

Skud Pai Sho

Hraj online: SkudPaiSho.com. Kontakt: [@SkudPaiSho](https://www.instagram.com/SkudPaiSho)
Preložil: Kaľo

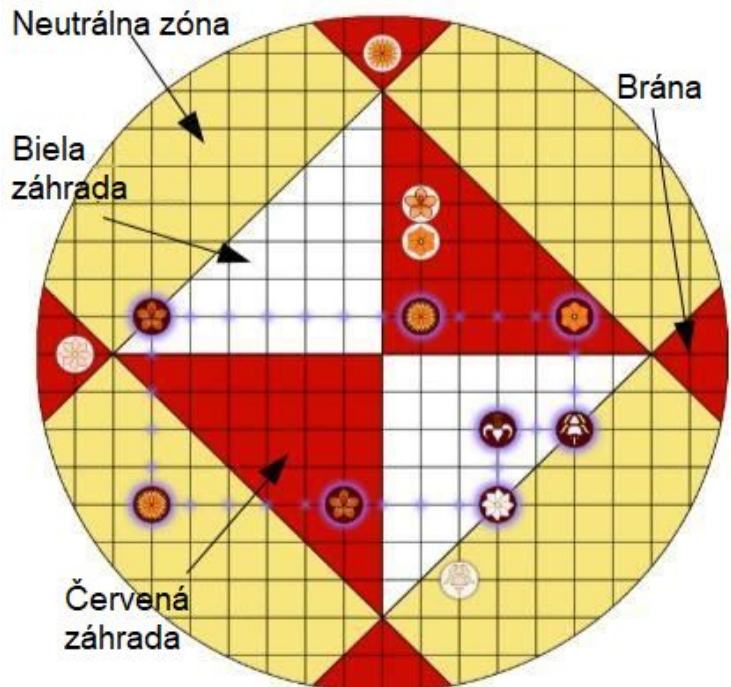
Cieľ

Cieľom hry je byť prvým hráčom, ktorý vytvorí *Kruh Harmónie* - reťaz Harmónií, ktorá sa utvorí okolo stredu hracieho plánu.

Harmónie

Harmónia sa vytvorí, keď sú dva hráčove Kvetové žetóny (ktoré sú vzájomne harmonické) v jednej línii na hracom pláne. Harmónia nemôže vzniknúť, ak medzi týmito dvoma žetónmi stoja iné žetóny alebo Brány, alebo ak jeden zo žetónov stojí na Bráne.

Podobne, ku Zrážke dôjde vtedy, keď sa ocitnú v jednej línii Kvetové žetóny, ktoré sa zrážajú (sú vzájomne disharmonické). Je pravidlom, že ku Zrážke nesmie dôjsť, preto hráč nesmie vykonať pohyb alebo akciu, ktorý by spôsobil zrážanie dvoch žetónov.



Príprava hry

Pred prvým pohybom:

- Každý hráč označí 4 Akčné žetóny, s ktorými bude hrať
- *Host'* (prvý hráč) vyberie jeden základný Kvetový žetón. Obaja hráči začínajú s týmto

jedným žetónom v proti sebe stojacich Bránach.

Následne začína *Host'* prvý ťah.

Hrací plán

- Žetóny sa pokladajú na miesta, kde sa prelínajú čiary.
- **Brány:** Na pláne sú 4 Brány. Pokladajú sa na ne Kvetové žetóny, keď sú položené na hrací plán. Žetóny, ktoré už sú na hracom pláne, sa nikdy nemôžu presunúť späť na pole Brány.
- **Záhrady:** Na hracom pláne sú červené a biele Záhrady. Záhrady ovplyvňujú, kde sa môžu jednotlivé základné Kvetové žetóny pohybovať. (pozri *Základné kvety*).

Priebeh ťahu

Počas svojho ťahu hráč buď *Aranžuje* (posúva Kvetový žetón po hracom pláne) alebo *Sadí* (pokladá nový základný Kvetový žetón do voľnej brány)

Ak hráč vytvorí novú Harmóniu medzi svojimi žetónmi počas Aranžovania, dostáva *Harmonický bonus*, a môže urobiť jednu akciu z nasledovných:

- Položiť na hrací plán Akčný žetón
- Zasadiť špeciálny Kvetový žetón
- Ak nemá žiadne Kvetové žetóny v Bránach, zasadiť základný Kvetový žetón.

Základné kvety

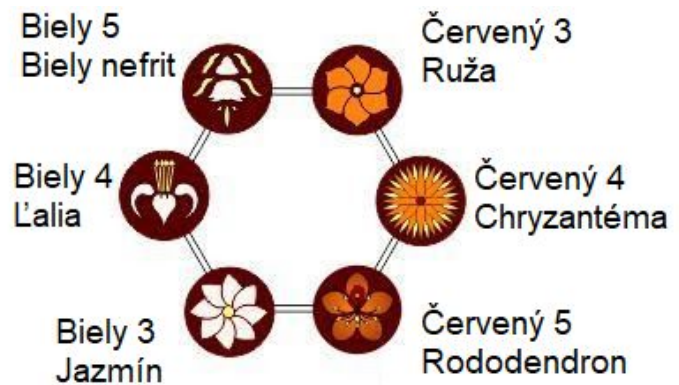
Základné kvety sa delia na červené a biele kvety.

Červené kvety:

Ruža - červený 3
Chryzantéma - červený 4
Rododendron - červený 5

Biele kvety:

Jazmín - biely 3
Ľalia - biely 4
Biely nefrit - biely 5



Každý hráč má tri žetóny každého základného kvetu. Tieto žetóny:

- sa môžu pohybovať o istý počet polí, ktorý určuje číslo v ich názve (napr. 3)
- vytvárajú Harmónie so susediacimi žetónmi v kruhu kvetov na obrázku (napr. Ruža je harmonická s Chryzantémou a s Bielym nefritom)
- zrážajú sa s protihľými žetónmi v kruhu kvetov na obrázku (zrážajú sa teda kvety s rovnakým číslom a opačnou farbou, napr. Ruža (červený 3) a Jazmín (biely 3))
- vyradiť žetóny, s ktorými by sa zrážali
- nemôžu skončiť svoj pohyb celé v Záhrade opačnej farby (môžu ňou však prechádzať, a môžu zastať na hranici záhrady)

Akčné žetóny

Každý hráč má po dva žetóny z každého typu Akčných žetónov (musí však vyhodiť 4 z nich pred začiatkom hry). Akčné žetóny nemôžu byť položené na Bránu, ani nemôžu byť použité tak, aby postavili základné Kvetové žetóny do Záhrady opačnej farby, alebo do polohy, kde sa žetóny zrážajú.



Kameň – Dá sa položiť na voľné miesto na hracom pláne.

Ruší všetky harmónie ktoré cezeň prechádzajú, a nemôže byť posunutý Kolesom.



Koleso – Dá sa položiť na voľné miesto na hracom pláne.

Všetky susediace žetóny posunie o jedno miesto v smere hodinových ručičiek. (nemôže posunúť žetón mimo hrací plán, ani do Brány, či z Brány).



Porast – Dá sa položiť na voľné miesto na hracom pláne.

Ruší všetky Harmónie vytvárané susednými žetónmi.



Lod' – Dá sa položiť na Kvetový alebo Akčný žetón.

- Posunie Kvetový žetón na ľubovoľné susedné miesto (Lod' zostane na hracom pláne) alebo

- Odstráni z hracieho plánu Akčný žetón (Akčný žetón aj žetón Lode opustia hrací plán).

Špeciálne kvety

Každý hráč má jeden žetón každého špeciálneho kvetu.



Biely lotos – Pohybuje sa o 2 miesta

- Vytvára Harmóniu s každým základným kvetom obidvoch hráčov (Harmónia patrí hráčovi, ktorému patrí základný Kvetový žetón v danej Harmónii).



Orchidea – Pohybuje sa o 6 miest

- Uväzní okolité protivníkov Kvetové žetóny, takže sa nemôžu pohnúť inak ako použitím Akčného žetónu.
- Ak hráč vlastní rozkvitnutý Biely lotos (čiže taký, ktorý už opustil Bránu), jeho Orchidea:
 - Môže byť vyradená akýmkoľvek Kvetovým žetónom
 - Môže vyradovať Kvetové žetóny

Vyradovanie žetónov

Niektoré žetóny môžu vyradiť iné žetóny. Hráč presunie svoj žetón na polohu protivníkovho žetónu, a odstráni ho z hry. Odstránený žetón nie je možné použiť do konca hry.

Základný Kvetový žetón môže vyradiť protivníkov žetón, s ktorým by mohol tvoriť Zrážku.

Vyradiť sa dajú iba Kvetové žetóny, ktoré opustili Bránu. Žetóny v Bránach sa nedajú vyradiť.

Pre vyradovanie špeciálnych kvetov pozri Špeciálne kvety.