CATTURA LA BANDIERA

Cattura la bandiera è un gioco che sfrutta le vie e la conformazione della vostra città per trasformare ogni luogo in un possibile campo di battaglia. Preparatevi a tutto!

OCCORRENTE

Due bandiere – ogni bandiera deve essere alta almeno mezzo metro; può essere creata in qualsiasi modo, ad esempio annodando un fazzoletto ad un bastone. Le due bandiere devono essere fatte in modo quasi del tutto identico, per non fornire vantaggi o svantaggi alle squadre. Si possono scegliere due colori diversi per le due bandiere, oppure farle dello stesso colore (si riconosceranno comunque, per via dei territori in cui sono posizionate). Si può anche decidere di giocare in più di due squadre, in questo caso serviranno più bandiere.

Territori – prima di ogni partita è fondamentale determinare i territori appartenenti a ciascuna squadra. Questo può essere fatto scegliendo una via principale come confine e decidendo che i territori delle due squadre si trovano a sud e a nord (o a est e ovest) di questa. È una buona idea determinare anche i limiti esterni ai territori, le zone in cui non si può arrivare o dalle quali non si può accedere ai territori.

Zona neutrale – la via di confine (e, se si vuole, altri luoghi concordati tra tutte le squadre) possono fungere da zona neutrale. La zona neutrale è un luogo prezioso per riposarsi e lo scenario privilegiato dei duelli d'onore.

Prigioni – ognuno dei territori deve avere una prigione. Le prigioni devono trovarsi in piazze o luoghi accessibile da più punti. Bisogna comunicare agli avversari la posizione esatta della propria prigione prima dell'inizio del gioco.

Occorrente per combattere – a seconda della modalità che sceglierete vi serviranno:

a. un pacco di spaghetti

b. delle code per lo scalpo

c. coraggio e velocità

GIOCATORI

Il gioco è tanto più interessante quanti più giocatori partecipano. Si può giocare già con un minimo di sei giocatori, ma il bello viene quando si è in dieci o più! Ricordate di scegliere e delimitare il territorio di gioco in relazione al numero di partecipanti!

PREPARAZIONE

Ci si divide in due squadre, ciascuna con la propria bandiera. Cercate di creare da subito squadre equilibrate: lo spirito di squadra che si forma durante il gioco rende quasi impossibile cambiare squadra dopo una partita!

By Comebambini

REGOLAMENTO

1. SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è quello di catturare la bandiera avversaria e riportarla nel proprio territorio o nella zona neutrale di confine.

2. POSIZIONARE LA BANDIERA

Il corretto posizionamento della bandiera è fondamentale per lo svolgimento del gioco. La scelta del luogo è una fase importantissima dello stesso. Alla fine della partita, la squadra perdente ha diritto di vedere dove era posizionata la bandiera degli avversari, che perciò dovranno fare attenzione a non scegliere luoghi scorretti, vanificando così la loro vittoria.

La bandiera viene posizionata da ogni squadra nel proprio territorio, in un punto di passaggio, cioè dotato di almeno **due accessi**. Deve essere **visibile da almeno un'angolazione**, e deve essere messa in **posizione verticale**, a testa in su. La base può poggiare **sul terreno**, o può essere posizionata **più in alto**, ma solo se il luogo scelto è **facilmente raggiungibile** da tutti i giocatori della squadra avversaria. La bandiera deve essere **spiegata**, non può essere arrotolata.

3.COMBATTIMENTO

a. modalità spaghetti

La modalità spaghetti è la più originale e entusiasmante. Gli spaghetti rendono alcune fasi del gioco imprevedibili e richiedono una concentrazione particolare per evitare che si rompano accidentalmente!

Ogni giocatore sarà dotato di uno spaghetto che rappresenta la sua vita. Se lo spaghetto si spezza, per qualsiasi motivo e anche se lo spezza il giocatore stesso, questo dovrà recarsi nella prigione avversaria, munirsi di un nuovo spaghetto e rimanere lì finché non sarà liberato con il tocco di un compagno. Si può spezzare uno spaghetto avversario in qualsiasi territorio tranne che nella zona neutrale. Le dinamiche sono le seguenti:

ATTACCO A TRADIMENTO: lo spaghetto viene spezzato senza tanti convenevoli; se l'attacco fallisce l'attaccato è libero di fuggire. È il tipo di attacco più comune.

SFIDA: una sfida inizia **toccando** l'avversario e **annunciando** la sfida. Lo sfidato non può rifiutarla. Si combatte fino a quando uno dei due non perde lo spaghetto. Altri giocatori – alleati dello sfidante o dello sfidato – possono intervenire e spezzare lo spaghetto di uno dei due con un attacco a tradimento.

DUELLO D'ONORE: due giocatori possono accordarsi da lontano per fare un duello d'onore. In questo caso non è necessario il tocco, ma solo il consenso di entrambi. Un duello d'onore, quindi, si può rifiutare. Se accettato, i due prendono subito posizione con la mano libera dietro la schiena e il duello inizia quando entrambi sono pronti. Si può combattere in qualsiasi modo, senza però mai usare la mano libera che dovrà rimanere dietro la schiena. **Nessuno può disturbare un duello d'onore**. Qualsiasi scorrettezza impone a chi l'ha compiuta di cedere la sua vita all'offeso e andare in prigione. Il duello d'onore è l'unico tipo di combattimento ammesso in zona neutrale.

In qualsiasi di questi casi se si rompono entrambi gli spaghetti (o quelli di eventuali disturbatori), tutti e due i giocatori (o più) vanno in prigione.

By Comebambini

b. modalità scalpo

Lo scalpo funziona come lo spaghetto ma non si spezza in mano!

Tutti i giocatori sono dotati di una coda che viene infilata nei pantaloni in modo che sporga di almeno una spanna. Un avversario viene ucciso quando gli si toglie la coda. Le dinamiche sono le stesse della modalità precedente: attacco a tradimento, sfida e duello d'onore. Nel duello d'onore si combatte con una mano dietro la schiena e nessuno può interferire. La coda viene restituita a un prigioniero una volta che questo è stato scortato in prigione da chi lo ha catturato, ma è liberato solo al tocco di un compagno.

c. modalità furtiva

La modalità furtiva è la più difficile di tutte. Richiede onestà da parte dei giocatori e grandi abilità tattiche. Finire prigionieri è facilissimo!

Se avete scelto questa modalità un avversario può essere fatto prigioniero con il solo tocco e soltanto quando è nel vostro territorio. Ogni giocatore è quindi cacciatore nel proprio territorio e cacciato nel territorio nemico. I combattimenti non esistono. Un giocatore fatto prigioniero deve essere scortato in prigione e può essere liberato al tocco dai compagni **solo dopo che è arrivato in prigione**.

4. PRIGIONI

Le prigioni sono posizionate nelle piazze o in zone con più di un accesso, nel territorio di ogni squadra. Il punto in cui sono tenuti i prigionieri deve essere comunicato all'altra squadra prima dell'inizio del gioco. I prigionieri devono essere controllati da almeno una guardia che non può allontanarsi per più di 10 metri (circa), altrimenti sono liberi di fuggire. I prigionieri sono liberati al tocco dai compagni di squadra. Concordate in anticipo se i prigionieri possono comunicare coi compagni di squadra via telefono!

Importante: scortare i prigionieri – ogni volta che si fa un prigioniero, questo deve essere scortato in prigione da chi lo ha catturato. Si possono fare più prigionieri nel corso di un singolo combattimento (ad esempio se si incontrano più avversari in una stessa zona e si riesce a prenderli tutti, uno dopo l'altro), ma non ci si può impegnare in nuovi combattimenti mentre si stanno portando i prigionieri alla prigione. La guardia che scorta uno o più prigionieri non può essere attaccata finché non ha raggiunto la prigione, né può attaccare nessuno. Per motivi particolari, che vanno concordati tra scorta e prigioniero, si può mandare un prigioniero in prigione da solo. In questo caso il prigioniero potrà andarci per qualsiasi strada e sarà libero di ficcare il naso dovunque nel territorio nemico; chi incontra un prigioniero ficcanaso dovrebbe scortarlo immediatamente alla prigione!

Quando ci si trova nella zona della prigione si possono eliminare le guardie e procedere subito a liberare i prigionieri; una volta fatto ciò si scortano le guardie uccise alla propria prigione. Bisogna fare molta attenzione nella fase di liberazione dei prigionieri, perché è quella in cui si crea più confusione durante il gioco! Un caso tipico è il seguente:

se più giocatori attaccano la prigione, uno potrebbe essere preso da una guardia e liberato quasi all'istante da un compagno, a patto che – una volta ucciso – sia entrato subito nella prigione e abbia ripreso la vita (spaghetto o coda). Se viene toccato dal compagno prima di aver fatto queste due cose, il tocco non ha effetto, non può cioè riprendere la vita e andarsene.

5. RIVOLTA

Quando tutti i giocatori di una squadra sono stati catturati, la prigione inizierà automaticamente una rivolta: dall'arrivo dell'ultimo prigioniero, tutti i prigionieri saranno liberi di fuggire. Sta ai carcerieri impedirlo rispedendone in carcere il più possibile. In alternativa si può scegliere che la squadra che viene imprigionata al completo abbia perso.

By Comebambini

6. CATTURARE LA BANDIERA

Chiunque trovi la bandiera avversaria può raccoglierla e correre come il vento per metterla al sicuro nel proprio territorio! Un giocatore che porta la bandiera in territorio nemico è come un giocatore qualsiasi. Se viene catturato deve lasciare cadere la bandiera dove si trova nel momento dell'uccisione. Nella modalità furtiva chi viene toccato in territorio nemico con la bandiera deve subito lasciarla cadere. Non è permesso ai giocatori della squadra a cui la bandiera appartiene di riposizionarla. La bandiera rimane quindi allo scoperto finché qualche avversario non torna a prenderla e continuare la corsa per la vittoria… Si può sfidare il portatore di bandiera che in questo caso dovrà scegliere se combattere con la bandiera oppure lasciarla a terra fino a combattimento finito e poi – se vince – raccoglierla e continuare la corsa. La bandiera non può essere usata per spezzare lo spaghetto avversario né come arma per tenere lontano il nemico, pena la prigione. Si può passare la bandiera a un compagno a mo' di testimone, da mano a mano; non è però permesso lanciarla in nessun modo.

7. VITTORIA!

La vittoria si ottiene nel momento in cui la bandiera avversaria raggiunge il proprio territorio o la zona neutrale di confine. Il portatore di bandiera può anche decidere, come beffa finale o prova di superiorità, di affrontare un ultimo duello d'onore in zona neutrale prima di concludere il gioco. Anche in caso di sconfitta la vittoria sarebbe assicurata, ma così si da qualche minuto di tempo agli avversari per arrivare ad un pareggio.

Qualsiasi versione del gioco sceglierete il divertimento è certo, così come le situazioni comiche.

Cercate di essere corretti: sarà tutto più entusiasmante!

By Comebambini