

Le quinze

Nombre de joueurs

De deux à quatre joueurs (à partir de 8 ans)

Cartes

Jeu de 40 cartes : du 1 au 7 puis valet, dame, roi

But

Le but est de faire des plis de 15 points en récupérant les cartes posées sur la table.

Règles et déroulé du jeu

Les cartes conservent leur valeur de 1 à 7. Le valet vaut 8, la dame vaut 9 et le roi vaut 10. La couleur n'a pas d'importance pour faire le pli, mais le trèfle est une couleur forte pour marquer des points.

Cartes	As	2	3	4	5	6	7	Valet	Dame	Roi
Valeur	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Le premier à distribuer est celui qui aura tiré la carte avec la plus petite valeur. Il distribue aux joueurs trois cartes, une par une, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre lors des parties à 4. Ensuite il retourne quatre cartes au centre de la table : elles forment la **pioche** de départ.

Le premier joueur est celui à la droite du distributeur.

Tour à tour, les joueurs posent une carte de leur main, en cherchant à récupérer les cartes de la pioche en plus de celle qu'il a posée pour faire un nombre de points équivalent à 15. Il est possible de récupérer une ou plusieurs cartes de la pioche pour faire 15 avec sa carte :

Exemple : le joueur pose un 7, il peut prendre le pli s'il y a un 6 et un 2 sur la table, ou s'il y a un valet.

Autre exemple : le joueur pose un 5, il peut prendre le pli si un roi est sur la table, ou s'il y a deux autres 5.

Lorsqu'il fait un pli, le joueur met les cartes de côté : elles servent au décompte des points à la fin.

Si la carte qu'il pose ne lui permet pas de faire 15, il la laisse sur la table. La carte entre dans la pioche au centre de la table pour les joueurs suivants.

S'il n'y a plus de cartes dans la pioche, le joueur doit quand même poser une carte qui intègre la pioche.

Lorsque les joueurs ont posé tour à tour les trois cartes de leur main, trois nouvelles cartes sont distribuées pour continuer la partie jusqu'à la fin des 40 cartes.

Points

Les points au quinze sont comptés à différents niveaux :

- À chaque fois qu'un joueur, après avoir posé sa carte, parvient à prendre toutes les cartes de la pioche, on dit qu'il fait une « **scopa** » : il a balayé la table. Un point est marqué à chaque **scopa**.
- Celui qui aura pris le plus de cartes à la fin de la partie marque 1 point, en cas d'égalité aucun point n'est marqué.
- Celui qui a pris le plus de cartes de trèfle ♣ marque 1 point, en cas d'égalité aucun point n'est marqué.
- Celui qui a pris le 7 de trèfle ♣ marque 1 point.
- La prime : celui qui a pris le plus de 7 marque un point, en cas d'égalité aucun point n'est marqué.

Le gagnant est celui qui marque 11 points.

Joueurs															
	Tour			Tour			Tour			Tour			Tour		
Scopa															
Cartes															
♣															
7♣															
Prime															
Total															

Joueurs															
	Tour			Tour			Tour			Tour			Tour		
Scopa															
Cartes															
♣															
7♣															
Prime															
Total															

Joueurs															
	Tour			Tour			Tour			Tour			Tour		
Scopa															
Cartes															
♣															
7♣															
Prime															
Total															

Joueurs																				
	Tour				Tour				Tour				Tour							
Scopa																				
Cartes																				
♣																				
7♣																				
Prime																				
Total																				

Joueurs																				
	Tour				Tour				Tour				Tour							
Scopa																				
Cartes																				
♣																				
7♣																				
Prime																				
Total																				

Joueurs																				
	Tour				Tour				Tour				Tour							
Scopa																				
Cartes																				
♣																				
7♣																				
Prime																				
Total																				