

# scopinion

von Hanno und Wilfried Kuhn

## Material

### 120 Karten:

- 36 Deckkarten  
in 4 Farbkombinationen,  
zu je 9 Karten mit den Zahlen 0,1,2,3,4,4,5,6,7



- 49 Zentralkarten in gelb, mit den Zahlen von 0...9



- 31 Zielkarten, in grau-weiss, von 10...28, unterteilt in  
A: 10...19,  
B: 20...23, und  
C: 24...28



- 4 Zielablagen  
(Vorder- und Rückseite)

Vorderseite  
(Tresor)



## Spielidee

**Scopinion.** Scopa trifft Deckaufbau. Jeder Spieler startet mit dem gleichen Kartendeck. Die Karten zeigen Zahlen von 0 bis 7 und sind mit negativen Pik versehen. Ziel ist es, sein Deck mit stärkeren Zahlenkarten anzureichern, seine 14 Pik mit Herz zu neutralisieren und vor allem Zielkarten zu kaufen. Diese bringen Siegpunkte. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

*Die Regeln sind zweigeteilt. Zu Beginn befinden sich die einfachen Regeln für das (1) Basisspiel (empfohlen zum Kennenlernen). Anschließend wird das (2) Expertenspiel erklärt.*

## Wichtige Symbole

 	<p><b>Herz.</b> Am Ende des Spiels <b>neutralisiert</b> jedes grüne Herz jeweils ein Pik im eigenen Deck. Rote Herzen bringen immer Siegpunkte, grüne nur im <b>Tresor</b> bzw. der <b>Vitrine</b> (Expertenspiel). Näheres ab S.8.</p>
	<p><b>Pik.</b> Am Ende des Spiels zählt jedes im Deck nicht neutralisierte Pik <b>2 Minuspunkte</b>.</p>
	<p>Addiere die Zahlen von <b>zwei oder mehr</b> Handkarten mit <b>rotem Rand</b> und verdopple die Summe. Einzelkarten mit rotem Rand dürfen nicht verdoppelt werden.</p>
	<p><b>Blitz.</b> Lege die während deines Zuges gekaufte Karte mit Blitz <b>nicht</b> auf deine Bühne, sondern nimm sie <b>direkt auf die Hand</b> um sie evtl. sofort einzusetzen. Der Blitz ist nicht wirksam, wenn die Karte vom eigenen Deck gezogen wurde.</p>
	<p>Du hast in deinem Zug eine <b>lila</b> Zielkarte mit dem <b>Mischsymbol</b> gekauft. Nur in diesem Fall darfst du am Ende deines Zuges und bevor du Karten nachgezogen hast, deine Ablage in dein Deck mischen.</p>
    	<p>Nähere Beschreibungen zu diesen Kartenfunktionen, siehe Übersicht „<b>Die Funktionen</b>“ auf Seite 7.</p>

## (1) Basisspiel

### Vorbereitungen für 2-4 Spieler

- 1) Trenne die unterschiedlichen Kartentypen voneinander. Trenne die Zielkarten nach ihren Buchstaben **A**, **B** und **C**.

- 2) Gib jedem Spieler zufällig **1 Zielablage**. Legt diese mit dem **Tresor nach oben** vor euch ab.

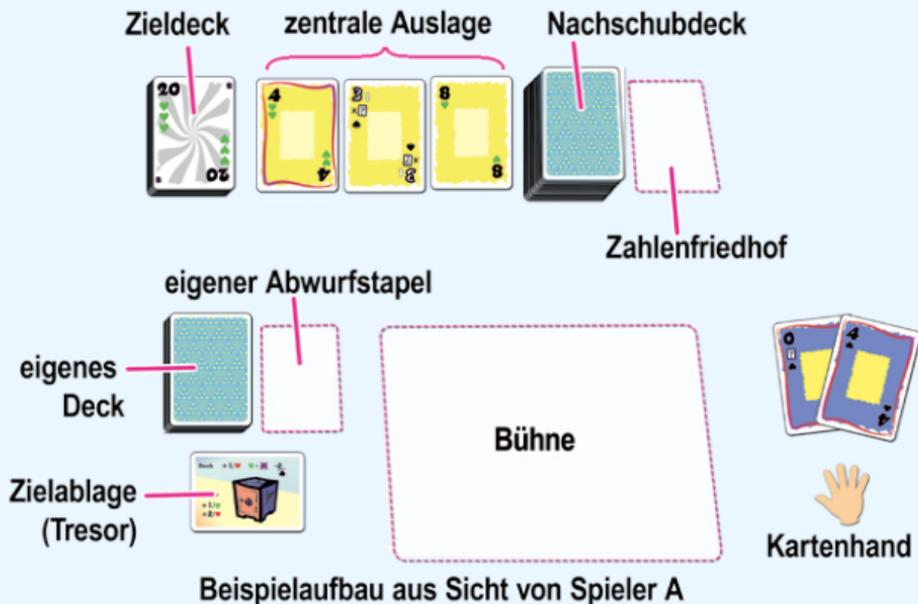
*Beachte: Die Rückseite zeigt mittig eine Ziffer von 1 – 4. Der Spieler mit dem niedrigsten Wert ist Startspieler.*



- 3) Jeder Spieler nimmt sich einen **Satz Deckkarten**, mischt diesen und legt ihn als verdeckten Stapel oberhalb seiner Zielablage ab. Überzählige Decks und Zielablagen kommen aus dem Spiel.
- 4) Bilde einen verdeckten Stapel aus den **Zentralkarten** und den **A-Zielkarten**. Mische diesen gut durch. Das ist das **Nachschubdeck**.

*Entferne davon im 2er-Spiel 15 Karten, im 3er Spiel 9 Karten. Nimm sie unbesehen aus dem Spiel.*

- 5) Platziere das Nachschubdeck zentral für jeden gleich gut erreichbar. Ziehe vom Nachschubdeck die obersten **3 Karten** und lege sie offen seitlich davon aus. Diese bilden die **zentrale Auslage**.



- 6) Platziere direkt daneben das präparierte **Zieldeck**:

- Sortiere die lila **C-Zielkarten aufsteigend und offen von 24 bis**

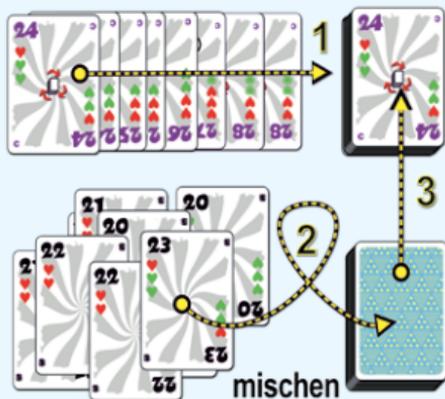
## 28 (die 28 liegt ganz unten).

Diese bilden den unteren Teil des Zieldecks (1, siehe Abb. rechts).

- Mische die **B**-Zielkarten (2) und setze diese *verdeckt* auf die **C**-Zielkarten (3).

*Entferne anschließend vom oberen Zieldeck im 2er Spiel 5 Karten, im 3er Spiel 3 Karten. Nimm sie unbesehen aus dem Spiel.*

- Decke die oberste Karte auf.
- 7) Jeder Spieler zieht **2 Karten** vom **eigenem Deck** und nimmt sie auf die Hand (=Handkarten).
- 8) *Lege noch Papier und Bleistift bereit um am Ende die Siegpunkte zu notieren.*



## Spielablauf

Das Spiel verläuft reihum im Uhrzeigersinn. Du bist am Zug. Benutze deine Handkarten um folgende **Aktionen** zu machen:

- A) Karte/n auf die Bühne spielen
- B) Eine Zielkarte sichern

*Beachte: Am Ende des Zuges darfst du maximal 1 nicht genutzte Karte auf der Hand zurückbehalten. Das ist der **Holdback**. Alle anderen Karten müssen ausgespielt sein.*

**Dein Zug endet hier. Abschließend:**

- lege alle Karten deiner Bühne auf deinen eigenen Abwurfstapel,
- **ziehe 2 Handkarten** vom eigenen Deck\*\*
- werden in der zentralen Auslage Karten nachgelegt: jede entstandene Lücke wird mit einer Karte vom Nachschubdeck aufgefüllt.
- Decke die oberste Zielkarte auf, falls diese verdeckt ist.

*\*\*Deck leer? Sollte im Moment des Kartenziehens das eigene Deck leer sein, wird der eigene Abwurfstapel gut gemischt, umgedreht und als neues Deck verwendet.*

## A) Karte/n auf die Bühne spielen

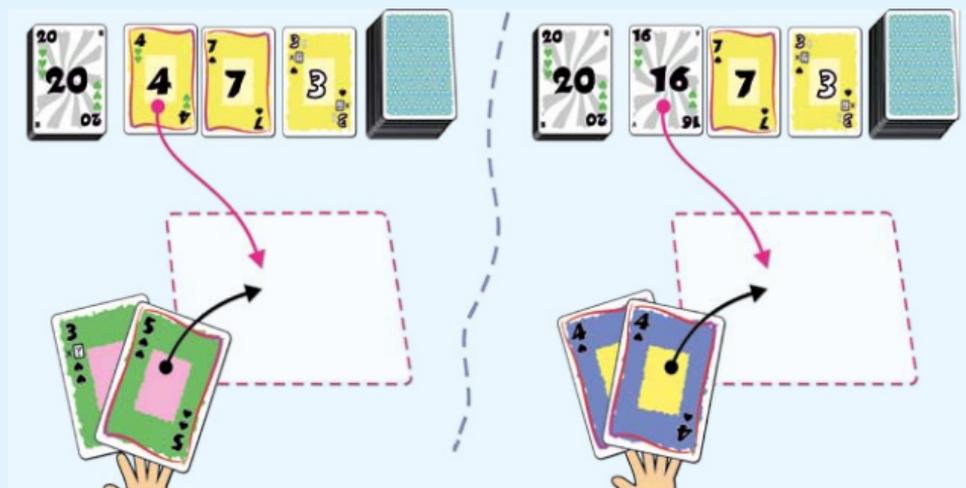
### A1) Eine Karte kaufen

Kaufe **eine** offene Zentral- oder Zielkarte und bezahle mit einer oder mehreren Handkarten.

Der Wert der Handkarten muß **gleich oder größer** dem Wert der zu kaufenden Karte sein.

Mehrere Karten bilden eine Summe aus Einzelwerten. Die Summe aus **mindestens 2 Karten** mit **rotem Rand** kann dabei immer verdoppelt werden.

*Beachte: Mit Zielkarten darf man keine Karten kaufen.*



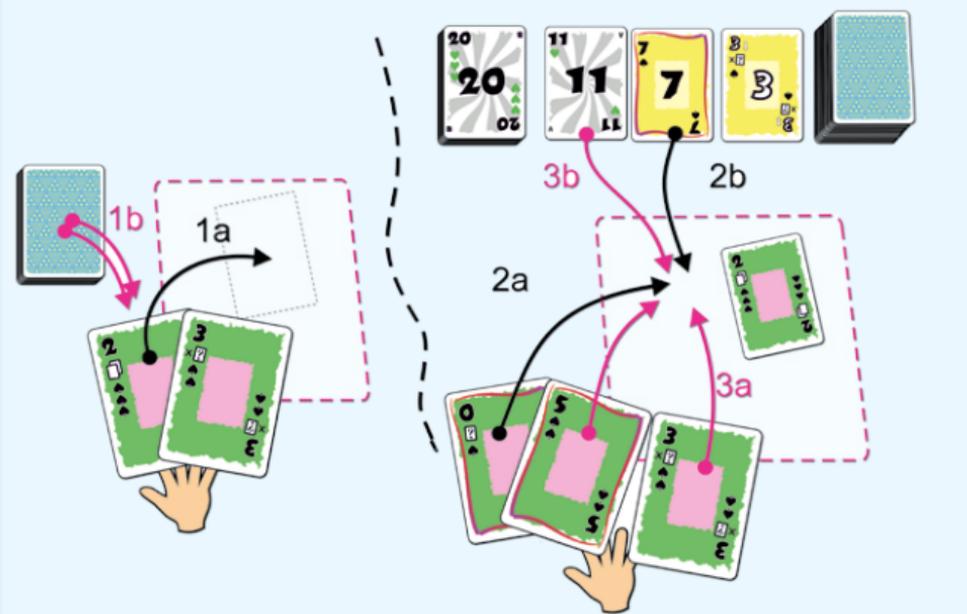
Beispiel: Spieler **Grün** kauft mit der 5 eine 4 aus der zentralen Auslage.

Beispiel: **Blau** kauft mit 2 Karten ( $4 + 4 = 8 \times 2$  **rotem Rand!** = 16) die 16er Zielkarte aus der zentralen Auslage.

Lege die zum Bezahlen verwendeten Handkarte/n offen auf deine Bühne, ebenso jede neu gekaufte Karte.

*Ausnahme: Frisch gekaufte Karten mit **Blitz** können direkt auf die Hand genommen werden.*

Auch mit den Funktionen der Karten 0 und 3 kann eine Karte gekauft werden (siehe auch „Die Funktionen auf S.7“).



Beispiel: Ein Spieler kombiniert die 3 und 5 zu  $3 \times 5 = 15$  und kauft damit eine 11.

Das ganze Beispiel mit Abbildung: Spieler **Grün** hat die Karten 2 und 3 auf der Hand. Er spielt die 2 aus und nutzt deren Funktion um 2 Karten zu ziehen: er zieht eine 0 und eine 5 (1a/b).

Mit der 0 holt sich **Grün** die 7 aus der Mitte (2a/b). Zudem kombiniert er die 5 mit der 3, ergibt  $3 \times 5 = 15$ . Damit kauft er – etwas überbezahlt – die Zielkarte mit dem Wert 11 (3a/b).

Alternativ kombiniert: **Grün** addiert  $0 + 5 = 5$ , beide mit **rotem Rand**, verdoppelt ergibt 10. Addiert er jetzt noch die 3 dazu, ergibt das 13. Auch das reicht, um die 11 zu kaufen.

## Pik-off

Liegen zu **Beginn des Zuges** nur Pik-Karten in der zentralen Auslage, kannst du während des Zuges einmalig 1 Karte davon entfernen und auf den Zahlenfriedhof legen. Ergänze sofort. Das ist der **Pik-off**.

## A2) Eine Funktion nutzen

Spiele eine Karte mit einer der folgenden Funktionen auf die Bühne:

### Die Funktionen

Zahl	Symbol	Funktion
<b>0</b>		<b>Kaufe 1 Zentralkarte</b> (keine Zielkarte) aus der zentralen Auslage
<b>1</b>		<b>Ziehe 1 Karte</b> vom eigenen Deck. Entscheide, ob du die Karte nimmst oder verwirfst. Nimmst du sie auf die Hand, endet die Funktion, andernfalls lege sie auf deine Bühne und ziehe eine 2. Karte, die du dann behalten musst.
<b>2</b>		<b>Ziehe 2 Karten</b> vom eigenen Deck.
<b>3</b>		<b>Multipliziere</b> die Zahl einer anderen, einzelnen Handkarte <b>mit 3</b> um eine Zentral- oder Zielkarte zu kaufen. Lege die beiden eingesetzten Karten auf deine Bühne.  Bsp.: Die Kartenhand besteht aus einer 5 und einer 3, beide multipliziert, ergibt 15 Punkte (=3x5).
<b>?</b>		Lege <b>1 Handkarte</b> auf den <b>Zahlenfriedhof</b> .  Bsp.: Spieler <b>Blau</b> hat eine <b>6</b> mit Pik und eine <b>5</b> mit Pfeil auf der Hand. Er spielt die <b>5</b> auf die Bühne und die <b>6</b> auf den Zahlenfriedhof.

## B) Eine Zielkarte sichern

Lege eine **Zielkarte** von der Hand verdeckt auf deine Zielablage.

*Auf die Zielablage dürfen nur Zielkarten gelegt werden.*

## Generell gilt

Alle **Aktionen** können kombiniert und beliebig oft ausgeführt werden, sofern es deine Handkarten erlauben. Jede Handkarte darf nur 1x pro Zug eingesetzt werden. Lege nicht benutzte Karten ohne Effekt auf die Bühne oder halte 1 Karte zurück (**Holdback** S.4). Bei letzterem hast du nach dem Kartenziehen 3 Karten auf der Hand.

## Spielende

Das Spiel endet, wenn die Zielkarte mit der **27** auf dem Zielstapel **oben** liegt oder die **letzte Karte der zentralen Auslage** entfernt wurde.

Der Spieler macht seinen Zug komplett zu Ende.

Die aktuelle Runde wird noch zu Ende gespielt. Abschließend folgt eine letzte Runde, in der jeder Spieler noch einmal am Zug ist.

## Wertung und Sieg

Die **Tresorkarten** des Zielstapels werden zuerst ausgewertet, dann das **eigene Deck** (inkl. Ablagestapel und restl. Handkarten). Notiere für jeden Spieler getrennt:

1.) Im **Tresor**: jedes **grüne Herz +1 Siegpunkt**,  
jedes **rote Herz +2 Siegpunkte**,

2.) im **eigenen Deck**:

Zähle jeweils die Anzahl Pik und die Anzahl Herzen:

**jedes grüne Herz neutralisiert ein Pik.**

Überzählige **grüne Herzen** verfallen.

**Jedes nicht-neutralisierte Pik zählt 2 Minuspunkte!**

Jedes **rote Herz** zählt **+1 Siegpunkt**.

Bsp.: Spieler A hat 11x Pik und 8x grüne Herz im Deck.

8 Pik wurden neutralisiert, 3 nicht: A muß 6 (3x2)

Minuspunkte hinnehmen. Spieler B hat 7x Pik und

9x grüne Herz im Deck. Er muß keine Minuspunkte

hinnehmen.

Bilde die Gesamtsumme aus Pluspunkten und ziehe evtl.

Minuspunkte ab.

**Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt das Spiel.** Im Falle eines Patts gewinnt der Spieler, der mehr Herzen im Deck hatte.

**Tresor:**

+ 1/♥

+ 2/♥

**Deck:**

+ 1/♥

♥ = ✖

- 2/♠

## Diverses

- Stapel durchsehen? Nein, Stapel dürfen generell nicht durchgesehen werden.
- Ein seltener Fall. Sind Deck und Ablagestapel zugleich leer, werden die zum Ziehen benötigten Karten einzeln von unten aus dem Zahlenfriedhof gezogen, sofern vorhanden.
- Mit Zielkarten darf man keine Karten kaufen.
- Zielkarten dürfen weder addiert, noch multipliziert werden.

## Handicap-Regel

Für ein balancierteres Spiel oder falls erfahrene Spieler gegen Neulinge antreten, können einzelne oder auch alle Spieler folgende Regel verwenden:

Jede Funktion darf nur 1x pro Zug genutzt werden!

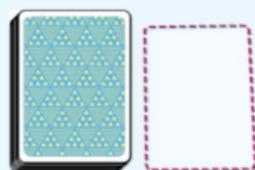


## (2) Expertenspiel

Das Expertenspiel erweitert das Basisspiel um mehr Balance, Strategie und Finesse.

### Die Änderungen:

- I.) **Vorbereitungen** (Punkt 2) Gib jedem Spieler zufällig **1 Zielablage**. Legt sie mit dem Tresor nach unten vor euch ab, so daß die Seite mit „Vitrine“+„Tresor“ nach oben zeigt.



Zielablage



Vitrine

Tresor

## II.) B) Eine Zielkarte sichern

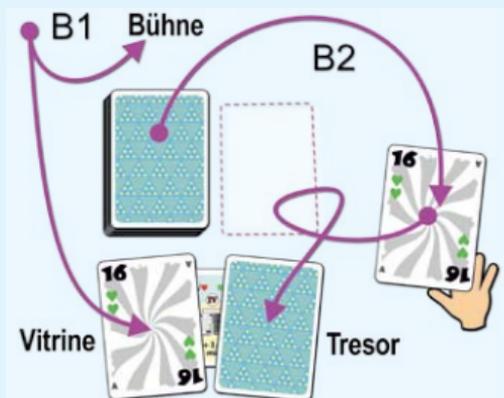
Die Aktion B) wird erweitert:

**B1)** Hast du in deinem Zug eine Zielkarte gekauft, **entscheide sofort**, ob du diese Karte **offen** in deine **Vitrine** legst oder alternativ auf deine Bühne.

*Hinweis: offen abgelegte Zielkarten bringen weniger Siegpunkte, verkürzen aber den Rotationszyklus.*

**B2)** Hast du eine Zielkarte vom eigenen Deck gezogen, kannst du diese **verdeckt** in deinen **Tresor** legen oder auch zum Kauf einer **Zentralkarte** verwenden oder auch nichts damit machen.

*Beachte: Mit Zielkarten darf man keine Zielkarte kaufen, wohl aber Zentralkarten.*



## III.) Es gilt die Handicap-Regel:

Jede Funktion darf nur **1x pro Zug** genutzt werden!

## IV.) Begrenzter **Holdback**:

Behalte nur dann 1 Handkarte zurück, wenn du während deines Zuges **keine Karte gekauft** hast.

## V.) Wertung wie im Einsteigerspiel, **zusätzlich** gilt:

Im offenen Stapel der Zielablage (Vitrine) zählt jedes **Herz +1 Siegpunkt**.

Es wird ein Stapelbonus vergeben: vergleiche die Anzahl Karten in Vitrine und Tresor. Im kleineren Stapel (= „**min**“) zählt jede **Karte +1 Siegpunkt**.

Bsp.: Spieler A hat 3 Karten in der Vitrine und 5 im Tresor. Er bekommt 3 Punkte für die Karten in der Vitrine.

<b>Spieler</b>	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>
<b>Vitrine</b> (offen) +1/  +1/ 				
<b>Tresor</b> (verdeckt) +1/  +2/ 				
min +1/ 				
<b>zwischen</b> $\Sigma$				
<b>Deck</b> 				
				
 =  				
-2/ 				
+1/ 				
<b>gesamt</b> $\Sigma$				



## Glossar

**Bühne** Der Bereich vor dem Spieler, in den er während seines Zuges Handkarten offen ausspielt. Auch gekaufte Karten werden hier abgelegt. Am Ende seines Zuges wandern alle Karten der Bühne auf den eigenen Abwurfstapel.

**Deck** (engl.) Stapel Karten.

**Eigener Abwurfstapel** Der Stapel offener Karten, auf den der Spieler Karten ablegt. Diese Karten werden bei Bedarf gemischt und bilden damit das neue eigene Deck. Auf diese Weise rotieren Karten durchs Deck.

**Eigenes Deck** Der Stapel verdeckter Karten, von dem jeder Spieler seine Karten zieht. Gezogene Karten vom Deck bilden seine Kartenhand, mit der er während seines Zuges die Aktionen ausführt.

**Nachschubdeck** Verdeckter Stapel aus Zentralkarten und Zielkarten des Typs A.

**Tresor** Ablageplatz auf der Zielablage. Stapel verdeckter Zielkarten.

**Vitrine** (Expertenspiel) Ablageplatz auf der Zielablage. Stapel offener Zielkarten.

**Zahlenfriedhof** Der Stapel offen abgelegter Karten neben dem Nachschubdeck.

**Zentrale Auslage** Der Bereich neben dem Nachschubdeck, in dem 3 offene Karten liegen. Ergänzt wird immer vom Nachschubdeck, sofern dieses nicht leer ist.

**Zielablage** Eine Hilfskarte zum Ablegen von Zielkarten. Es dürfen nur Zielkarten abgelegt werden.

**Zieldeck** Vorbereiteter Stapel aus Zielkarten.

Die Autoren danken allen Testspielern.

© 2017 Equinox Games — Hans-Nickel-Str.7, 97422 Schweinfurt

DTP und Realisation: Hanno Kuhn