

LA SCAMORRA

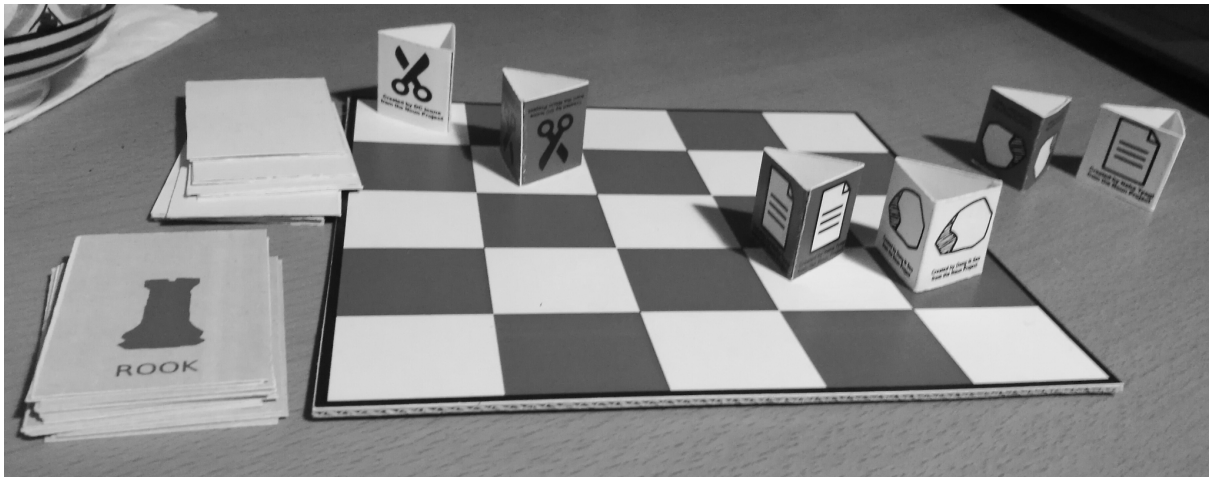
Un gioco da tavolo con partite lampo per due giocatori.
versione 0.2

Scopo del gioco:

Totalizzare il maggior numero di punti possibile a fine partita o terminare la partita con una vittoria a capotto.

Componenti:

- Plancia di gioco a scacchiera 5x5.
- Tre pedine per ogni giocatore: carta, sasso, forbice.
- un mazzo di sedici carte scacchi per ogni giocatore:
 - 1 re
 - 1 regina
 - 3 Alfieri
 - 3 Cavalli
 - 3 Torri
 - 5 Pedoni
- Un sistema per tenere il punteggio (es. carta e penna).
- Un sistema per scegliere a sorte uno dei due giocatori. Nelle partite dal vivo si utilizza solitamente una mano singola di morra cinese.



1. Inizio del gioco e iniziativa:

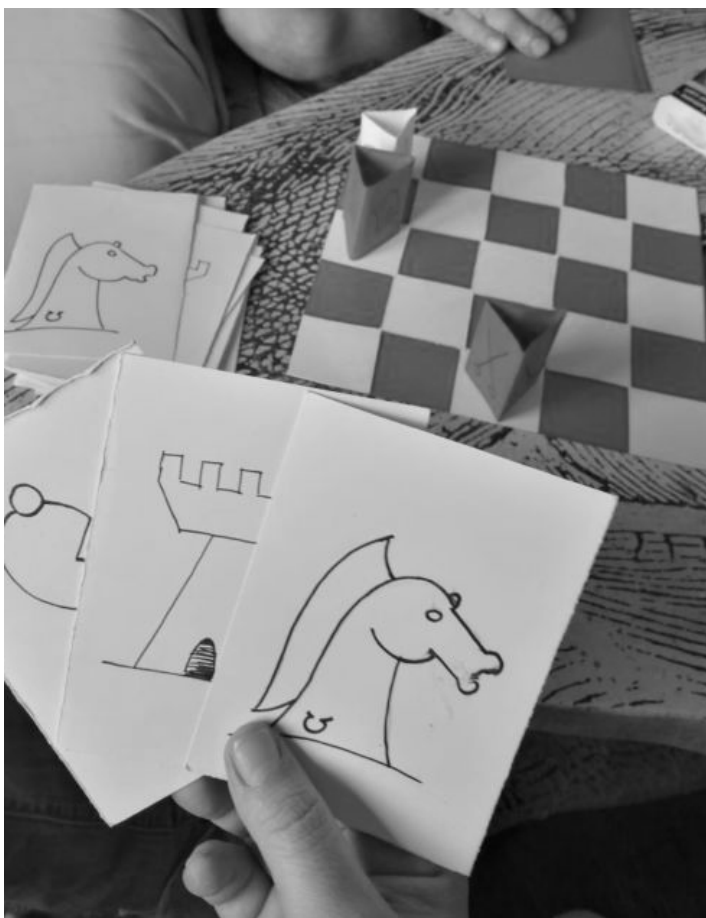
Prima di iniziare il gioco vero e proprio sarà necessario risolvere l'iniziativa:

- Per prima cosa si mescolano e si posizionano entrambi i mazzi di carte scacchi dei giocatori.
- Successivamente, da ognuno dei due mazzi di carte scacchi, si pesca una carta a caso - **la coppella** - che andrà eliminata dal gioco e non verrà usata.
- A questo punto ogni giocatore pesca tre carte dal proprio mazzo e le guarda (senza mostrarle all'avversario!).
- Si tira a sorte chi dei due giocatori abbia l'iniziativa (con un dado od una mano di morra).

1.1 Mossa o Posizione?

- Il giocatore con l'iniziativa decide se **muovere per primo** o **posizionare per primo (considerando anche le tre carte che ha appena preso)**.
- Il giocatore che deve posizionare per primo inizia posizionando il primo pezzo sulla sua prima fila della scacchiera (la sua **casa**).
- A turno quindi ogni giocatore posiziona un pezzo sulla prima fila della sua scacchiera fino al termine dei pezzi (considerando anche le carte che ha appena pescato e cercando di impostare una strategia di apertura in attacco o difesa in base ad esse).
- A questo punto **il giocatore che ha posizionato per secondo dovrà muovere per primo** e la partita ha inizio.

In generale chi posiziona le pedine per secondo ha il vantaggio di poter posizionare il proprio pezzo considerando il pezzo appena posizionato dall'avversario. Questo vantaggio si paga però muovendo poi per primi, ed essendo quindi costretti a muovere fuori dalla propria casa, ponendo il proprio pezzo in una posizione potenzialmente pericolosa. Infatti, essendo impossibile muovere un pezzo dalla propria casa fino a quella avversaria con una sola mossa (tutti i pezzi muovono di massimo 3 passi, vedi regole successive), chi esce per primo dalla propria casa si espone per primo al pericolo di un attacco diretto da parte dell'avversario.



2. Carte scacchi

A turno i giocatori possono quindi scartare una carta scacchi dalle tre che hanno nella mano e giocarela per muovere una delle pedine sulla scacchiera.

Ogni volta che un giocatore scarta una carta scacchi ne pesca subito un'altra dal mazzo, in modo da avere sempre tre carte in mano (eccetto alla fine della partita quando il mazzo è terminato e non ci sono più carte da pescare).

3. Movimento

Il giocatore che deve muovere una pedina dovrà scegliere una delle sue tre carte scacchi e giocarela (scoperta) per far muovere uno a scelta dei suoi pezzi.

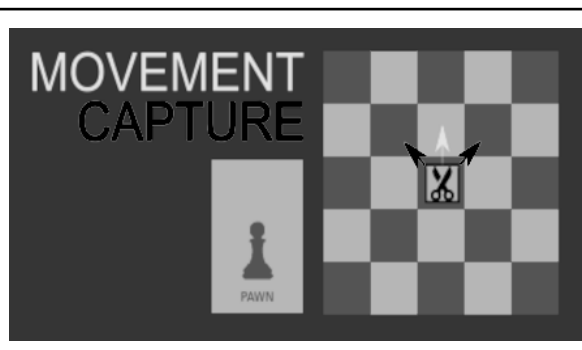
3.1 Movimenti delle carte

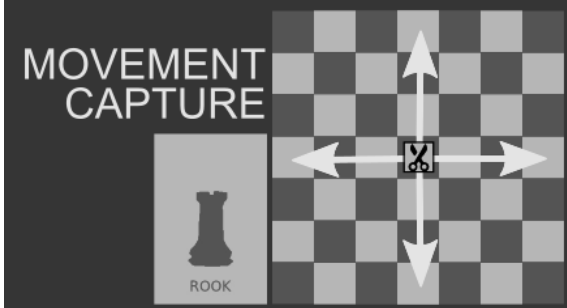
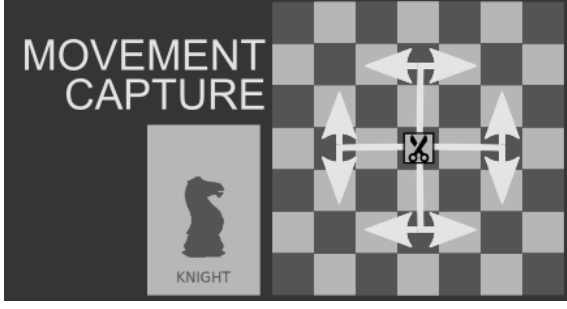
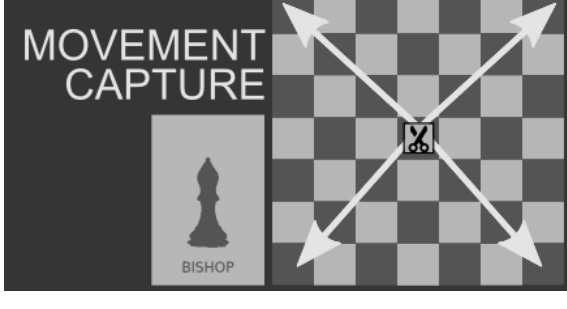
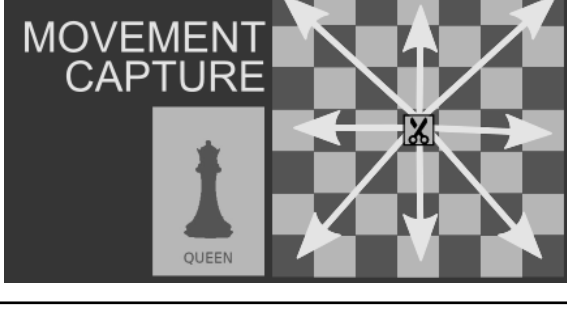
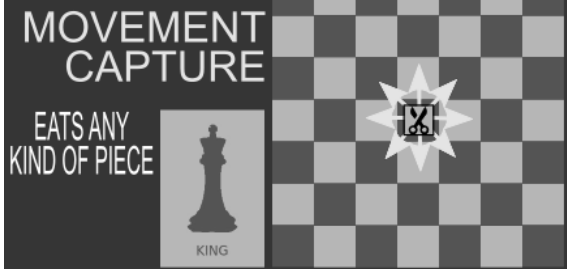
L'uso delle carte scacchi permette di muovere le proprie pedine secondo il seguente schema:

PEDONE:

Permette o il movimento di una casella in avanti o di mangiare diagonalmente.

Giocando un pedone si può usufruire della regola del rientro (vedi più avanti).



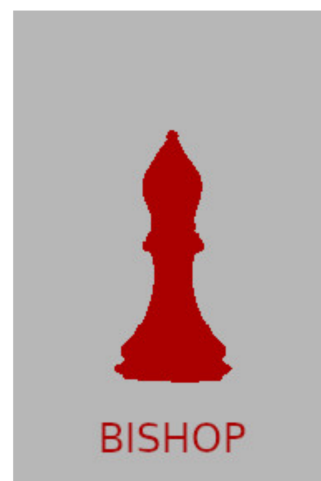
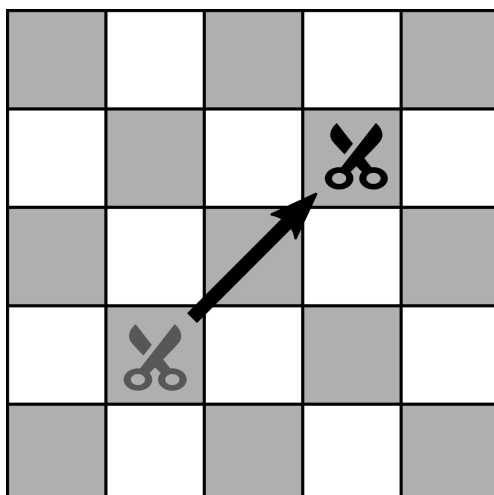
<p>TORRE: Permette di muovere di massimo tre caselle in verticale od orizzontale, in avanti o indietro. Non può saltare sui pezzi.</p>	
<p>CAVALLO: Permette di muovere secondo lo schema ad L degli scacchi (2+1 caselle). Può saltare sui pezzi.</p>	
<p>ALFIERE: Permette di muovere in diagonale, avanti o indietro di massimo tre caselle. Non può saltare sui pezzi.</p>	
<p>REGINA: Permette di muovere in verticale, orizzontale e diagonale, avanti o indietro, di massimo tre caselle. Non può saltare sui pezzi.</p>	
<p>RE: Permette di muovere di una sola casella in qualsiasi direzione. Permette di mangiare qualsiasi pedina ignorando le regole della morra. (vedi regole delle pedine dopo).</p>	

nota: in questi schemi si è usata una scacchiera più grande di quella di gioco, per pure esigenze grafiche e di chiarezza.

Esempio:

Il giocatore di turno sceglie una carta alfiere e la scarta sul tavolo (la carta scartata sarà visibile per l'avversario) annunciando di voler muovere le forbici. Egli procede quindi a muovere il pezzo.

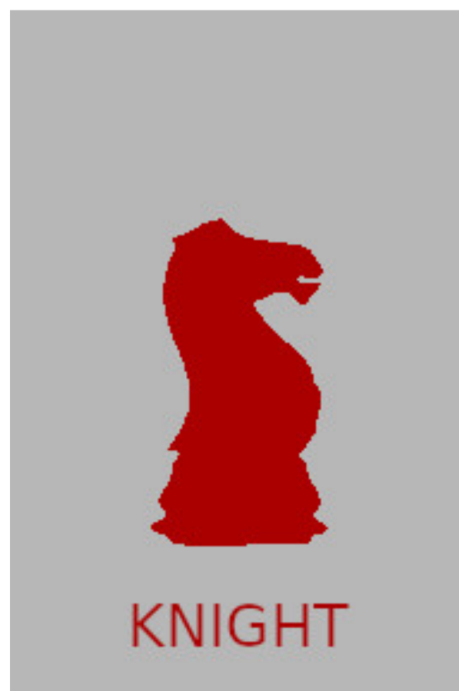
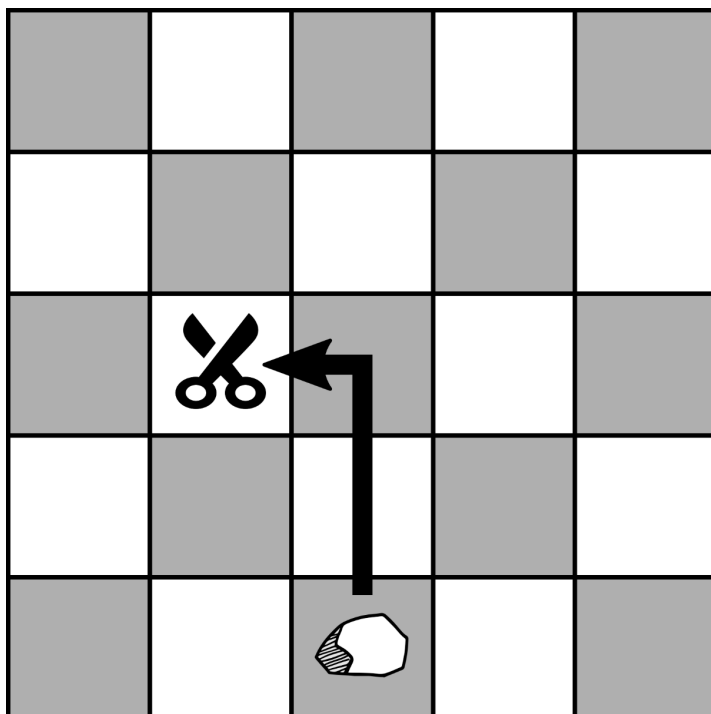
(nell'immagine la forbice si muove di due caselle diagonalmente usando la carta alfiere)



Una volta fatta la mossa il giocatore pesca una carta dal suo mazzo (in modo da avere comunque tre carte in mano alla fine del turno) e la mano passa all'avversario.

Quando si scarta una carta scacchi è obbligatorio eseguire la mossa corrispondente con una delle proprie pedine. Se ciò non è possibile la carta è comunque scartata ma il turno passa all'avversario senza che si sia mossa alcuna pedina.

E' possibile scartare volontariamente una carta che non abbia alcuna mossa possibile sulla scacchiera, per liberarsene e passare il turno senza muovere i pezzi (anche se si posseggono altre carte in mano che abbiano mosse giocabili).

4. Mangiare le pedine.

(nell'immagine il sasso mangia la forbice giocando una carta cavallo)

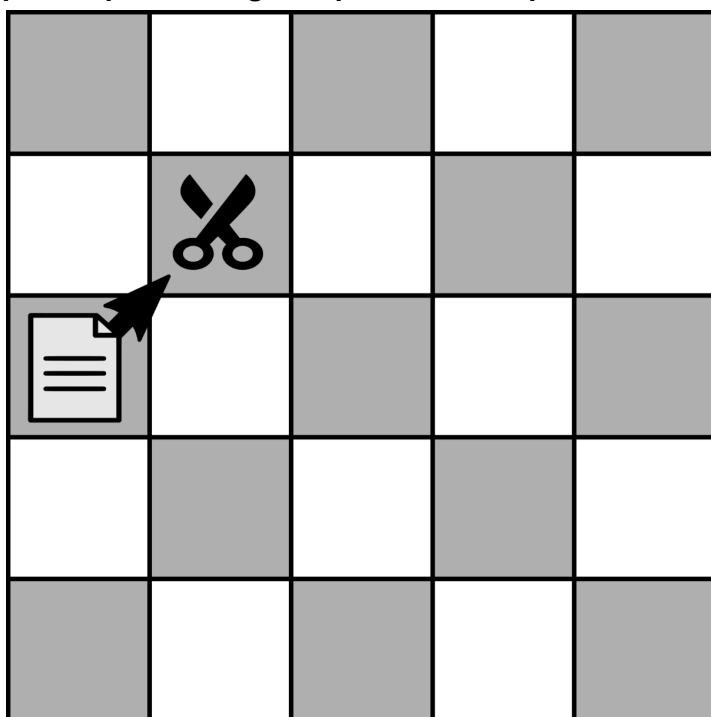
Nell'esempio precedente il giocatore gioca una carta cavallo e la usa con la pedina sasso permettendole così di raggiungere e mangiare la pedina avversaria forbice.

Ogni volta che un giocatore mangia una pedina avversaria egli guadagna un punto.

Il meccanismo che regola l'atto di mangiare ed eliminare le pedine avversarie segue le meccaniche della morra cinese:

- La pedina sasso può mangiare la pedina forbice
- La pedina forbice può mangiare la pedina carta
- La pedina carta può mangiare la pedina sasso

L'unica importante eccezione a questa regola è che giocando una carta RE qualsiasi pedina potrà mangiare qualsiasi altra pedina!!



(nell'immagine la carta mangia la forbice perché ha giocato il re)

OPPONENT HOME.
Your last row is your opponent's home.

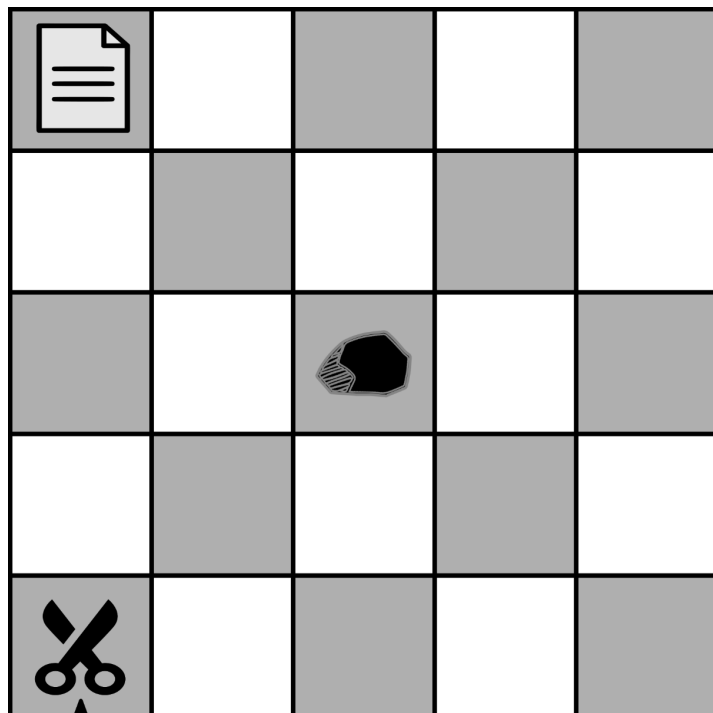
YOUR HOME.
Your first row is your home.

CASA AVVERSARIA E PROPRIA CASA.

Si dice "casa dell'avversario" l'ultima riga della scacchiera in direzione del proprio avversario. Ovvero dove si dirigono tutti i nostri pedoni. Analogamente la nostra prima riga di caselle è la nostra "casa".

5. Regola del Rientro

Un giocatore a cui sia stato mangiato un pezzo in precedenza può, **scartando una carta pedone**, far rientrare tale pezzo nella propria casa. Giocando un pedone in questo modo non si ha diritto ad ulteriori movimenti ed il turno passa all'avversario. Non è obbligatorio far rientrare un pezzo ogni volta che si gioca un pedone. Il giocatore può scegliere, al momento di giocare, se intende usare il pedone per muovere un pezzo già in gioco o per far rientrare un pezzo precedentemente mangiato.



*Nell'esempio il giocatore **gioca un pedone e decide di far rientrare il proprio pezzo forbici** dalla propria casa. In questo modo egli scarta il pedone ed il turno passa all'avversario. Se lo avesse desiderato avrebbe potuto anche usare il pedone per muovere il proprio sasso. Ma una mossa esclude l'altra, egli deve quindi decidere come usare la sua carta al momento di giocarla.*

6. Fine della partita e condizioni di vittoria

Il match termina quando finiscono le carte nei mazzi scacchi, ovvero dopo 15 mosse per giocatore. A tal punto vince il giocatore che ha totalizzato più punti. In caso di parità la partita è patta.

6.1 Vittoria per "CAPPOTTO"

Se un giocatore riesce a mangiare tutti e tre i pezzi nemici prima che il suo avversario riesca a rimmetterli in gioco egli vince per cappotto. Il cappotto si verifica nel momento in cui sulla scacchiera rimangono pezzi di un solo colore.

6.2 Partita a 15

Una modalità di gioco da noi apprezzata è la “partita a 15”. Giocando in questa modalità vince il primo giocatore che riesca a totalizzare 15 punti nell’arco di più partite. Tra una partita e l’altra i punteggi si sommano in modo che il primo a raggiungere 15 punti totali sia il vincitore. In questa modalità una vittoria per cappotto vale 10 punti (da sommarsi a quelli già ottenuti nel corso del match).

LINK UTILI:

E’ possibile giocare una versione online del gioco su Tabletopia o Tabletop Simulator:

<https://tabletopia.com/games/scamorra>

<https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=2626801017>

E’ possibile scaricare l’ultima versione disponibile di questo manuale da questo link:

<https://docs.google.com/document/d/1KaTWINhnZs2SGyu7SuwXE4z-QmF7RztbAiBjv3LxWU8/edit?usp=sharing>

Ultima versione disponibile del manuale in lingua inglese:

https://docs.google.com/document/d/1KiBPa-XFT_R5yjX0gl-a_iNOtCTPuybSzvK_pFUXeJY/edit?usp=sharing

Kit Print&Play (3 fogli A4):

<https://drive.google.com/file/d/1Un5cRcHQV3vYD16gYB7aHY9LwNKHuMoR/view?usp=sharing>

La Scamorra è un gioco ideato da Ivan Preziosi ma in corso di sviluppo con l’aiuto ed il contributo di molte altre persone - contatti: ivan.preziosi@gmail.com

