

Pravidla hry SCORSO

Obsah cestovní verze hry pro 2-4 hráčů:

- 24+1 dřevěných hracích kostek
- 12+1 žlutých nábojů
- 12+1 modrých nábojů
- 12+1 zelených nábojů
- 6 žetonů červených pěstí

Obsah sběratelské verze hry pro 2-5 hráčů:

- 30+1 dřevěných hracích kostek
- 15+1 žlutých nábojů
- 15+1 modrých nábojů
- 15+1 zelených nábojů
- 8 žetonů červených pěstí
- 18 unikátních dobových zbraní
- 6 magnetických žetonů klobouků
- 5 podložek na házení z koženky
- 5 postaviček mafiána s magnetickým motýlkem
- přehledová karta
- cestovní pytlík

Charakter hry

Scorso (italsky to znamená "poslední") je hazardní postřehová hra. Vaším cílem je tedy zůstat jako poslední ve hře a získat tak případnou sázku.

Každé kolo hry se dělí do dvou částí.

- I. Hody kostkami*
- II. Vyřešení konfliktů*

Toto schéma se opakuje tak dlouho, dokud nenastane konec hry (zbyde jen jeden).

1. Příprava hry

Každý hráč obdrží 6 hracích kostek a 3 žetony nábojů od každé ze tří barev. Náboje slouží jako životy a celkem jich tedy máte 9. Uprostřed hrací plochy se vytvoří společné spáleníště, kam hráči v průběhu hry odhazují žetony. Nyní do spáleníště umístěte všechny žetony pěstí.

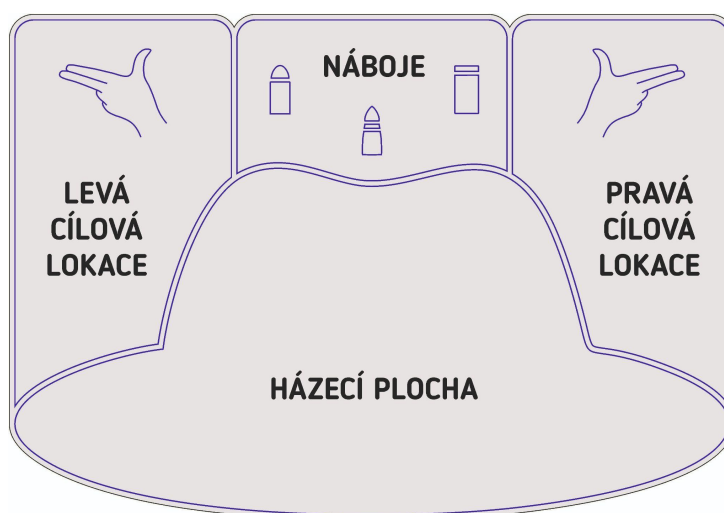
Dobrovolný hazardní mód: Každý hráč na spáleníště vloží sázku ve stejné hodnotě, o kterou se bude hrát. Sázka může mít finanční i materiální podobu.

Pokud hrajete plnou verzi hry (viz kapitola 5), obdrží každý hráč navíc jednu postavu mafiána a magnetický motýlek připne na druhou pozici od spodu. Žetony zbraní se vhodí do pytlíku.

2) Lokace - rozložení prostoru hráče

Pro přehlednost této kostkové hry, při které všichni hrají najednou, je nutné dodržovat určitou poziční hygienu. Každý hráč má v prostoru přímo před sebou k dispozici svou vlastní "házecí plochu". Mezi tímto prostorem a spálenišťem má každý umístěné své náboje (životy). Klíčové jsou potom dvě **cílové lokace**: Na pravou stranu budete umísťovat kostky, které chcete použít pro řešení konfliktu s hráčem po své pravé ruce. Druhá cílová lokace je na levé straně a tam zase budete vykládat symboly, které budou součástí konfliktu s hráčem po vaší levici. V průběhu vašich zběsilých hodů dbejte na to, aby bylo neustále patrné, které kostky jsou zatím pouze v házecím prostoru a které už jsou zacílené vůči sousedům.

Ukázka rozložení prostoru hráče (koženková házecí podložka ze sběratelské verze):



3) První fáze kola - házení kostkami

Na začátku každého kola všichni hráči položí ruce dlaněmi dolů a své kostky umístí mezi ně. Hráči se kostek nesmí nijak dotýkat.

Poté libovolný hráč odstartuje hru odpočítáním 1,2,3. Všichni hráči doprovází odpočet klepáním dlaněmi o stůl. Po třetím klepnutí mohou hráči začít házet.

Hráči mohou jednotlivými kostkami házet kolikrát chtějí. Pokud se jim výsledek na některé z kostek líbí, mohou umístit do některé z lokací (doleva nebo doprava - podle toho, na kterého ze soupeřů je tah mířen). Neumístěné kostky s nevyhovujícími kombinacemi se tedy mohou dále přehazovat, klidně všechny (není tedy povinnost si z hodu něco ponechat).

Hráč, který jako první umístí všechny své kostky do cílových lokací a zároveň splňuje podmínku, že vyložené kombinace symbolů jsou povolené, může ukončit hru klepnutím do stolu. Ostatní hráči poté již nesmí kostkami házet ani je vykládat do lokací. Všechny neumístěné kostky a kostky v lokacích, které neodpovídají ani jedné z uvedených kombinací

níže, se odhazují do spáleniště. Kostky se považují za vyložené i při vyložení přesně v okamžik klepnutí. Musí však odpovídat nějaké z kombinací.

V případě, že se hráč, který ukončil kolo splete (má nějakou nelogickou kombinaci), celý jeho tah je neplatný a všechny jeho kostky jsou umístěné na spáleniště.

4) Platné kombinace symbolů a vyřešení konfliktů



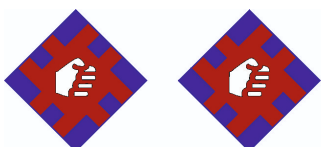
STŘELA: černá

Kostkou se symbolem střely zaútočíte na soupeře a ten musí **odhodit jeden libovolný náboj** na spáleniště



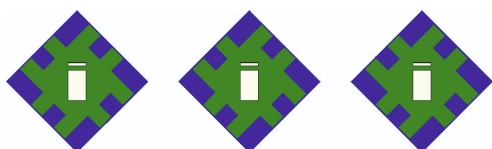
OBRANA: bílá

Anuluje střelu. Pokud na vás soupeř zaútočí střelou a vyložíte směrem k němu obranu, nic se nestane (obě kostky se spálí).



PĚŠŤOVKA: červená - POUZE DVOJICE

Odhodíte soupeři **jeden náboj dle svého výběru** a zároveň mu dáte **jeden žeton pěsti**.



BARVA: zelená, žlutá či modrá - ALESPŇ TROJICE

Trojice v barvě připraví soupeře o **dva náboje dané barvy**. Každá další doložená kostka v barvě **ubírá další náboj** dané barvy (nebo jiný náboj do počtu, pokud soupeř již náboj v dané barvě nemá). Čtveřice tedy ubírá tři náboje, pěťice čtyři náboje a případná šestice pět nábojů. Navíc **barva** slouží jako **obrana proti pěšťovce** (proti takové kadenci pěsti nic nezmůžou).



OCHROMENÍ: zelená + žlutá + modrá - TROJICE

Vyložením této "postupky" **ubráníte barvu** nebo si můžete **posunout motýlka o jedno pole nahoru** nebo libovolnému soupeři do dalšího kola **znemožníte používat jednu ruku** nebo si můžete s někým **vyměnit místo u stolu**. Ochromení je tedy takový žolík, přičemž vybrat si můžete jen jeden z efektů.

Jednotlivé konflikty (tj. kombinace, které proti sobě hráči vyložili) mezi hráči se mohou vyřešit v jakémkoli pořadí. Přednostní právo má však hráč, který ukončil kolo.

5) Duel

Hráče (a **pouze** takového hráče), který má před sebou **alespoň jeden žeton pěsti**, lze po vyřešení konfliktů **vyzvat na Duel**. Vyzyvatel vsadí libovolný počet svých nábojů a vyzvaný musí sázku dorovnat. Maximální povolená výše sázky odpovídá vždy aktuálnímu počtu nevyřazených (žijících) hráčů.

Oba hráči, kteří jsou součástí Duelu, **odhodí na spáleniště všechny své žetony pěsti a za každý takový žeton pěsti** si vezmou **kostku navíc** ke svým šesti (musí si kostky na chvíli půjčit od ostatních hráčů). Pokud tedy například do Duelu vstupujete se dvěma žetony pěsti, budete házet celkem osmi kostkami.

Duel se odstartuje klasickým způsobem a pouze tito dva hráči se nyní **na všech svých kostkách** snaží postupně naházet **symbol pěsti**. Hráč, kterému se to povede, může Duel ukončit **klepnutím do stolu**. Tím se teprve stane vítězem Duelu a získá všechny vsazené náboje. Po ukončení Duelu se každému hráči ve hře vrátí původních šest kostek.

Duelem lze také řešit jakékoliv neshody (*platí obecně pro život*). Duelů je možných i více za kolo. Platí však, že kdo dříve někoho vyzve, ten má přednost.

6) Konec hry

Poslední hráč ve hře, který má před sebou alespoň jeden nespálený náboj (život) vyhrává.
(*a vyhrává i případnou sázku*)

V případě, že se poslední dva i více hráčů vyřadí v jednom kole a není tak jasný vítěz, proběhne mezi nimi Duel. Vítěz Duelu je potom vítěz hry.

7) Pravidla pro plnou hru

Koncept dílčích her

To, co dosavadní text pravidel považoval za celou hru (dokud zbyde jediný hráč), představuje v plné hře pouze jakousi **etapu** - dílčí hru. Jednotlivé dílčí hry probíhají z hlediska struktury stejně jako samotná základní hra, akorát budou mít hráči nové možnosti vyplývající z držení zbraní a podplácení tahu (viz níže). Před začátkem hry je tedy dobré se vzájemně domluvit, na kolik etap se bude hrát. Po skončení každé dílčí hry dochází k určitým byrokratickým úkonům, které popisuje další odstavec.

Klobouk pro vítěze a trh zbraní

Poslední hráč s nábojem vyhrává dílčí hru i případnou sázku. Navíc si vezme jeden žeton magnetického **klobouku**, který umístí na svou postavu mafiána. Tyto **vítězné body** lze postupně vrstvit a mimo jiné značí i **množství zbraní, které můžete držet**.

Poté se připraví další dílčí hra. Na jejím začátku mají všichni hráči opět plný počet životů, tedy sadu 3x3 nábojů. Než však začnete házet a hodnotit konflikty, proběhne tzv. **trh zbraní**. Vyložte z pytlíku tolik zbraní, kolik je hráčů plus jednu navíc. Hráči si postupně v pořadí podle umístění v předchozí dílčí hře vyberou vždy po jedné zbraň.

Každá zbraň má na sobě **symbol**, který hráči mohou při řešení konfliktů používat, jako by to byla kostka umístěná v některé z cílových lokací. Zbraň je ale možné používat pouze v případě, že má hráč **alespoň jeden náboj v barvě zbraně**. V případě červených (ručních) zbraní nesmí být motýlek na minimu. Pokud již nadále podmínku pro držení zbraně nesplňujete, musíte ji pro přehlednost stáhnout (otočit).

Na konci hry musí všichni hráči odhodit všechny své zbraně. Výjimku tvoří hráči, kteří mají žeton klobouku. Tito hráči si za každý svůj klobouk mohou jednu zbraň ponechat. V jeden okamžik však můžete vlastnit pouze jednu zbraň od každé barvy (vzít si v rámci trhu novou zbraň ve stejné barvě je dovoleno, ale v takovém případě musíte původní zbraň odhodit).

Práce s motýlkem na postavě mafiána

Všichni hráči, kteří se v průběhu jednoho kola podíleli na **vyřazení jiného hráče** (sebrali mu poslední náboj), si na své postavě mafiána mohou posunout motýlek **o jedno políčko nahoru**.

Hráči, kteří neukončili kolo klepnutím, mohou ještě před začátkem řešení konfliktů posunout motýlek na své postavě mafiána **o jedno pole dolů** a tím **“podplatit”** svůj tah. V rámci takto podplaceného tahu můžete doložit jednu svých neumístěných nebo spálených kostek do některé z cílových lokací a navíc kostku nastavit na libovolný symbol. Tento dodatečný efekt můžete opakovat, dokud máte motýlek kam posouvat a máte nějaké neumístěné nebo spálené kostky.

Poděkování autora:

Baruš, Danovi, Lucce, Honzíkovi, Davčovi, Vítkovi, Denisovi, Martinovi, Marti, Soně, Janě, Nikovi, Tomovi, Michaele, Tomášovi, Břeťovi, Kubovi, Markétce, Jirkovi, Artymu, Terce a Matymu za podporu při vzniku této hry.

Přejeme Vám, ať strávíte malebně agresivní chvíle plné křiku a třískání.

Janek a Míša Kuboškovi