

Règles de la Scopette

Comment jouer à La Scopette

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Récupérer un maximum de cartes correspondant à votre couleur secrète et aux symboles visibles autour de vous.
- **Mécanique principale** : Capturer des cartes au centre de la table en jouant des combinaisons mathématiques depuis votre main.
- **Condition de victoire** : Avoir le plus de points entre les cartes collectées et les jetons « Scopette » en fin de partie.

Imaginez un petit cousin malin de la Scopa italienne, saupoudré d'objectifs secrets et de symboles partagés avec vos voisins. Voilà **La Scopette** ! Un jeu de cartes tactique où chaque prise compte, et où une capture bien placée peut tout changer à la dernière seconde. Je vous explique tout, vous allez voir, on est prêts à jouer en 5 minutes chrono.

Ce que contient la boîte

Avant de mélanger, vérifions qu'on a bien tout sous la main :

- 76 **cartes numérotées** (celles avec lesquelles vous allez jouer)
- 6 petites cartes **couleur** (vos objectifs secrets)
- 6 petites cartes **symbole** (les objectifs partagés avec vos voisins)
- 24 **jetons Scopette** (les petites récompenses qui font la différence)

L'idée générale du jeu

Chaque carte du jeu possède une couleur ET un symbole. Vous, de votre côté, vous avez :

- Une **couleur secrète** (connue de vous seul) qui vous rapportera des points sur chaque carte de cette couleur.
- Deux **symboles visibles**, posés à votre droite et à votre gauche, partagés avec vos voisins. Toute carte portant l'un de ces symboles vous fera marquer.

Une carte qui cumule votre couleur ET un de vos symboles ? Jackpot, elle vaut 2 points ! Petite astuce de testeur : surveillez discrètement les prises de vos voisins, ça donne parfois de bons indices sur leur couleur secrète.

Mise en place

On prépare la table en 5 étapes simples :

- Placez tous les **jetons Scopette** au centre, bien accessibles.
- Distribuez à chaque joueur 1 carte **couleur** face cachée (2 cartes à 2 joueurs). On la regarde en douce, c'est top secret !
- Intercalez une carte **symbole** entre chaque joueur, face visible. À 2 joueurs, on en pose simplement 2 au centre.
- Distribuez 3 cartes numérotées face cachée à chacun.
- Mélangez le reste pour former la **pioche**, puis révélez 4 cartes au centre (6 si vous êtes 5).

Chaque joueur possède donc maintenant une couleur personnelle et deux symboles à surveiller. Et c'est parti !

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'un tour

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le plus jeune (enfin, une petite revanche sociale). Chaque tour se décompose en 2 phases toutes simples.

Phase 1 : jouer une carte

Si vous avez 3 cartes en main, vous **devez** obligatoirement faire l'une de ces 4 actions :

- **Option 1** : Jouer une carte de même valeur qu'une carte du centre pour les récupérer

toutes les deux. Exemple : je pose un 8 pour capturer le 8 qui traîne au centre.

- **Option 2** : Jouer une carte pour récupérer plusieurs cartes dont la somme correspond.
Exemple : un 10 de ma main capture un 4, un 5 et un 1.
- **Option 3** : Jouer plusieurs cartes de votre main pour récupérer une seule carte du centre.
Exemple : je pose un 7 et un -2, je capture un 5.
- **Option 4** : Poser simplement une carte au centre, sans rien prendre. Utile quand vous ne pouvez pas ou ne voulez pas capturer (par exemple pour piéger l'adversaire suivant).

Attention, règle à ne surtout pas oublier : **interdit de jouer plusieurs cartes pour récupérer plusieurs cartes** ! Soit vous jouez groupé pour prendre 1 carte, soit vous jouez 1 carte pour en prendre plusieurs.

Si vous avez **moins de 3 cartes** en main, vous pouvez faire une de ces actions, ou bien passer votre tour et filer directement en phase de pioche.

Phase 2 : piocher

Une fois votre action terminée (ou si vous avez passé), vous piochez **une seule carte** du dessus de la pioche. Toutes les cartes jouées et récupérées sont placées face cachée devant vous, dans votre **pile de score**.

Les fameuses Scopettes

Voilà le sel du jeu. Une **Scopette** se déclenche à la fin de la phase de jeu, avant la pioche, uniquement si vous avez récupéré des cartes ce tour-ci. Il en existe 3 types.

Scopette de table

Vous récupérez la ou les dernières cartes du centre, laissant la table totalement vide. Vous empochez 1 **jeton Scopette**. On ne remet pas de cartes au centre, qui reste vide jusqu'à ce qu'un joueur y dépose quelque chose. Conseil de testeur : avant de jouer, comptez rapidement ce qu'il reste au centre, une Scopette peut se cacher juste sous votre nez.

Scopette de main et Double-Scopette

La **Scopette de main** se réalise quand vous jouez les dernières cartes de votre main en effectuant une prise. Attention, poser sa dernière carte sans rien capturer ne compte pas ! Ça se mérite.

La **Double-Scopette**, elle, c'est le Graal : vous videz la table ET votre main dans le même tour. Résultat : 4 jetons Scopette d'un coup. De quoi faire basculer toute une partie.

Fin de la partie et calcul des points

Quand la pioche est vide, tout le monde joue un dernier tour avec les cartes restantes en main (sans repiocher). Ensuite, on compte les points. Si vous aimez ce type de fin serrée où chaque carte compte, vous adorerez aussi [Sea Salt & Paper](#) ou [Jaipur](#).

Élément	Points
Carte de votre couleur secrète	1 point par carte
Carte avec l'un de vos symboles	1 point par carte
Carte « or »	1 point par carte
Jeton Scopette	1 point par jeton
Carte cumulant couleur + symbole	2 points (cumul)

En cas d'égalité, on compare d'abord le nombre de cartes, puis les jetons Scopette. Si ça persiste, victoire partagée, et on relance une partie !

[IMAGE_FIN]

La variante équipe (4 ou 6 joueurs)

Envie de jouer à plusieurs en coopération partielle ? Formez des équipes de 2 en alternant les joueurs autour de la table. Chacun joue normalement, mais les points se cumulent par équipe. Vous pouvez même vous faire de petits signes discrets (sans tricher, hein). L'équipe avec le plus gros score remporte la victoire.

Quelques conseils pour briller

Pour vos premières parties, gardez ces petits réflexes en tête :

- Ne jouez pas toujours la prise la plus évidente : parfois, poser une carte « inutile » est plus malin pour ne pas offrir une Scopette à votre voisin.
- Gardez vos cartes négatives précieusement, elles permettent des combinaisons surprenantes.
- Observez les prises des autres : même sans voir leur couleur secrète, vous devinerez vite leurs priorités.

Et si vous cherchez d'autres pépites de cartes dans le même esprit futé, jetez un œil aux règles de [Odin](#), du [Skyjo](#) ou de [Citadelles](#). Bonne partie, et que la meilleure Scopette gagne !