



Istruzioni Scorchio

Scopo del gioco: realizzare il punteggio più caldo intuendo il numero di combinazioni che si ritiene di poter vincere

N° di giocatori: da 2 a 6 giocatori

Svolgimento di un turno: mischiare le carte peperoncino e disporle a faccia in giù, assegnando a ogni giocatore lo stesso numero di carte. Se ne avanza qualcuna, metterle da parte ma consentire a ogni giocatore di vederle.

- Il giocatore alla sinistra del mazziere guarda le sue carte e annuncia a tutti il numero di combinazioni che pensa di vincere. Lo **Scorch** più alto vince la combinazione (vedi sotto)
- Ogni giocatore (in senso orario) ripete l'operazione finché non arriva il turno del mazziere. A differenza degli altri, il mazziere non ha diritto a prevedere un numero che possa eguagliare la somma delle proprie carte (es. 3 giocatori hanno 12 carte ciascuno, se i primi due giocatori prevedono 5 combinazioni, al mazziere non è consentito sceglierne 2)

Combinazioni

- Per impostare una combinazione, il primo giocatore lancia il dado speziato e gioca una carta a scelta ponendola a faccia in su. **Scorch** = numero del dado speziato moltiplicato per il numero della carta



Lo scorch è $12 \times 5 = 60$

- A turno ogni giocatore tira il dado speziato e sceglie la carta peperoncino da giocare dopo aver deciso se vincere o meno la combinazione
- Finito il turno, il giocatore con lo **Scorch** più alto vince la combinazione
 - In caso di pareggio, vince il primo giocatore ad aver impostato lo scorch più alto
- Il giocatore che ha vinto imposta la combinazione successiva

Contare il punteggio dopo un turno: una volta vinte tutte le combinazioni, si passa a calcolare i punteggi.





- Se hai indovinato correttamente il numero di combinazioni vinte, aggiungi 10 al numero di combinazioni (es. se hai previsto di vincere 5 combinazioni e ne hai vinte 5, segni 15); se invece ne hai previste zero e non ne hai vinta nessuna segni 20
- Se non indovini correttamente, segni il numero di combinazioni vinte (es. se hai previsto di vincere 5 combinazioni ma ne hai vinte 4, segni 4)
- Ogni giocatore aggiunge il punteggio al proprio totale
- Il turno successivo si ripete allo stesso modo e il ruolo di mazziere passa al giocatore successivo in senso orario

Vincere il gioco: una volta che tutti i giocatori hanno fatto da mazziere, il giocatore con il punteggio totale più alto vince.

