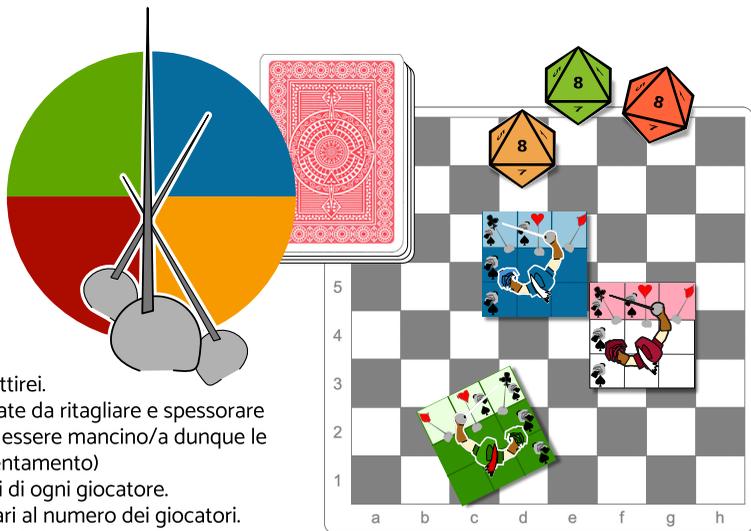




Scherma Storica



Materiale Occorrente

Una scacchiera

Un mazzo di carte francesi.

Miniature raffiguranti i moschettieri.

O in alternativa le pedine allegate da ritagliare e spessorare (nota che lo spadaccino/a può essere mancino/a dunque le miniature devono aver un "orientamento")

Segnaposto per indicare i punti di ogni giocatore.

Un numero di dadi a 8 facce pari al numero dei giocatori.

Un numero di segnali bianchi pari al numero dei giocatori

Un numero di segnali neri pari al numero dei giocatori.

(il colore non è rilevante, quello che conta è che siano due set distinguibili)

(alcuni pezzi degli scacchi... opzionali)



L'idea del gioco e le meccaniche principali della SCHERMA IN LINEA sono sviluppate da **Giulio Bottega** (2023)

L'ampliamento delle meccaniche e la grafica per la SCHERMA STORICA sono sviluppate da **DADDO Art** (2023)

Scopo del Gioco

Nel gioco ogni giocatore muove una pedina rappresentante uno spadaccino.

La partita finisce quando il primo degli spadaccini raggiunge il punteggio (8 punti).

Opzione 1: quando il primo di essi viene buttato fuori dalla scacchiera. Vince il lo spadaccino/a che, tra quelli rimasti sulla scacchiera, ha il maggior numero di punti.
(esplorare soluzioni a squadre)

Set Up

-Distribuire un dado a 8 facce (1D8), una miniatura, un segna punti, due segnali di colori differenti ad ogni giocatore

-Mescolare le carte

-ogni giocatore tira il proprio 1D8

-Posizionamento: Il giocatore con il risultato del dado più alto posiziona il proprio moschettiere in una delle caselle perimetrali della scacchiera. Seguono gli altri giocatori in ordine decrescente.

L'unico vincolo è che nessuno spadaccino deve essere in grado con un movimento singolo di raggiungerne un'altro.

(Opzionale: prima di distribuire le carte posizionare sulla scacchiera alcuni pezzi degli scacchi. I pedoni potranno essere spostati gli altri sono strutture "fisse")

-Posizionare il segnale di ogni spadaccino sul lato della scacchiera, o sulla apposita scheda, per segnarne i punti. I punti iniziali sono ZERO per ogni spadaccino.

(vai all'ultima pagina per il setup delle strutture fisse)



-Recupero

Tutti i giocatori pescano una carta dal mazzo di carte coperte.
(nel primo giro si salta questa fase)



Preparazione dello spostamento

Tutti i giocatori poggiano sul tavolo una carta coperta, il dado ad otto facce ed uno dei dadi colorati tenendoli coperti. Nota che la carta serve in caso di scontro con gli altri giocatori. Se si è certi di non scontrarsi con altri moschettieri la carta può non essere giocata e quindi aumentare le carte che si hanno in mano.



Tutti i giocatori mostrano la loro Preparazione



Spostamento

Le pedine dei moschettieri vengono spostate



Soluzione dei possibili scontri

Se le traiettorie dei moschettieri causano scontri, vengono risolti guardando il valore della carta giocata



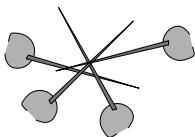
Preparazione finale della stoccata

I giocatori, se vogliono, possono aggiungere una carta alla loro stoccata



Stoccata

I giocatori mostrano le loro carte



Risoluzione delle stoccate.

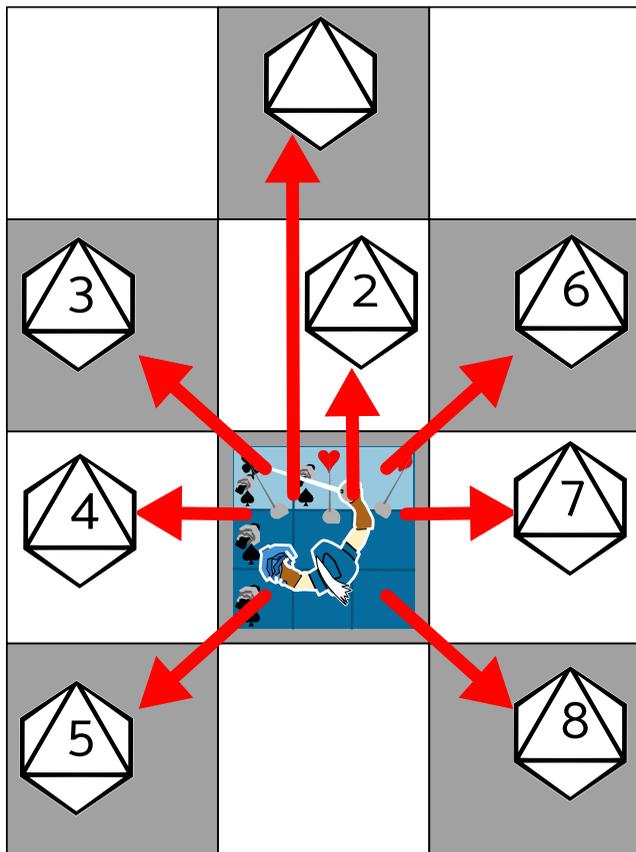
Si confrontano le carte e si aggiudicano i punti.



Preparazione dello spostamento e della stoccata

Ogni giocatore pone davanti a se, mantenendoli coperti, un dado ad 8 facce e/o UNO SOLO cubo colorato (bianco o rosso) e una carta tra quelle che si hanno in mano

Il dado rappresenta la posizione che si vuole occupare,



Il dado Bianco

indica che si vuole fare una rotazione di 90° PRIMA del tratto rettilineo



Il dado NERO

indica che si vuole fare una rotazione di 90° DOPO il tratto rettilineo



Nessun dado

indica che non si vuole compiere nessuna rotazione

L'indicazione fornita dal dado a 8 facce si riferisce alla disposizione del moschettiere nel momento in cui compie il tratto rettilineo. Se la rotazione viene compiuta PRIMA del tratto rettilineo il valore del dado si riferisce a rotazione compiuta

Se due o più giocatori si contendono la stessa casella di arrivo quello con la carta più alta riesce a fare lo spostamento, gli altri restano fermi.
(*sviluppare regole opzionali, se si vuole, per risolvere questi scontri)



Preparazione finale della stoccata

I giocatori, se vogliono, possono aggiungere una carta alla loro stoccata



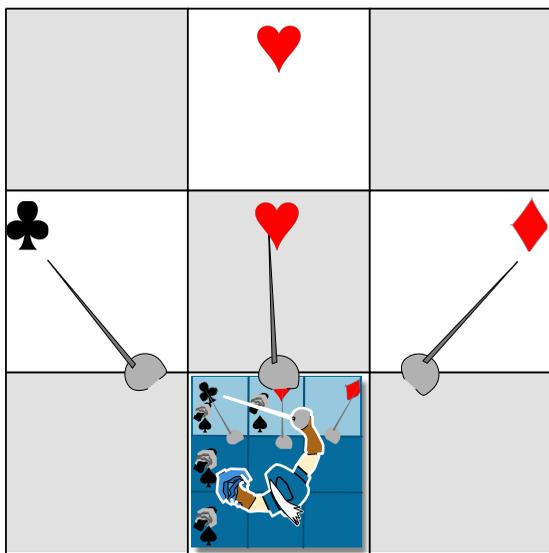
Stoccata i giocatori mostrano le loro carte

-Tutti i giocatori mostrano la loro stoccata e lasciano la propria giocata davanti a se. Gli attacchi e le parate sono contemporanei.

Le carte vengono utilizzate sia per cercare di colpire gli altri giocatori e per parare. Per COLPIRE un avversario il coplo deve essere "portato alla giusta MISURA", ossia nella giusta posizione/direzione. Il SEME giocato deve essere quello corrispondente alla direzione in cui si vuole colpire senza che nel mezzo ci siano strutture fisse o mobili.



Per COLPIRE un avversario il coplo deve essere "portato alla giusta MISURA", ossia nella giusta posizione/direzione. Il SEME giocato deve essere quello corrispondente alla direzione in cui si vuole colpire senza che nel mezzo ci siano strutture fisse o mobili.



-Attacco



CUORI: con una carta di CUORI si può colpire un bersaglio che si trovi in uno dei due spazi direttamente davanti allo/a spadaccino



QUADRI: con una carta di QUADRI si può colpire un bersaglio che si trovi sulla diagonale AVANTI, LATO SPADA



FIORI: con una carta di FIORI si può colpire un bersaglio che si trovi sulla diagonale AVANTI, LATO CAPPA, dello spadaccino

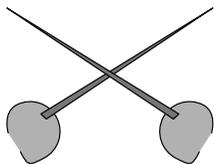
Nota che i moschettieri mancini useranno i semi invertiti.

Le carte di QUADRI rappresentano sempre la stoccata in diagonale lato di spada

Il giocatore che ha usato due carte potrà usare il valore maggiore delle due carte giocate ed usare entrambi i semi potendo così attaccare due volte.

(regola opzionale: se un moschettiere perde con uno scarto di 5 punti o più VIENE DISARMATO e perde uno dei punti acquisiti. Per ritrovare un'arma deve trovarsi a contatto (anche in diagonale) con una struttura fissa. Fin quando resta disarmato può parare solo con la Cappa.

(regola opzionale, l'Affondo: il giocatore che usa un Asso può decidere di allungare il proprio attacco di una casella nella direzione corrispondente al seme dell'Asso usando il valore di un'altra eventuale carta giocata, rinunciando completamente ad usare il secondo seme in quel turno. Usando l'Affondo non si può disarmare l'avversario)



La Parata

Le carte giocate hanno valore anche in parata

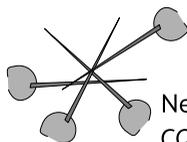
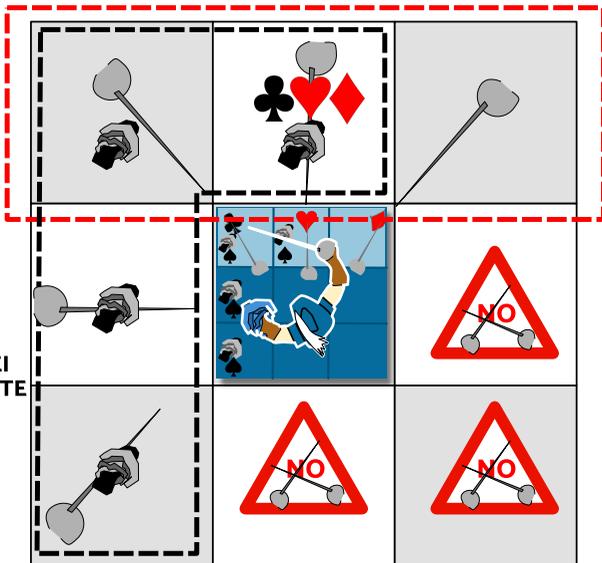
Le carte di Cuori, Quadri e Fiori sono essere usate indistintamente per parare attacchi che vengono dalle tre caselle davanti al moschettiere



Le carte di di Picche, sono usate per le parate di Cappa che vengono dal lato di cappa e da davanti al moschettiere.

(*) nota che se il moschettiere è mancino le posizioni sono invertite. Osserva la padina che lo rappresenta.

ATTENZIONE: SE UN COLPO NON VIENE PARATO AFFATTO, O ARRIVA DA UNO DEI LATI SCOPERTI. ANDRA' AUTOMATICAMENTE A SEGNO (purché della giusta misura) Il moschettiere che porta l'attacco ottiene DUE PUNTI.



-Risoluzione degli scontri

Dopo che le carte vengono scoperte si "risolvono" tutti gli scontri.

Negli scontri **vince la carta di valore maggiore**, in caso di parità vale la sequenza CQFP. Se la stoccata è portata con un "critico" (due carte giocate insieme) il seme da tenere in considerazione in caso di parità è quello della carta maggiore.

INCALZARE:

quando si riesce ad infliggere un punto si può **IMMEDIATAMENTE INCALZARE** l'avversario. Ossia chi attacca spinge di una posizione (nella direzione dell'attacco vincente).

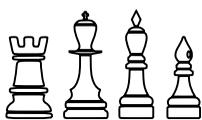
CASCARE FUORI DALLA SCACCHIERA:

Se come comesequeza di una INCAZATA si viene spinti fuori dalla scachiera si perde un punto e si potrà risalire da uno degli angoli della scachiera stessa

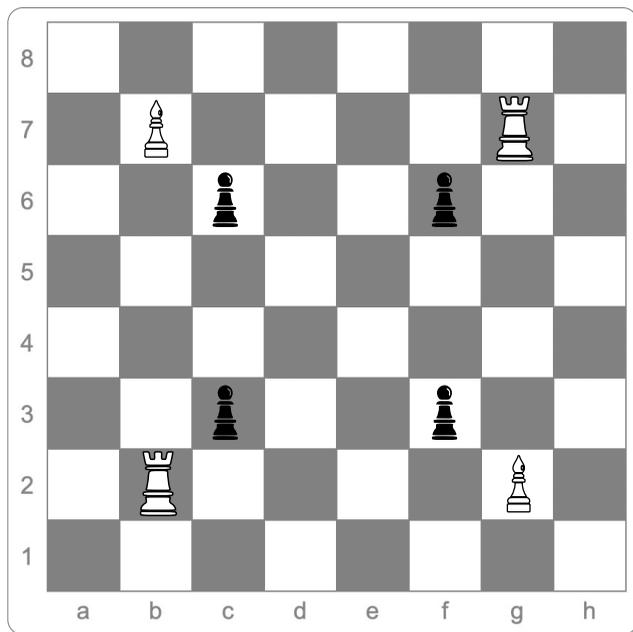
Strutture fisse

Nella prima pagina si è accennato all presenza di strutture fisse e mobili sulla scchiera.

 I pedoni rappresentano strutture mobili e possono essere spostati nella fase di movimento: se un moschettiere è in contatto con una di loro, anche sulla diagonale, può spingerle o trascinarle come se facesse un normale spostamento. Se un'altro moschettiere si trova sulla casella dove finisce il pedone i due moschettieri devono confrontare sostenere la loro manovra con giocando una carta. Se vince il moschettiere che sta provando a spostare il pedone il moschettiere verrà spostato di conseguenza. Se vince l'altro non succede nulla.



Gli altri pezzi degli scacchi rappresentano strutture fisse e non possono essere spostati. Se come conseguenza di un INCALZAMENTO un moschettiere viene sbattuto contro una struttura fissa (ossia la struttura fissa gli impedisce il movimento che avrebbe dovuto fare perde uno dei punti già acquisiti.

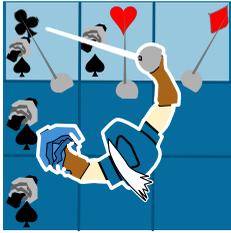


Qui a fianco un esempio di setup per le strutture fisse e mobili.

Si invitano i giocatori a sperimentare altre soluzioni

Se si applica la regola che consente di DISARMARE, l'alfiere potrebbe essere il pezzo che serve "toccare" per ri acquisire l'arma.

I giocatori sono invitati ad inventare altre soluzioni o usi degli altri pezzi.



Moschettieri da ritagliare e spessorare con i rispettivi segnapunti

