



een spel gebaseerd op het Italiaanse kaartspel 'Scopa' (Kosmos, 2005)
2 tot 8 spelers vanaf 7 jaar – 20 à 40 minuten
vrij vertaald door Piet Notebaert (vzw Vlaams Spellenarchief, Brugge)

Spelmateriaal

- **2 sets van 40 speelkaarten**
(met waarde 1-10: één gele en drie blauwe reeksen)
- **80 gele schijven**

Doel van het spel

Door het uitspelen van je handkaarten kan je kaarten van op de tafel verzamelen. Die verzamelde kaarten kunnen winstpunten opleveren. Wie de meeste punten scoort, wint het spel.

Spelvoorbereiding

- Bij 2-4 spelers wordt de set kaarten met grijze rug gebruikt.
Bij 5 en meer spelers komt ook de set met zwarte rugzijde in het spel.
- De oudste speler mengt alle kaarten en geeft elke speler verdekt drie kaarten.
Elke speler neemt zijn drie kaarten in de hand.
- Vervolgens worden vier kaarten open in een rij op tafel geplaatst.
De overige kaarten liggen verdekt als voorraadstapel klaar.
- De gele schijven zijn punten. Ze liggen in de doos klaar zodat iedereen er makkelijk bij kan.
- De speler links van de kaartdeeler start het spel. De anderen volgen in uurwijzerzin.

Spelverloop

Wie aan de beurt komt, **moet één kaart** uit zijn hand open op tafel spelen.
De kleuren van de kaarten (geel of blauw) hebben een betekenis bij het scoren.

Er kunnen nu verschillende situaties voorkomen:

1. Je speelt een kaart met een waarde die reeds op tafel ligt.

Speel je b.v. een '4' en er ligt reeds een '4' op tafel dan neem je beide kaarten '4' en legt die verdekt voor je neer. Liggen er meerdere kaarten '4' dan kies je welke kaart je neemt.
(tip: een gele '4' is beter dan een blauwe '4')

2. Je speelt een kaart waarvan de waarde als som van twee of meer kaarten op tafel voorkomt.

Als je handkaart b.v. een '8' is en er liggen op tafel kaarten met de waarde '2' en '6' dan mag je die twee kaarten '2' en '6' samen met je uitgespeelde '8' verzamelen en verdekt voor je leggen. Liggen er op tafel meerdere combinaties die als som de waarde van je handkaart hebben, dan kies je zelf een combinatie.
(tip: hoe meer kaarten, hoe beter)

3. Je speelt een kaart waarvan de waarde reeds op tafel ligt én waarbij twee of meerdere kaarten op tafel dezelfde som hebben.

In dit geval moet je de kaart nemen met dezelfde waarde en mag je dus geen combinatie nemen die dezelfde som bezit.

4. Je speelt een kaart die niet op tafel voorkomt of waarvan twee of meerdere kaarten op tafel dezelfde som hebben.

In dit geval heb je pech en je plaatst je handkaart in de rij op tafel.

5. Je neemt de laatste kaart op tafel weg.

Prima. Je hebt de rij opgeruimd.

Je zegt vrolijk 'opgeruimd' en je ontvangt een gele schijf als beloning.

De volgende speler moet nu zijn handkaart op tafel plaatsen en bouwt daarmee een nieuwe open rij kaarten. Hij kan geen kaarten verdienen. De volgende speler kan ofwel opruimen of weer een kaart toevoegen.

Na het uitspelen van een kaart komt de volgende speler aan de beurt. Er wordt geen nieuwe kaart genomen. Pas als alle spelers hun drie kaarten gespeeld hebben, geeft de kaartgever iedereen opnieuw drie kaarten. Er worden geen nieuwe kaarten in het midden van de tafel gelegd. Er wordt dus verder gespeeld met wat dan nog op tafel ligt.

Einde van een ronde

Als alle kaarten van de stapel verdeeld zijn en alle spelers hun handkaarten gespeeld hebben, eindigt de ronde. De kaarten die op dat moment nog op tafel liggen gaan terug in de doos.

Opmerking: bij meer dan vier spelers krijgt niet iedereen evenveel kaarten tijdens de laatste ronde.

Waardering

- De spelers die een '**gele 7**' hebben, krijgen elk een gele schijf. Die speler leggen hun 'gele 7' terug in de doos.
- De speler(s) die de **meeste gele kaarten** hebben, krijgen elk een gele schijf. Die spelers leggen hun gele kaarten terug in de doos.
- De speler(s) die nu nog de **meeste kaarten** hebben, krijgen elk een gele schijf.

Alle kaarten gaan terug in de doos. Een nieuwe ronde start.

De speler links van de vorige kaartdeler begint de nieuwe ronde door alle kaarten te mengen en elke speler opnieuw drie kaarten te geven,...

Speleinde

Met 2 of 3 spelers worden 6 ronden gespeeld.

Bij 4 tot 8 spelers worden evenveel ronden gespeeld als het aantal deelnemende spelers.

Wie dan de meeste gele schijven bezit, wint het spel.

Bij een eventuele gelijke stand zijn er meerdere winnaars.