INVIATO DA
reto96

ON
25/11/2012

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Scacchi



Gli scacchi: un gioco da tavolo fantastico!

Da questo antico gioco è nato ora un gioco all'aperto notturno ricco di azione e tattica!

Come nel gioco originale, l'obiettivo è catturare il re avversario. A ogni giocatore viene assegnato un personaggio dotato di diverse specializzazioni, proprio come negli scacchi.

Informazioni sul gioco

- **Età:** 10+
- **Durata:**?
- **Numero di giocatori:** min 22
- **Responsabili:** 1 conduttore di gioco, 1 secondino, 1 mercenario (spiegazione di seguito)

Materiali

- 4 corde (circa 1 m)
- Nastro di delimitazione
- 7 torce elettriche (assicurarsi che nessun partecipante ne porti una propria)
- Denaro finto
- Carte di esenzione

Preparazione

- Dividete i partecipanti in gruppi composti da almeno 11 e non più di 19 persone.
- Delimitate l'area della prigione con del nastro di delimitazione.
- Distribuite gli accampamenti di ciascun gruppo lungo il perimetro della prigione (vedi immagine "Il campo di gioco").
- Distribuite 3 lampade per gruppo (una per contrassegnare l'accampamento, le altre per le torri — spiegazione di seguito) e posizionatene una anche all'interno della prigione.
- Consegna a ciascun giocatore 1 moneta.

The Playing Field



Svolgimento

All'inizio ogni gruppo si trova nel proprio accampamento; a questo punto ai giocatori vengono assegnati i propri personaggi (l'assegnazione è segreta -> un elemento tattico importante) e, al segnale di partenza, il gioco ha inizio.

A questo punto i gruppi cercano di catturare il re del gruppo avversario, proteggendo al contempo, ovviamente, il proprio re.

Lo fanno catturandosi a vicenda; in questo gioco la cattura si basa sulla fiducia: si dà più volte un colpetto sulla schiena all'avversario e, una volta raggiunto il valore del suo personaggio (vedi "I personaggi"), questi muore. Il «problema» sta nel fatto che solo tu sai quale pedina sei -> l'onestà è fondamentale!

Attenzione: i «colpi» devono essere eseguiti entro 10 secondi, altrimenti si ricomincia a contare!

Nota: il valore di un personaggio = il numero di volte in cui bisogna "dare un colpetto" sulla schiena per catturarlo

Se si muore in questo modo, si finisce in prigione.

Per liberare un compagno di squadra, bisogna acquistare una carta di liberazione dal mercenario, al costo di 1 moneta; questa può poi essere scambiata con il secondino per liberare un compagno di squadra.

Se una squadra esaurisce i soldi, non può più liberare nessuno.

Il gioco termina non appena si verifica una delle situazioni tipiche degli scacchi:

- Scacco matto: un re è stato catturato; la sua squadra perde
- Stallo: sul campo sono rimasti solo re – pareggio

I personaggi

Per gruppo:

(Composizione: numero di pedine, valore)

- 1 Re 5x *[Può **muoversi** fuori dall'accampamento solo con i cavalli **(**può rimanere fermo) – se viene catturato, si perde la partita]*
- 1 Regina 4x *[può uccidere direttamente il Re, anche se questi si trova "su" un cavallo[1'1]]*
- 2 Alfieri 2x *[possono muoversi anche negli accampamenti nemici]*
- 2 Torri (caso speciale[2]) *[Gli **unici** giocatori dotati di lanterne; tuttavia, una volta accesa la lanterna, non possono più muoversi; il loro compito è illuminare -> non possono catturare nessuno]*
- 1 esploratore 2x [può far saltare in aria le torri (vedi allegato 1)]
- -> il resto (min. 4) pedoni 1x [possono trasformarsi in cavalli]
- Inoltre 2 corde per i cavalli[1]

[1]Se due contadini si tengono insieme a una corda, formano un cavallo (3x «chiken»)[2] quando uno si muove, l'altro torna ad essere un contadino

[1'1]Il re può muoversi fuori dal proprio accampamento solo «a cavallo», ovvero tenendosi aggrappato a una corda insieme a due contadini; in questa fase, occorre prima uccidere il cavallo (tranne la regina).

[2]Le torri possono essere catturate **solo** dall'esploratore (1x «chiken»), dopodiché i pezzi si scambiano di ruolo (l'esploratore diventa torre; la torre diventa esploratore)

Pezzi senza gruppo:

- 1 Mercenario [Vende biglietti gratuiti e informazioni su altri gruppi]
- 1 secondino [sorveglia la prigione, libera i prigionieri in cambio di biglietti gratuiti]

Fonti

- Immagine di copertina (Checkmate.jpe): © Alan Light / www.wikimedia.org
- Grafica del tabellone (Spielfeld.pgn): Reto Flütsch

Weitere Informationen

Categorie
Giochi e attività

Tag
Scacchi
Giochi all'aperto
Partita in notturna
Tattica
Azione

Numero di partecipanti
1–20
20–30
30 – 100

Bibbia
Manca questa informazione.

Durata
Nessun dato disponibile.

Materiale
Un bel po' di lavoro

Scarica il file
Nessun download di file

KI Generierter Inhalt
Contenuto
Categorie
Tag
Numero di partecipanti
Bibbia
Durata
Materiale

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/it/wiki/art/scacchi