

- **Sul banco evitare di lasciare somme inferiori o pari a 10:** la primissima regola da seguire, con le dovute eccezioni, è proprio quella di evitare di lasciare sul banco somme inferiori o pari a 10 e il perché è logico: bisogna impedire, per quanto possibile, che l'avversario faccia Scopa.
- **Metodo del 48:** questo metodo è tra i più conosciuti ma forse anche tra i più complicati. La base di tutto è che bisogna ricordarsi le carte "non coppia". All'interno del mazzo di carte ci sono quattro gruppi di carte che possono essere prese "a coppia" (es. 5 con il 5, il 4 con il 4 etc...) ma ci sono anche carte che possono esser prese "non a coppia" (es. $3+4=7$ etc...). Ricordando le carte "non a coppia" all'ultima mano le stesse torneranno necessariamente a essere "coppia" (es. immaginando di ritrovarci con in mente il 3 e il 7 e supponendo che sul tavolo troviamo 7, 3, 4, asso e 9, poiché le prime due non erano accoppiate l'avversario avrà in mano le restanti tre).
- **La Regola del Pari e Dispari:** questo trucco è molto semplice da utilizzare anche se è utile solo nell'ultima mano. Questo perché nell'ultima mano quando avremo solo due carte da giocare e il nostro avversario una sola, potremmo contare le carte a terra e le carte che abbiamo in mano e calcolare la loro somma. Se il risultato del calcolo è pari il nostro avversario avrà sicuramente una o più carte pari se invece è dispari avrà una o più carte dispari
- **La regola del 220:** Il trucco del 220 è il più semplice da utilizzare poiché c'è bisogno solo di una buona memoria. Bisogna ricordarsi che la somma totale delle carte presenti in un mazzo è 220, quindi durante la partita conteremo tutti i valori delle carte, così all'ultima mano faremo la differenza fra la somma delle carte uscite meno la somma totale delle carte: il risultato si troverà in mano all'avversario
- **Memorizzare le carte giocate:** un buon allenamento mentale che permette anche di anticipare le mosse dell'avversario è ricordare le carte già assegnate in modo da non preoccuparsi troppo a lasciare una carta, ad esempio, da 10(Re) se si è certi che gli altri 3 ci siano già passati sotto gli occhi.