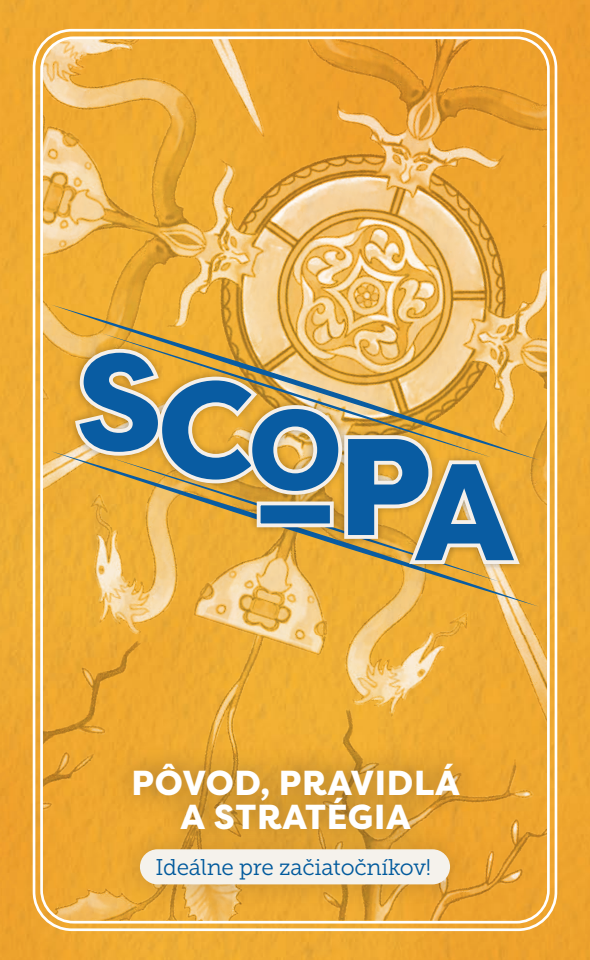




SCOPA

**PÔVOD, PRAVIDLÁ
A STRATÉGIA**

Ideálne pre začiatočníkov!



TRADIČNÁ TALIANSKA KARTOVÁ HRA, KTORÁ KOMBINUJE STRATÉGIU A ŠŤASTIE!

Buďte prvý, kto získa 11 bodov za použitia „väčšín“ a „scop“.

Scopa je zdvihová hra, ktorá ľahko kombinuje logiku a riskantné branie. Medzi rozumom a náhodou, poddajte sa kúzlu scopy!

OBSAH HRY:

- *História a pôvod hry* 3
- *Pravidlá* 8
- *Rýchla stratégia* 20
- *Varianty* 24



STRUČNÁ HISTÓRIA KARTOVÝCH HIER FRANCÚZSKE MÚZEUM HRACÍCH KARIET

Pôvod kartových hier zostáva záhadou. Papier a tlač pochádzajú z Číny, ale myšlienka združovania niekoľkých sérií kariet podľa poradia môže mať pôvod kdekoľvek. Útržky kariet boli nájdené v Egypte (pochádzajú z 13. storočia), kartová hra z konca 15. storočia je uchovávaná v múzeu Topkapi Palace (v Istanbule) a zmienka o „Saracénskych kartách“ v talianskych textoch ukazuje na **Stredný východ ako na možnú oblasť pôvodu**. Je to však skutočne Európa, kde môžeme nájsť **prvé zmienky o „hracích kartách“ zo 70. rokov 14. storočia** a kde nachádzame najstaršie príklady. Je to tiež Európa, kde tento typ hier zažil najväčší rozmach.

Karty prinášajú do sveta stolových hier novú taktiku: podvádzanie rovnako ako nekonečne veľa kombinčných možností. Je úžasné si predstaviť rozdielnosť hier, ktoré boli navrhnuté, upravené a hrané na prístavných hrádzach a chodníkoch, v hráčskych brlohoch, krčmách a šľachtických salónoch. **Počas niekoľkých desaťročí sa kartové hry výrazne rozšírili**. Ich prítomnosť bola zaznamenaná v 15. storočí v Egypte, potom v Číne. Od 16. storočia ďalej vznikla pôvodná tradícia výroby kariet v Perzii, potom v Indii, so sériami ôsmich alebo desiatich farieb, ktoré boli všetky ručne maľované. V tom istom čase prevzalo Japonsko európske karty, ktoré do oblasti priniesli portugalskí obchodníci.

Od tej doby karty našli mnoho spôsobov využitia (na hranie, samozrejme, ale aj na veštenie, umenie, vzdelávanie atď.). Tradičné hracie karty sa vždy znovu objavajú, zatiaľ čo zostávajú verné svojej pôvodnej podobe.



HISTÓRIA SCOPY

FRANCÚZSKE MÚZEUM HRACÍCH KARIET

Je možné, že sa scopa vyvinula z culbas, „bežnej hry“, ktorú opísal La Marinière v roku 1659 vo svojom diele *La Maison des Jeux Adadémiques*, všeobecnej zbierke všetkých zábavných hier na užívanie si a trávenie času s potešením, čo zaznamenalo značný úspech na francúzskom dvore. To, čo majú tieto dve hry spoločné, je, že hráči otáčajú karty na stole a tie zbierajú pomocou iných kariet s rovnakou hodnotou (scopa znamená v taliančine „metla“).

Scopa, hraná v 17. storočí v Neapole, sa v nasledujúcom storočí stala národnou talianskou hrou. Potom veľa cestovala. Niektoré varianty sa našli v kantóne Ticino vo Švajčiarsku (kde sa hovorí po taliansky), ale aj v Maďarsku, v krajinách Maghrebu (kde sa nazýva „Schkouba“), v Španielsku (nazývaná „escoba“) a dokonca aj na Korzike. Alphonse Daudet ju spomína vo svojom krátkom príbehu „Maják krvilačných“ (Listy z môjho mlyna, 1869): „Korzičania (...) trávia všetky svoje dni v kuchyni hraním nekonečných hier scopy a prestávajú len preto, aby si naplnili gajdy čerstvým vzduchom a zobrali nožnice, aby odstrihli veľké listy zeleného tabaku z palmy...“

V skratke, táto talianska hra sa hrala, kdekoľvek sa používali karty latinských farieb (kalichy, meče, palice a mince). Jeden z najslávnejších variantov scopy je „il scopone scientifico“, názov, ktorý taliansky tvorca filmov Luigi Comencini dal jednému zo svojich najslávnejších filmov. Vo Francúzsku, kde je táto hra menej známa, sa film volal Peniaze starej ženy. Je to príbeh o grófke, ktorá prehrala v scope obrovskú sumu peňazí proti dvom chudobným ľuďom, Peppinovi a Antonii, žijúcim v rímskom slume. Pre dvojicu bol hazard šancou, ako si pritiahnúť šťastenu, ktorú im spoločnosť neposkytla.



SCOPA V POP KULTÚRE

Ako vidno, scopa má bohatú históriu, ktorá prekenuje stáročia. Je už tak dlho zakotvená v stredomorskej kultúre, že „sette bello“ (7 mincí), tromfová karta vo všetkých variantoch hry, sa stala v Taliansku symbolom šťastia a úspechu. Nie je preto prekvapujúce vidieť niektorých ľudí nosiť túto drobnôstku pre šťastie, aby tak skúsili prilákať priazeň osudu:

- Veľký motocyklový šampión Giacomo Agostini, ako mnoho talianskych jazdcov, si vylámal zuby na vysokorýchlostnom motocykli od Moriniho zvanom „Settebello“.
- TEE (Transeurópsky expres) bol jednou z ikon ekonomického zázraku Talianska v 70. rokoch 20. stor. Tento vlak s panoramatickým barom v špici bol Talianmi prezývaný „settebello“. Preto sa talianske štátne dráhy rozhodli urobiť názov oficiálnym a namaľovali karty scopy a meno „Settebello“ na vlakové motory.



KARTY SCOPY

V hre scopa sa používa 40 kariet rozdelených do štyroch skupín zvaných „farby“.

V Taliansku existujú tri hlavné typy kariet, ktorých varianty sú:

- karty francúzskych farieb (srdcia, kríže, piky a kára) na severozápade krajiny a v Toskánsku,
- karty nemeckých farieb (červene, gule, zelene a žalude) v Južnom Tirolsku,
- karty latinských farieb, vrátane dvoch rôznych typov, ktorých ilustrácie sa mierne líšia:
 - karty talianskych farieb na severovýchode (palice, kalichy, mince a meče),



- karty španielskych farieb vo väčšine severného Talianska (palice, kalichy, mince a meče).



OBSAH

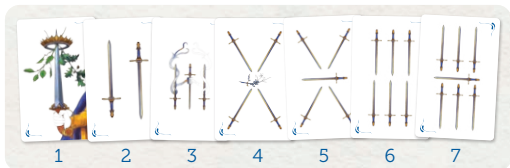
Tieto karty sú **revidovanou verziou kariet španielskych farieb** z oblasti Neapola. Karty sú rovnaké ako v pôvodných balíčkoch, prepracované talianskym umelcom Massimilianom Nigrem.

Naša verzia týchto farieb:



Každá farba má 10 kariet:

- 7 kariet s hodnotami od 1 do 7



Podľa historického kódexu sa na kartách nevyobrazujú číselné hodnoty. Naše karty tento kódex dodržiavajú: hodnotu karty môžete určiť podľa počtu symbolov zobrazených sa na karte.

- 3 karty figúr
 - Il fante (chlapec) s hodnotou 8.
 - Il cavallo (rytier) s hodnotou 9.
 - Il re (kráľ) s hodnotou 10.



V týchto troch kartách figúr bol obvyklý kódex zabudovaný (chlapec nosí klobúk, rytier je na koni a kráľ nosí korunu), ale všetko bolo prepracované. Napríklad hodnota každej karty figúry bola nenápadne zapracovaná do ilustrácie, aby pomohla hráčom.



Tu vidíte 3 palice, takže táto karta je trojka palíc.



Tu vidíte 4 meče, takže táto karta je štvorka mečov.

AKO HRAŤ

Existuje niekoľko spôsobov, ako hrať scopu. Pravidlá načrtnuté tu sú všeobecné a sú **skvelým východiskovým bodom** pre začiatočníkov.

PREHĽAD A CIEĽ

Scopa je súťaživá zdvihová hra pre 2 až 4 hráčov, ktorí hrajú v bližšie neurčenom počte kôl. Hra končí na konci kola, v ktorom niektorý z hráčov **dosiahne alebo presiahne 11 bodov**. Hra obvykle trvá zhruba 15 až 30 minút.

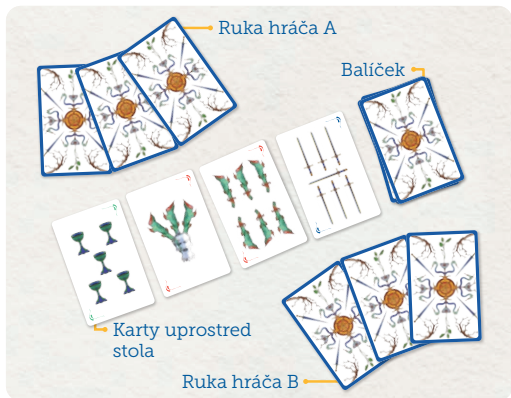
Vo svojom ťahu zahráte jednu kartu z ruky doprostred stola, aby ste zajali ostatné karty. **Tvorte týmto spôsobom „väčšiny“ a scopy**, aby ste získali čo najviac bodov.

PRÍPRAVA KOLA

Pred prvým kolom náhodne určíte hráča, ktorý bude rozdávacím.

Rozdávací **zamieša** všetkých 40 kariet, potom **rozdá tri karty lícom nadol každému hráčovi** proti smeru hodinových ručičiek (počnúc hráčom po jeho pravicu). Potom vyloží **4 karty lícom nahor doprostred stola**. Nakoniec vytvorí zo zvyšných kariet balíček lícom dole.

Ak počas prípravy vyložíte doprostred stola troch kráľov, vezmite si späť všetky karty a opakujte kroky od začiatku.



Poznámka: Všetky príklady použité v týchto pravidlách predstavujú hru dvoch hráčov.

PREHĽAD KOLA

Hráči sa striedajú v ťahoch v smere hodinových ručičiek, počnúc hráčom po pravici rozdávajúceho. Vo svojom ťahu musíte **zajať** alebo **umiestniť**.

ZAJAŤ

Zajatie je jediný spôsob, ako získať karty z prostriedku stola a získať body.

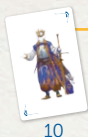
Zvoľte si 1 kartu z ruky a **umiestnite ju lícom nahor pred seba**. Teraz môžete zajať 1 – 2 karty zo stredu stola.

- **Zajmete 1 kartu:** Zahraná karta musí byť rovnakej hodnoty ako zajatá karta.
- **Zajmete 2 karty:** Zahraná karta musí byť presne tej istej hodnoty, ako súčet dvoch zajatých kariet.

Počítajú sa iba hodnoty, v tejto fáze na farbách nezáleží.

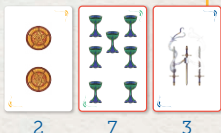
Po zajatí kariet ich umiestnite, **spolu s kartou, ktorou ste ich zajali, do balíčka lícom nadol pred seba**. Karty, ktoré ste zajali, sa nazývajú „zdvih“ a budú použité iba počas záverečného bodovania. Nikdy sa nemôžete pozrieť na svoje predchádzajúce zdvihy.

Ak zahráte kartu, ktorá vám dovolí zajať viac kariet, musíte vždy zajať čo **najmenej kariet je možné**. Pokiaľ je možných viac kombinácií s rovnakými číslami kariet, zvolte si, ktoré zajmete.

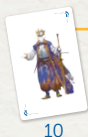


Zahraná karta

Karty uprostred stola

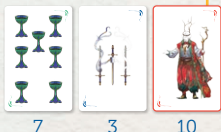


Zahraním kráľa môžete zajať 2 karty – keď ich dáte dohromady, majú rovnakú hodnotu ako kráľ. Môžete teda zajať 7 a 3 ($7 + 3 = 10$).



Zahraná karta

Karty uprostred stola



Avšak tu nemôžete zajať 7 a 3 svojím kráľom, pretože musíte zajať čo najmenej kariet, ako sa dá. Môžete teda zo stredy stola zajať iba kráľa.

SCOPA („METLA“ V TALIANČINE)

Vytvorenie scopy je ultimátny ťah! Je to vynikajúci spôsob, ako získať body navyše a znížiť šance svojho protivníka.

Ak ste vo svojom ťahu zajali **všetky karty**, čo boli **odhalené na stole**, oznámte „Scopa!“ Na pripomenutie vašej scopy počas záverečného bodovania otočte jednu zo svojich kariet zdvihov lícom nahor. Potom pokračujte v kole ako obvykle: hráč po vašej pravici vykoná ťah (môže iba umiestniť kartu, pretože tu nie je nič na zajatie).

Môžete zajať 2 zostávajúce karty vďaka vášmu rytierovi ($6 + 3 = 9$, čo zodpovedá hodnote vášho rytiera).
Môžete vytvoriť scopu!



Potom otočte jednu zo svojich kariet zdvihov lícom nahor.



Ak rozdávací vytvorí scopu zahráním poslednej karty kola (keď je balíček prázdny a on zahrá svoju poslednú kartu), zajme zdvih ako obvykle, ale nezíska žiadne body navyše za scopu (pozri Záverečné bodovanie, strana 18).

UMIESTNIŤ

Umiestnenie karty môže byť strategický ťah, ale častejšie vykonávate túto akciu, pretože nemáte žiadnu inú možnosť.

Zvoľte si jednu kartu z ruky a umiestnite ju lícom nahor doprostred stola, vedľa už vyložených kariet.

Nemôžete umiestniť kartu, ktorá by vám umožnila zajatie. Ak uprostred stola nie sú žiadne karty, musíte kartu umiestniť.



Zahraná karta

Karty uprostred stola



2



7



3

Zvolili ste si umiestniť 1, čo vám neumožní zajať žiadne ďalšie karty. Jednoducho ju pridáte k ostatným vyloženým kartám na stole.

PRÁZDNE RUKY

Len čo všetci hráči zahrali svoje 3 karty, **rozdávajúci rozdá 3 nové karty** každému hráčovi, ako je opísané vyššie (ale nevykladá žiadne nové karty doprostred stola). Hra pokračuje a hráč po pravici rozdávejúceho začína svojím ťahom.

Rozdanie 2. ruky:



KONIEC KOLA

Ak už všetci hráči zahrali ďalšie 3 karty a balíček je prázdny, kolo končí. **Predtým, než prejdete k záverečnému bodovaniu, posledný hráč, ktorý vyhral zdvih, zajme všetky karty na stole a pridá ich do svojho balíčka zdvihov.** Potom prejdete k záverečnému bodovaniu.

ZÁVEREČNÉ BODOVANIE

Každý hráč získa nasledujúce body a pripočíta ich k akýmkoľvek predtým získaným bodom.

Súčasťou kariet sú tri prehľadové karty



- **1 bod** pre hráča, ktorý zajaľ najviac kariet. V prípade zhody tento bod nikto nezíska.



- **1 bod** pre hráča, ktorý zajaľ najviac denárov („mincí“). V prípade zhody tento bod nikto nezíska.



- **1 bod** pre hráča, ktorý zajaľ il sette bello („šťastnú sedmičku“), čo znamená sedmičku mincí.



- **1 bod** pre hráča, ktorý zajaľ najviac kariet s hodnotou 7. V prípade zhody hráč, ktorý zajaľ najviac kariet s hodnotou 6, získa tento bod. Pokiaľ remíza stále trvá, nikto tento bod nezíska.



- **1 bod** za každú scopu, ktorú ste získali (spočítajte si otočené karty medzi svojimi zdvihmi).

KONIEC HRY

Hra končí na konci kola, v ktorom niektorý z hráčov **dosiahol alebo presiahol 11 bodov**. Hráč s najväčším počtom bodov víťazí.

Ak chcete dlhšie hry, môžete hrať tak dlho, kým niekto nedosiahne 16 alebo 21 bodov.



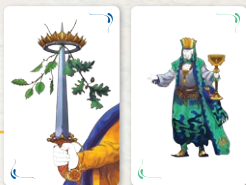
RÝCHLE STRATÉGIE

Tu je pár tipov, ktoré môžete využiť na rýchle zlepšenie svojich zručností.

NIKDY NEDOVOLTE SVOJMU SUSEDovi VYTVORIŤ SCOPU!

Tvorenie scop je najefektívnejší spôsob, ako získať body. Mali by ste brániť svojmu susedovi v ich tvorení, kedykoľvek je to možné. Preto nechávajte **vždy na stole karty, ktorých súčet je nad 10**. Pretože karta najvyššej hodnoty je kráľ (s hodnotou 10), máte zaručené, že minimálne jedna karta zostane ležať na stole.

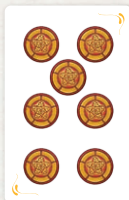
Súperova scopa je ešte nebezpečnejšia, pretože to znamená, že ďalší hráč môže zahrať len jednu kartu na stôl, čo môže spustiť reťazovú reakciu scop.



Jednotka mečov má hodnotu 1, zatiaľ čo kráľ má hodnotu 10. Na zajatie oboch kariet naraz by ste potrebovali kartu s hodnotou 11, ktorá však v hre nie je.

STRÁŽTE SI SEDMIČKY A IL SETTE BELLO

Zajatie toľkých sedmičiek, koľko je len možné, a karty il sette bello vám umožní získať body. Ak je uprostred stola sedmička, zajmte ju tak rýchlo, ako sa len dá (často za použitia karty figúry).



Il sette bello
(sedmička mincí)



sedmička
kalichov



sedmička
mečov



sedmička
palíc

Navyše vždy hrajte tak, ako by mal váš súper sedmičku na ruke a nikdy mu nedajte šancu zajať karty touto hypotetickou sedmičkou. Keď zajímate, hraná karta je tiež zajatá. Chcete mať istotu, že váš súper neskončí so sedmičkou vo svojom zdvihu len preto, že mal šťastie a mal ju práve na ruke. Preto **nikdy nenechávajte na stole karty v súčte sedem**. Ak váš súper nebude schopný zahrať sedmičku na zajatie kariet a tak vyhrať zdvih, veľmi rád ju namiesto toho umiestni.



Napríklad, ak sú na stole 6 a 4, nemali by ste umiestniť 3 (pretože $4 + 3 = 7$) alebo 1 (pretože $1 + 6 = 7$).

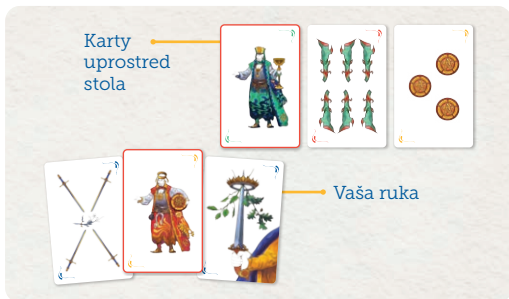
POČÍTANIE KARIET

Je to ťažké, ale ak to dokážete, tak sa to hodí. Umožní vám to vedieť, kedy bez váhania ignorovať dva predchádzajúce strategické tipy. Keď viete, ktoré karty už sú mimo hry, môžete ľahšie odhadnúť súperove karty a tak hrať voľnejšie. Ak nie ste schopní spočítať všetky karty, je **najdôležitejšie počítať karty figúr a sedmičky**, čo sú najvplyvnejšie karty kola.

BLOKOVANIE HRY

Ak ste posledný hráč, ktorý má dvoch kráľov na ruke, **môžete zablokovať scopy** zahraním kráľa na stôl a držaním druhého v ruke. Iba vy môžete zajať kráľa vyloženého na stole. Budte však opatrní, pretože táto technika vám bude fungovať maximálne po 3 ťahoch.

Ste schopní zablokovať hru aj inými kartami, ak karty počítate. Napríklad, ak máte dvoch posledných rytierov (o hodnote 9) a všetky jednotky sú mimo hry, umiestnite jedného zo svojich rytierov na stôl. Nemôže byť zajatý, pretože by musel byť zajatý kráľom v rovnakej chvíli, ako jednotka ($9 + 1 = 10$), ale jednotky už nie sú.



VARIANTY

Scopa je tradičná kartová hra, ktorá sa hrá už od 17. storočia. Preto má niekoľko lokálnych variantov. Zvolili sme najzaujímavejšiu z tých, ktoré sme hrali počas nášho prieskumu! Varianty sa kombinujú, takže neváhajte s ich mixovaním a spájaním.

TÍMOVÁ HRA

Tento variant sa hrá **v dvoch tímoch o dvoch hráčoch**. Na použitie tohto variantu urobte nasledujúce zmeny:

Počas prípravy hry si zvolte miesta tak, aby spoluhráči nesedeli vedľa seba. Nemôžete komunikovať alebo odhaľovať svoje karty svojmu spoluhráčovi. Pred záverečným bodovaním spojte všetky zajaté karty oboch hráčov v tíme, potom spočítajte body tak, ako by to bol jeden hráč.



LA PRIMIERA („PRVÁ“)

Tento variant trochu komplikuje hru. Na použitie tohto variantu urobte nasledujúce zmeny:



Počas záverečného bodovania ignorujte pravidlo „1 bod pre hráča, ktorý zajaľ najviac sedmičiek“. Namiesto toho dajte **1 bod hráčovi s najvyššou *primierou***.

Na určenie vašej *primiery* si vezmite kartu najvyššej hodnoty, ktorú ste zajali z každej zo štyroch farieb, a sčítajte ich príslušné hodnoty, ako je vyobrazené nižšie.

Najvyššia hodnota zajatej karty	<i>Hodnota primieru</i>
žiadna	0
1	16
2	12
3	13
4	14
5	15
6	18
7	21
chlapec, rytier alebo kráľ	10



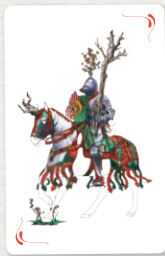
štivorka mečov,
hodnota primieri: 14



trojka pohárov,
hodnota primieri: 13



kráľ mincí,
hodnota primieri: 10



rytier palíc,
hodnota primieri: 10

Ak sú všetky tieto karty s najvyššími
hodnotami z každej farby vašej, vaša
primiera má hodnotu $14 + 13 + 10 + 10 = 47$

IL SCOPONE SCIENTIFICO

Tento variant je zaujímavý, ak by ste chceli hrať **zložitejšiu hru**, pretože obmedzuje vplyv náhody.

Na použitie tohto variantu urobte nasledujúce zmeny:

Počas prípravy hry **rozdajte všetky karty rovnomerne medzi hráčov** (nevykladajte žiadne doprostred stola).

Hráč po pravici rozdávaného hrá prvý: musí umiestniť kartu. Hrajte nasledujúce ťahy ako obvykle. Kolo končí, hneď ako všetci hráči zahrali všetky svoje karty. Prejdite k záverečnému bodovaniu ako obvykle.

Tento variant môžete použiť aj v tímovej hre.

ZAJATIE VIACERÝCH KARIET

V niektorých variantoch je tiež možné zajať viac ako 2 karty naraz (často 3, ale niekedy aj viac). To vám umožní vytvárať viac scop, pretože stôl sa bude ľahšie čistiť.



Ilustrátor: Massimiliano Nigro
Vedúci projektu: Amélie Scordilis
Grafickí dizajnéri: Claire Wach
a Lenaïg Bourgoïn
Editor historického úvodu:
Gwenael Beuchet
(priateľ zachovania dedičstva)
Editor: Xavier Taverne
Prekladateľ: Danni Loe



Táto hra je vydávaná v spolupráci
s Francúzskym múzeom hracích kariet
a mestom Issy-les-Moulineaux.

