui somma sia di uguale valore a quella giocata.

PRIMIERA: al termine della smazzata, tra le carte prese, bisogna contare quella di maggior valore per ogni seme secondo il seguente criterio: 7 (vale 21 punti), 6 (18 punti), asso (16 punti), 5 (15 punti), 4 (14 punti), 3 (13 punti), 2 (12 punti) e tutte le figure (10 punti). La coppia che assomma il valore maggiore consegue un punto. Se una coppia manca completamente di un seme non può allineare la primiera. Facciamo un esempio.



La primiera è appannaggio di Nord-Sud perché 21+21+18+16=76 mentre la primiera di Est-Ovest vale 21+21+18+15=75

PUNTI CARDINALI: immaginando un tavolo quadrato, ad ognuno dei giocatori facciamo corrispondere un punto cardinale, così da abbreviare la terminologia. Quindi, per "Sud" intendiamo il mazziere, per "Est" il primo di mano, per "Nord" il compagno del mazziere e per "Ovest" il terzo di mano e compagno di "Est".

PUNTI DI MAZZO: (vedi anche sez. "Regole") i punti di mazzo sono quattro. CARTE (se una coppia ne prende 21 o più), ORI (se una coppia ne prende 6 o più), PRIMIERA (vedi) e SETTEBELLO (la coppia che prende il 7 di denari segna un punto). Vedi anche la voce "PATTARE".

RIAPPARIGLIO o ***APPARIGLIO***: vedi anche "SPARIGLIO". E' l'azione con cui si ricompongono i quartetti di carte spaiate e può essere totale o parziale. Ad esempio, lo spariglio è 2, 3, 5: una presa di 2+3=5 riappariglia totalmente lo spariglio mentre una presa, poniamo caso, di 3+5=F lo riappariglia solo parzialmente perché ricompone il 3 ed il 5 ma non il 2, inoltre spaia anche il Fante, portando il nuovo spariglio a 2, F. In questo caso si usa dire che lo spariglio è stato ridotto.

SCOPA: il togliere dalla tavola tutte le carte con una presa. Comporta un punto.

SEMI: ognuno dei quattro gruppi di 10 carte in cui sono divisi i mazzi. Vedete anche le voci "CARTE FRANCESI" e "CARTE ITALIANE"

SETTEBELLO: il 7 di Denari (nelle carte italiane) o di Quadri (in quelle francesi). La sua cattura costituisce di per sé un punto.

SMAZZATA: detta anche "mano", è la manche che comincia con la posa delle 4 carte sul tavolo e termina con la presa dell'ultima carta.

SPARIGLIO (SPARIGLIARE): l'altro concetto fondamentale su cui si basa lo Scopone. Come avrete notato negli schemi sopra, vi sono dieci "quartetti" di carte, ossia quattro assi, quattro 2 e così via. Lo spariglio consiste nell'effettuare una presa che renda dispari questi quartetti. Ad esempio, se un giocatore prende un 2 ed un 3 con un 5 possiamo dire che li ha sparigliati, perché in gioco (vedi sopra) rimarranno solamente tre 2, tre 3 e tre 5, quindi per "carte sparigliate" si intendono quei valori che sono rimasti in gioco in numero dispari per cui, a questo punto, lo "spariglio" è: 2, 3, 5. E' fondamentale tenere sempre a mente il conto delle carte sparigliate. Questa è l'azione alla quale devono tendere gli avversari del mazziere e del suo compagno. La coppia del mazziere, invece, deve tentare di ricomporre, o perlomeno ridurre, lo spariglio. Per cui, relativamente al caso precedente, la presa 2+3=5 può essere ricomposta con un'altra presa 2+3=5 oppure ridotta con la presa 3+5=F. In quest'ultimo caso il nuovo "spariglio" sarà: 2, F (il 3 ed il 5 sono stati ricomposti).
Se volete essere certi di aver mandato a mente lo "spariglio" giusto, provate a sommare i valori delle carte spaiate: il numero che ottenete deve essere pari, in caso contrario avete sbagliato qualcosa.
Gli sparigli possibili sono 83: 32 normali e 51 speciali.
Per spariglio normale, si intende una presa che sparigli tutte le carte in essa contenute (ad es. 2+3=5 oppure A+2+3+4=R) e può verificarsi in qualsiasi momento della smazzata.
Per spariglio speciale si intende una presa che sparigli solo alcune delle carte in essa contenute (ad es. 3+3=6 oppure A+A+3+4=D) e può effettuarla solo il primo di mano, giacché

dopo è impossibile che si trovino contemporaneamente in tavola due carte dello stesso valore.
Tutti gli sparigli normali possono essere ricomposti con una sola presa (la stessa) e possono anche essere ridotti (ad es., come già detto, 2+3=5 può essere ridotto a 2, F tramite la presa di 3+5=F) ad eccezione di uno: 3+6=D. Gli sparigli speciali possono essere solamente ridotti e si ricompongono solo in seguito a più prese.
Proviamo insieme a simulare una serie di prese ricostruendo di volta in volta lo spariglio: leggete da sinistra a destra e dall'alto in basso.

Sul tavolo	Giocata	Spariglio	Giocata
2, 3, D, R.	2+3=5	2 - 3 - 5	4
4, D, R.	R=R	2 -3 - 5	2
2, 4, D.	2+4=6	3 -4 -5 - 6	5
5, D.	3	3 - 4 - 5 - 6	4
3, 4, 5, D	3+4=7	5 - 6 - 7	e così via...

Tutto chiaro? Avete provato a sommare i valori contenuti in ogni cella della colonna "spariglio" della tabella di cui sopra? Otterrete sempre un numero pari...

SUD: il punto cardinale corrispondente al mazziere.

TALLONARE: effettuare l'ultima presa (normalmente da parte del mazziere).

TALLONE: l'ultima carta in possesso del mazziere. Dovrebbe, generalmente, essere parigliata ma giocatori particolarmente abili possono anche "tallonare" uno spariglio.

TERZETTO: tre carte di ugual valore in mano ad un giocatore.