



INVIATO DA

Irmgard

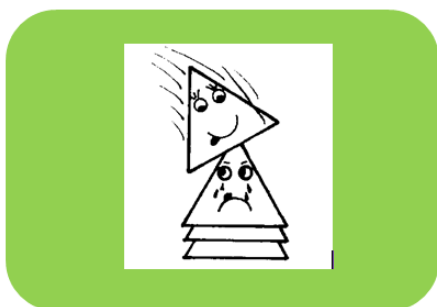
ON

01/07/2017



Keine Stimmen

Prendi il cappello



L'idea nasce dal gioco "Catch the Hat", un gioco di terreno speciale.

Cattura il cappello - come gioco off-road

- + Può essere giocato durante il giorno
- + Nessuno deve nascondersi
- + Non è possibile rubare, catturare o altro
- + Sono richieste velocità e azione tattica
- + Niente funziona senza la cooperazione del gruppo
- Sono richiesti piani di gioco elaborati (ma possono essere presi in prestito)
- Regole un po' complicate

Sicuramente potrete fare buon uso di questo gioco nella prossima SOLA o in uno dei prossimi pomeriggi. - Le descrizioni che seguono sono scritte in modo tale da permettere a chiunque di partecipare al gioco. Se però conoscete già il gioco da tavolo, il gioco è molto più semplice.

1. Punto di partenza e obiettivo

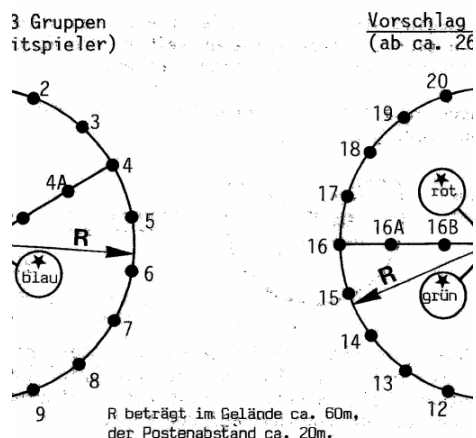
Ogni gruppo ha 10 cappelli. L'obiettivo è catturare il maggior numero possibile di cappelli dagli altri gruppi (vedi punto 5 per le regole del gioco).

2. Terreno

Richiede una foresta (possibilmente non sorvegliata) di dimensioni minime di circa 120 x 120 m.

3. Campo di gioco

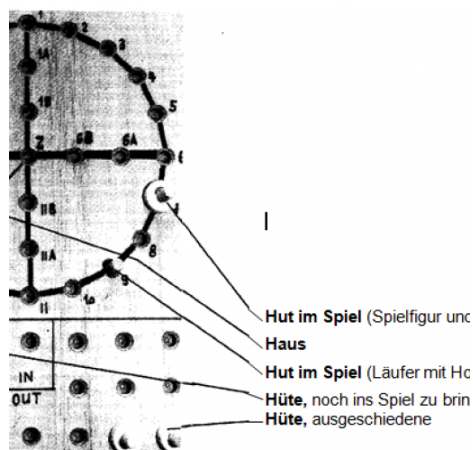
Nella foresta, i campi da gioco sono contrassegnati da paletti. Si consiglia di utilizzare nastri di paletti per l'orienteeing o fogli A4 fissati con spilli. Devono essere numerati per evitare confusione.



Le case si trovano vicino alla postazione Z=Centro. I gruppi si posizionano a una distanza tale da poter giocare indisturbati.

4. Il piano di gioco

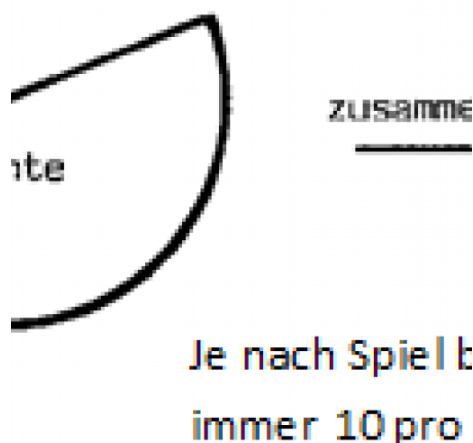
A ogni "casa" appartiene un piano di gioco (ad esempio in legno). Su di esso è riportata la disposizione del gioco nella foresta. Con i pezzi di gioco (= bulloni di legno) viene segnata la posizione dei giocatori nelle diverse postazioni. Un anello di legno si trova sopra ogni pezzo di gioco. Poiché la produzione di 3 o 4 piani di gioco richiede molto tempo, è possibile prenderli in prestito (indirizzo alla fine)



5. regole del gioco / procedura

Punto di partenza: prima dell'inizio del gioco, tutti i giocatori si schierano nella loro casa. Si organizzano nei loro compiti. È necessario un arbitro per ogni casa, ad esempio un leader. Ogni gruppo riceve 10 cappelli del proprio colore. Sono fatti di cartoncino colorato per il collo.

>



Inizio:

Prima dell'inizio, ogni gruppo invia un primo giocatore con il primo cappello in una postazione qualsiasi. Sul tabellone di gioco è contrassegnato da una figura corrispondente. Arrivato alla postazione, questo giocatore si mette il cappello in testa in una posizione ben visibile. Dopo l'inizio, i dadi vengono lanciati in modo chiaro, ad esempio con le tazze, e disegnati sul tabellone di gioco. Finché ci sono cappelli nella casa, il gruppo è libero di inviare un nuovo cappello nel campo dopo ogni lancio di dadi o di spostare un cappello nel campo. Tuttavia, per ogni lancio di dadi, un cappello deve essere spostato in base al numero tirato. Dalla casa al centro o al ritorno conta un occhio lanciato. Nel campo deve esserci sempre almeno un cappello (più impegnativo è che ce ne siano 2 o 3). Dopo il ritorno dell'ultimo, il successivo deve essere immediatamente in campo.

Spostare il cappello

Se un gruppo decide di spostare il cappello del giocatore A nel campo per un numero tirato, lo spostamento viene effettuato sul tabellone di gioco. Non ci sono mai due giocatori sulla stessa casella. Poi un compagno del giocatore B salta via dalla casa al giocatore A con l'anello di legno ed entrambi corrono verso la nuova postazione (funzione di controllo). Lì il giocatore A consegna il cappello al giocatore B e A torna alla casa con l'anello di legno. In questo modo tutti tornano indietro ancora una volta. Dall'inizio del giocatore B fino al ritorno di A, cioè fino a quando l'anello di legno è sulla strada, il cappello non può essere spostato sul tabellone di gioco.

Finché A non si trova presso B (toccandolo), A può essere afferrato.

Afferrare il cappello

Se il giocatore del gruppo I arriva in una casella già occupata da uno del gruppo II, il giocatore I vince tutti i cappelli che il suo avversario porta in testa. Mette i cappelli vinti sotto il proprio. - Non ci sono banchi di riposo. Il giocatore perdente corre a casa sua, informa i suoi compagni e rimuove il pezzo dal tabellone. Se era l'unico cappello in arrivo dal Gruppo II, continua immediatamente a lanciare i dadi.

Cappelli in casa

L'obiettivo è portare il maggior numero possibile di cappelli nemici nella propria casa. Il ritorno è possibile solo se il numero tirato coincide con quello del cappello. Pertanto, gli occhi in eccesso non scadono. Una volta nella casa, i cappelli stranieri vengono depositati e i cappelli propri possono essere

riportati in gioco. - Un giocatore può tornare alla casa solo se possiede cappelli stranieri.

Lancio dei dadi

I singoli gruppi lanciano i dadi indipendentemente, cioè un numero qualsiasi di volte e senza un ordine particolare. L'arbitro controlla che venga spostato un cappello per ogni lancio. - Il gioco acquista automaticamente velocità con il passare del tempo. Se un giocatore rimane a lungo nella stessa postazione, ha più probabilità di essere individuato e catturato dagli altri.

Vincitore

Quando un gruppo esaurisce i cappelli, il gioco viene interrotto. Vince chi ha più cappelli stranieri in casa in quel momento.

Spie

I giocatori senza incarico possono spiare nella foresta e segnalare la posizione degli altri giocatori nella casa. Tuttavia, è vietato gridare ad alta voce.

Materiale / Osservazioni (si trova sul documento allegato = file PDF)

Prendi il cappello

Crediti di fonte:

Auto e immagini: Alex Meier, BESJ www.besj.ch

Weitere Informationen

Categorie

[Giochi e attività](#)

Tag

[Giochi all'aperto](#)

[Catturare](#)

[Gioco](#)

[All'aperto](#)

[Partita della fase a gironi](#)

Età

Non sono disponibili dati.

Numero di partecipanti

Non sono disponibili dati.

Bibbia

Manca questa informazione.

Durata

Non sono disponibili dati.

Materiale

C'è molto lavoro da fare

Scarica il file

[Download del file disponibile](#)

KI Generierter Inhalt

[Contenuto](#)

[Categorie](#)

[Tag](#)

[Età](#)

[Numero di partecipanti](#)

[Bibbia](#)

[Durata](#)

[Materiale](#)