

**LA  
SCO\_PAPA**

**ORIGINES, RÈGLES  
ET STRATÉGIES**

Parfait pour s'initier !



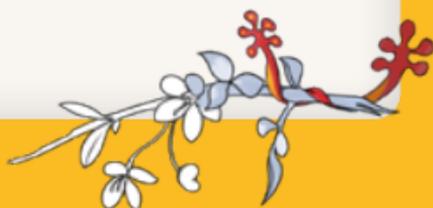
## UN JEU TRADITIONNEL ITALIEN OÙ SE MÊLENT STRATÉGIE ET HASARD

Soyez le premier à obtenir 11 points grâce aux « majorités » et aux « scopa » !

La scopa est un jeu de plis associant subtilement calcul et prise de risques !  
Entre raison et tentation, laissez-vous séduire par les coups d'éclat de la scopa !

### SOMMAIRE :

- Histoire et origine du jeu 3
- Règles du jeu 8
- Stratégies rapides 20
- Variantes 24



# BRÈVE HISTOIRE DES CARTES

## PAR LE MUSÉE FRANÇAIS DE LA CARTE À JOUER

L'origine des cartes à jouer reste un mystère. Le papier et l'imprimerie viennent de Chine, mais l'idée d'associer plusieurs séries de cartes hiérarchisées est peut-être née ailleurs. Quelques fragments de cartes trouvés en Égypte (datés sans certitude du XIII<sup>e</sup> siècle), un jeu de la fin du XV<sup>e</sup> siècle conservé au musée du palais de Topkapi (à Istanbul) et la mention de « cartes sarrasines » dans des textes italiens pointent le **Proche-Orient comme origine possible**. Pourtant, c'est bien en Europe que les « cartes à jouer » sont mentionnées pour la première fois dans les années 1370, et que l'on en trouve les plus anciens exemplaires. C'est également en Europe qu'elles connaissent l'essor le plus spectaculaire.

Les cartes apportent au monde du jeu de société une nouvelle tactique, le bluff, ainsi que d'immenses possibilités combinatoires. Il faut imaginer l'incroyable diversité des jeux qui, sur les quais et les trottoirs, dans les tripots, les auberges et les salons aristocratiques, ont été conçus, modifiés et partagés. **En quelques dizaines d'années, les cartes se sont répandues partout**. Leur présence est attestée en Égypte en 1400, puis en Chine. À partir du XVI<sup>e</sup> siècle, une tradition cartière originale se développe en Perse puis en Inde, avec des jeux de huit ou dix séries entièrement

peints à la main. Au même moment, le Japon adopte les cartes européennes introduites par les marchands portugais.

S'adaptant à toutes sortes d'usages (ludiques bien sûr, mais aussi divinatoires, artistiques, pédagogiques...), les cartes à jouer traditionnelles ont toujours su se réinventer tout en restant fidèles à leur forme d'origine.



# HISTOIRE DE LA SCOPA

## PAR LE MUSÉE FRANÇAIS DE LA CARTE À JOUER

La scopa dérive peut-être du culbas, « jeu familial » décrit par La Marinière en 1659 dans la 2<sup>e</sup> édition de son ouvrage *La Maison des jeux académiques, contenant un recueil général de tous les jeux divertissants pour se réjouir & passer le temps agréablement*, qui connut un certain succès à la cour de France. Ces deux jeux ont pour point commun de mettre à découvert sur la table des cartes qu'il faut ramasser avec d'autres cartes de même valeur (*scopa* signifie « balai » en italien).

Pratiquée à Naples au XVII<sup>e</sup> siècle, la scopa est devenue, au siècle suivant, le jeu national italien. Elle a ensuite beaucoup voyagé. On la retrouve avec quelques variantes dans le canton du Tessin en Suisse – où l'on parle italien –, mais aussi en Hongrie, dans les pays du Maghreb sous le nom de « schkouba », en Espagne sous celui d'« escoba », et même en Corse. Alphonse Daudet l'évoque dans sa nouvelle « Le Phare des Sanguinaires » (*Lettres de mon moulin*, 1869) : « Les Corses (...) passaient toutes leurs journées dans la cuisine à jouer d'interminables parties de scopa, ne s'interrompant que pour rallumer leurs pipes d'un air grave et hacher avec des ciseaux, dans le creux de leurs mains, de grandes feuilles de tabac vert... »

En somme, on a joué à ce jeu italien partout où étaient utilisées les cartes à enseignes latines (coupe, épée, bâton et denier). L'une des variantes les plus célèbres de la scopa est le « scopone scientifico », nom que le cinéaste italien Luigi Comencini a donné à l'un de ses plus fameux films. En France, où ce jeu est peu connu, le film a été appelé *L'Argent de la vieille*. C'est l'histoire d'une comtesse qui joue des sommes faramineuses à la scopa contre deux infortunés, Peppino et Antonia, vivant dans un bidonville de Rome. Le jeu leur apparaît comme une chance de corriger la fortune que la société ne leur accorde pas.



## LA SCOPA DANS LA CULTURE POPULAIRE

On l'a vu, la scopa a une histoire riche, qui a traversé les siècles. Elle est depuis longtemps ancrée dans la culture méditerranéenne, si bien que le *sette bello* (le 7 de denier), carte maîtresse dans toutes les variantes du jeu, est devenu **un symbole de chance et de réussite en Italie**. Il n'est pas étonnant alors de voir que certains tentent de s'attirer les faveurs du destin en arborant ce porte-bonheur :

- Le grand champion de moto Giacomo Agostini, tout comme de nombreux pilotes italiens, a fait ses armes sur la très performante moto de la maison Morini baptisée « **Settebello** ».
- Le TEE (Trans-Europ-Express) a été l'une des icônes du miracle économique italien des années 60. Ce train, avec un salon-bar panoramique dans le nez, était appelé le « **Settebello** » par les Italiens.

C'est pourquoi les chemins de fer d'État italiens ont décidé d'**officialiser ce nom**, et de peindre sur les motrices du train des cartes de scopa et le nom « **Settebello** ».



## LES CARTES DE LA SCOPA

Un jeu de scopa est composé de 40 cartes, divisées en 4 groupes appelés « enseignes ».

En Italie, les cartes sont divisées en 3 grandes familles dont les enseignes varient :

- Les cartes à **enseignes françaises** (cœur, trèfle, pique et carreau) dans le Nord-Ouest du pays et en Toscane.
- Les cartes à **enseignes germaniques** (cœur, grelot, feuille et gland) dans le Sud-Tyrol.
- Les cartes à **enseignes latines**, qui sont de deux types et dont le dessin varie légèrement :
  - Les cartes à **enseignes italiennes** dans le Nord-Est (bâton, coupe, denier et épée).



- Les cartes à **enseignes espagnoles** dans la moitié sud de l'Italie (massue, coupe, denier et épée).



## MATÉRIEL

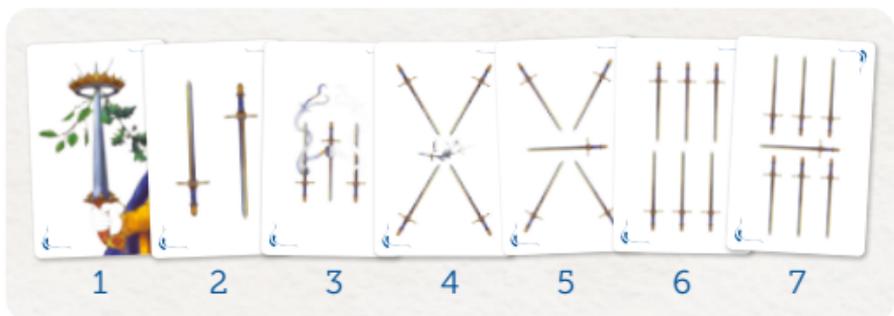
Les cartes que vous tenez entre les mains sont une version revisitée des enseignes latines espagnoles, présentes dans la région de Naples. Ces cartes sont les mêmes que dans un jeu traditionnel, mais elles ont été retravaillées par l'artiste italien Massimiliano Nigro.

Notre version de ces enseignes :



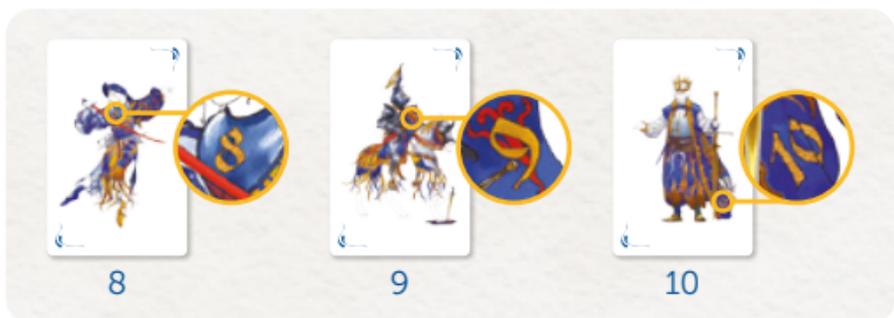
Chaque enseigne comporte 10 cartes :

- 7 cartes avec des valeurs allant de 1 à 7.

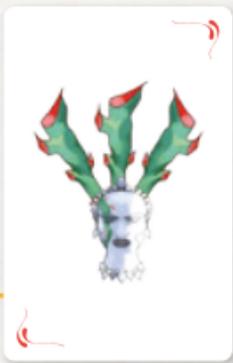


*Selon les codes historiques, les valeurs chiffrées n'apparaissent pas. Nos cartes ont le même fonctionnement : les cartes se reconnaissent au nombre de fois où le symbole apparaît.*

- 3 figures :
  - *Il fante* (le valet) ayant une **valeur de 8**.
  - *Il cavallo* (le cavalier) ayant une **valeur de 9**.
  - *Il re* (le roi) ayant une **valeur de 10**.



*Pour les trois figures, les codes usuels ont été repris (le valet porte un bonnet, le cavalier est à cheval et le roi est couronné) tout en étant revisités (par exemple, les valeurs de ces trois figures apparaissent discrètement sur les cartes pour faciliter leur lecture).*



Ici, on compte 3 massues :  
il s'agit du 3 de massue.



Ici, on compte 4 épées :  
il s'agit du 4 d'épée.

## COMMENT JOUER

Il y a de nombreuses manières de jouer à la scopa. Les règles présentées ici sont largement répandues et forment donc la parfaite porte d'entrée pour s'initier à ce jeu.

### APERÇU ET BUT DU JEU

La scopa est un jeu compétitif de capture de cartes pour 2 à 4 joueurs qui se joue en un nombre indéterminé de manches. **Dès qu'un joueur a atteint 11 points, il remporte la partie.** Une partie dure généralement entre 15 et 30 minutes.

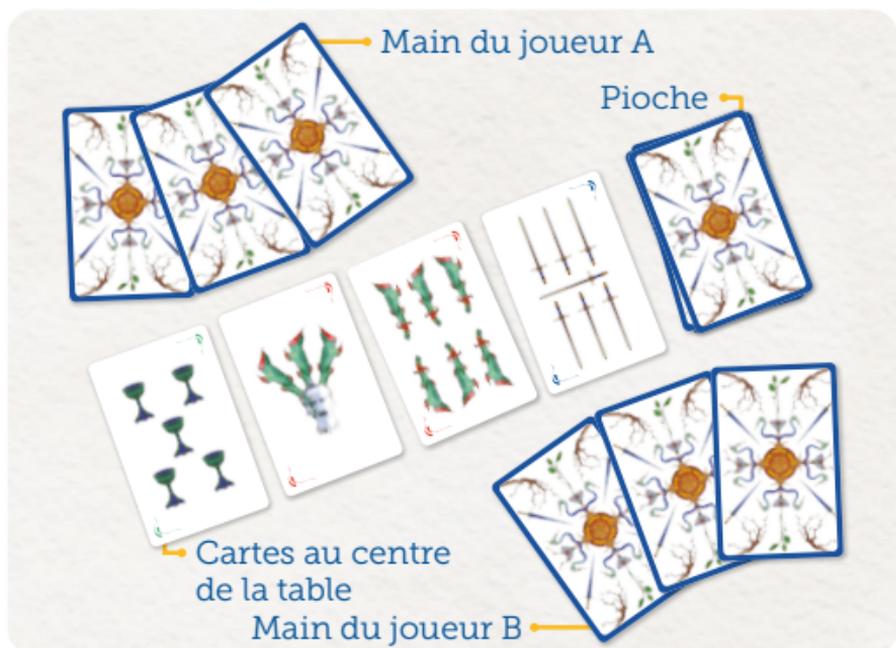
À votre tour, jouez 1 carte de votre main au centre de la table pour en capturer d'autres. **Obtenez ainsi des majorités et réalisez des scopa** pour marquer le plus de points possible.

## MISE EN PLACE D'UNE MANCHE

Avant le début de la première manche, mettez de côté les cartes Aide de jeu et désignez un donneur au hasard.

Le donneur mélange les 40 cartes, et en distribue **3 face cachée à chaque joueur** dans le sens antihoraire (en partant de son voisin de droite). Il révèle ensuite **4 cartes face visible au centre de la table**. Enfin, il forme **une pioche face cachée** avec les cartes restantes.

Si 3 rois ont été révélés au centre de la table lors de la mise en place, reprenez toutes les cartes, et recommencez la mise en place.



*Remarque : tous les exemples présentés dans ce livret sont issus d'une partie à 2 joueurs.*

## DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Jouez chacun votre tour dans le sens antihoraire, en commençant par le joueur à la droite du donneur. À votre tour, vous devez **capturer** ou **poser**.

### CAPTURER

*Capter est le seul moyen de récupérer les cartes au centre de la table et de marquer des points.*

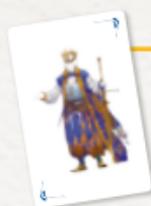
Choisissez 1 carte de votre main, et **placez-la face visible devant vous**. Vous pouvez alors capturer 1 ou 2 cartes du centre de la table.

- **Capter 1 carte** : la carte que vous jouez doit être de même valeur que la carte capturée.
- **Capter 2 cartes** : la carte que vous jouez doit être exactement de même valeur que la somme des 2 cartes capturées.

*Seules les valeurs comptent ici, les enseignes n'importent pas pendant cette phase.*

Lorsque vous capturez des cartes, placez-les **avec la carte jouée pour les capturer en un tas face cachée devant vous**. Les cartes placées devant vous après une capture sont appelées « pli », et serviront uniquement lors du décompte des points. Il est interdit de consulter les plis précédemment remportés.

Si vous jouez une carte vous offrant le choix entre capturer 1 ou 2 cartes, **vous devez toujours récupérer le moins de cartes possible**. Si vous avez le choix entre plusieurs combinaisons comptant le même nombre de cartes, vous choisissez.



10

Carte jouée

Cartes au centre de la table



2

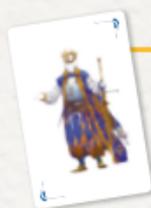


7



3

En jouant un roi dans cette situation, vous pouvez capturer 2 cartes qui, additionnées, auront la même valeur que lui. Le roi peut ainsi capturer le 7 et le 3 ( $7 + 3 = 10$ ).



10

Carte jouée

Cartes au centre de la table



7



3



10

Ici en revanche, le 7 et le 3 ne peuvent être capturés par votre roi, car vous devez prendre le moins de cartes possible : vous capturez donc le roi révélé sur la table.

## FAIRE UNE SCOPA (« BALAI » EN ITALIEN)

*Faire une scopa est un coup d'éclat ! C'est un excellent moyen de marquer des points supplémentaires et de limiter les possibilités de votre adversaire.*

À votre tour, si vous parvenez à capturer toutes les cartes encore révélées sur la table, dites « **Scopa !** ». Pour vous rappeler de votre coup d'éclat lors du décompte des points, mettez l'une des cartes de ce pli face visible dans le tas devant vous. Le tour continue ensuite normalement : c'est donc au joueur à votre droite de jouer.

Vous pouvez capturer les 2 cartes restantes sur la table grâce à votre cavalier (6 + 3 = 9, ce qui correspond à la valeur du cavalier). Vous réalisez donc une scopa !



L'une des cartes du pli est ensuite gardée face visible dans le tas devant vous.



Si le donneur réalise une scopa en jouant la dernière carte de la manche (lorsque la pioche est vide et qu'il joue sa dernière carte), il capture normalement le pli, mais ne gagne pas le point supplémentaire lié à cette scopa (voir Décompte des points page 18).

## POSER

*Poser peut constituer un choix stratégique, mais le plus souvent, cette action a lieu parce que vous y êtes contraint.*

Choisissez 1 carte de votre main, et placez-la **face visible au centre de la table**, à côté de celles déjà présentes.

Il est interdit de poser une carte qui vous permettrait de capturer. S'il n'y a plus aucune carte au centre de la table, vous êtes obligé de poser.



Carte jouée

Cartes au centre de la table



2



7



3

Si vous choisissez de jouer un 1, vous ne pouvez capturer aucune carte. Vous l'ajoutez donc simplement à celles déjà révélées sur la table.

## MAINS VIDES

Une fois que tous les joueurs ont joué leurs 3 cartes, le **donneur en distribue 3 nouvelles** à chacun comme précédemment (mais n'en remet pas au centre de la table). Le jeu reprend et le joueur à droite du donneur joue alors son tour.

Distribution de la 2<sup>e</sup> main :



## FIN DE MANCHE

Une fois que la pioche est vide et que les joueurs n'ont plus de cartes en main, la manche prend fin. **Avant de passer au décompte des points, le dernier joueur à avoir remporté un pli capture toutes les cartes au centre de la table et les place avec ses plis.** Passez ensuite au décompte des points.

## DÉCOMPTE DES POINTS

Chaque joueur remporte les points suivants et les ajoute aux points précédemment gagnés.

*3 aides de jeu sont fournies avec les cartes.*



- **1 point** pour le joueur qui a capturé le **plus de cartes**. S'il y a égalité, ce point n'est pas attribué.



- **1 point** pour le joueur qui a capturé le **plus de cartes *denari*** (« deniers » en italien). S'il y a égalité, ce point n'est pas attribué.



- **1 point** pour le joueur qui a capturé ***il sette bello*** (« le beau sept » en italien, soit le 7 de denier).



- **1 point** pour le joueur qui a capturé le **plus de cartes de valeur 7**. En cas d'égalité, le point va au joueur concerné qui a capturé le plus de cartes de valeur 6. S'il y a encore égalité, ce point n'est pas attribué.



- **1 point** pour **chaque scopa** que vous avez réalisée (comptez le nombre de cartes face visible parmi vos plis).

## FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin dès qu'au moins un joueur **atteint ou dépasse 11 points**. Le joueur ayant le plus de points l'emporte. En cas d'égalité parmi les joueurs en tête, rejouez une ou plusieurs manches jusqu'à ce que l'égalité soit brisée.

*Pour des parties plus longues, il est aussi d'usage d'aller jusqu'à 16 ou 21 points.*



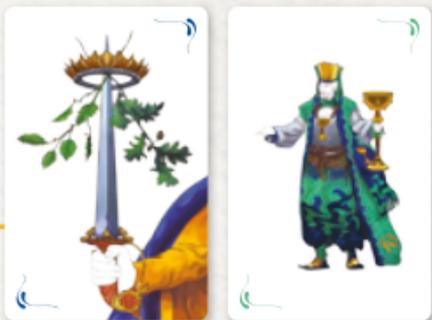
## STRATÉGIES RAPIDES

Voici quelques astuces à garder en tête afin de progresser rapidement.

### NE PERMETTEZ PAS À VOTRE VOISIN DE FAIRE UNE SCOPA !

Faire des scopa est ce qui permet de marquer des points le plus efficacement. Il faut donc empêcher votre adversaire de faire des scopa. Pour cela, laissez toujours sur la table des cartes dont la somme est strictement supérieure à 10. Comme la carte de plus forte valeur est le roi (de valeur 10), vous avez ainsi la garantie qu'au moins 1 carte restera sur la table.

La scopa d'un adversaire est d'autant plus dangereuse qu'elle oblige le joueur suivant à poser une carte seule sur la table, ce qui peut provoquer une réaction en chaîne de scopa.



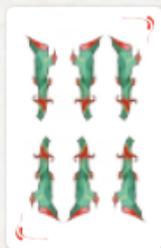
Le 1 a une valeur de 1, le roi une valeur de 10. Pour capturer ces 2 cartes d'un coup, il faut une carte de valeur 11, ce qui n'existe pas.

## FAITES ATTENTION AUX 7 ET À IL SETTE BELLO

Capter un maximum de 7 et *il sette bello* permet de marquer des points. Si un 7 se présente au centre de la table, capturez-le le plus vite possible (souvent à l'aide d'une figure).



De plus, jouez toujours comme si votre adversaire avait des 7 en main, et ne lui donnez pas l'opportunité de capturer des cartes avec ses hypothétiques 7. Lors d'une capture, la carte jouée est également capturée : vous voulez donc éviter que votre adversaire se retrouve avec un 7 dans son pli juste parce qu'il a eu la chance de l'avoir en main. Pour cela, **ne laissez pas au centre de la table des cartes dont la somme est de 7**. S'il ne peut jamais jouer de 7 pour capturer et donc le sécuriser dans un pli, votre adversaire sera contraint de le poser.



Par exemple, s'il y a un 6 et un 4 sur la table, il est déconseillé de poser un 3 (car  $4 + 3 = 7$ ) ou un 1 (car  $6 + 1 = 7$ ).

## COMPTEZ LES CARTES

C'est un exercice difficile, mais qui porte ses fruits. Cela vous permet en réalité de savoir quand ignorer sans crainte les deux conseils précédents. En sachant quelles cartes ont déjà été écartées du jeu, vous pouvez plus facilement deviner la main de votre adversaire, et donc jouer plus librement. À défaut de compter toutes les cartes, **il est important de compter les figures et les 7**, qui sont des cartes déterminantes dans le déroulement d'une manche.

## BLOQUEZ LE JEU

Si vous êtes le dernier joueur à avoir 2 rois en main, **vous pouvez bloquer les scopa** en jouant 1 roi sur la table, et en gardant l'autre en main. Le roi révélé sur la table ne peut être capturé que par vous. Attention toutefois, cette technique ne fonctionne que 3 tours maximum.

Il est possible de bloquer le jeu avec d'autres cartes, à condition de compter les cartes. Par exemple, si vous avez les 2 derniers cavaliers (de valeur 9) et que tous les 1 ont été écartés, posez l'un de vos cavaliers sur la table : il est imprenable, car il faudrait qu'il soit capturé en même temps qu'un 1 par un roi ( $9 + 1 = 10$ ), or il n'y a plus de 1.



## VARIANTES

La scopa est un jeu traditionnel pratiqué depuis le XVII<sup>e</sup> siècle. Il a donc connu de nombreuses variantes locales. Nous avons sélectionné pour vous les plus rafraîchissantes parmi les dizaines existantes ! **Les variantes sont cumulables**, alors n'hésitez pas à les découvrir et les associer.

### JEU EN ÉQUIPE

Cette variante se joue en **2 équipes de 2 joueurs**. Pour cela, appliquez les changements suivants :

Lors de la mise en place, faites en sorte que les coéquipiers ne soient pas l'un à côté de l'autre. Il est interdit de communiquer et de révéler à son coéquipier les cartes que l'on a en main. Avant le décompte des points, rassemblez les cartes capturées par les 2 joueurs au sein de chaque équipe, puis attribuez les points comme s'il s'agissait d'un seul et même joueur.



## LA PRIMIERA (« PREMIÈRE » EN ITALIEN)

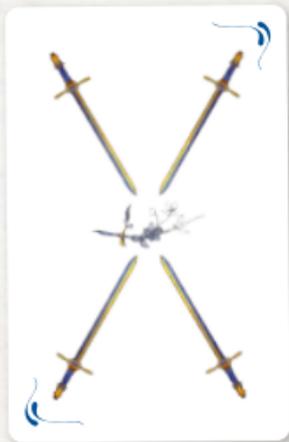
Cette variante apporte un peu plus de complexité au jeu. Pour cela, appliquez les changements suivants :



Lors du décompte des points, ignorez la règle « 1 point pour le joueur qui a capturé le plus de cartes de valeur 7 ». À la place, attribuez 1 point à celui qui a la *primiera* la plus élevée.

Pour connaître votre *primiera*, prenez la carte la plus haute que vous ayez capturée dans chacune des 4 enseignes et additionnez les valeurs associées données ci-dessous.

Carte capturée la plus haute	Valeur pour la <i>primiera</i>
Aucune	0
1	16
2	12
3	13
4	14
5	15
6	18
7	21
Valet, cavalier ou roi	10



4 d'épée,  
valeur de *primiera* : 14



3 de coupe,  
valeur de *primiera* : 13



Roi de denier,  
valeur de *primiera* : 10



Cavalier de massue,  
valeur de *primiera* : 10

Si ces cartes sont vos 4 plus fortes pour l'ensemble des enseignes, votre *primiera* a une valeur de  $14 + 13 + 10 + 10 = 47$ .

## LE SCOPONE SCIENTIFICO

Cette variante est intéressante si vous souhaitez jouer de manière **plus experte**, en supprimant une bonne partie du hasard.

Pour cela, appliquez les changements suivants :

Lors de la mise en place (voir page 12), **distribuez toutes les cartes équitablement aux joueurs** (n'en révélez aucune au centre de la table).

Le joueur à droite du donneur joue en premier : il est obligé de poser. Les tours suivants se déroulent normalement. La manche prend fin lorsque tous les joueurs ont joué toutes leurs cartes. Passez alors au décompte des points comme d'habitude.

Cette variante peut aussi être jouée en équipe.

## CAPTURER PLUS DE CARTES

Dans de nombreuses variantes, il est aussi possible de **capturer plus de 2 cartes à la fois** (souvent 3, mais parfois plus). Cela permet de réaliser plus de scopa, car la table se vide plus facilement.



*Illustrateur* : Massimiliano Nigro  
*Cheffe de projet* : Amélie Scordilis

*Graphistes* : Claire Wach  
et Lenaïg Bourgoïn

*Rédacteur de l'introduction historique* :  
Gwenael Beuchet

(attaché de conservation du patrimoine)

*Rédacteur* : Xavier Taverne



Projet réalisé en collaboration avec  
le musée français de la Carte à jouer  
et la ville d'Issy-les-Moulineaux.

