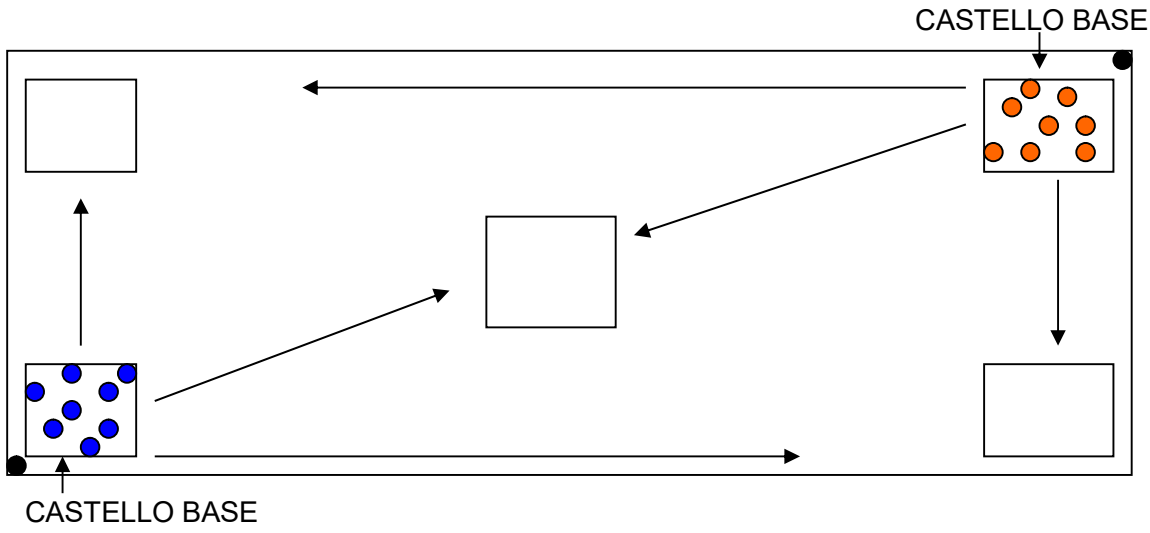
## 5 *CASTELLI*

| | |
|---|---|
| **SQUADRE IN CAMPO** : | 2 |
| **GIOCATORI** : | 20-40 PER SQUADRA ( VARIABILE PER DIMENSIONI CAMPO ) |
| **CAMPO** : | RETTANGOLARE |
| **LINEE** : | LINEE DI CONFINE<br>CINQUE QUADRATI , IN SCALA AL CAMPO ( 2mX2m) , POSIZIONATI NEI QUATTRO ANGOLI E UNO AL CENTRO<br>PUNTI DI PRIGIONE VICINO AD OGNUNA DELLE 2 BASI MADRE |
| **MATERIALE** : | PETTORINE DI RICOSCIMENTO |
| **TEMPO** : | PIU' MANCHE ALLA CONQUISTA DEI 5 CASTELLI |

**GIOCO**

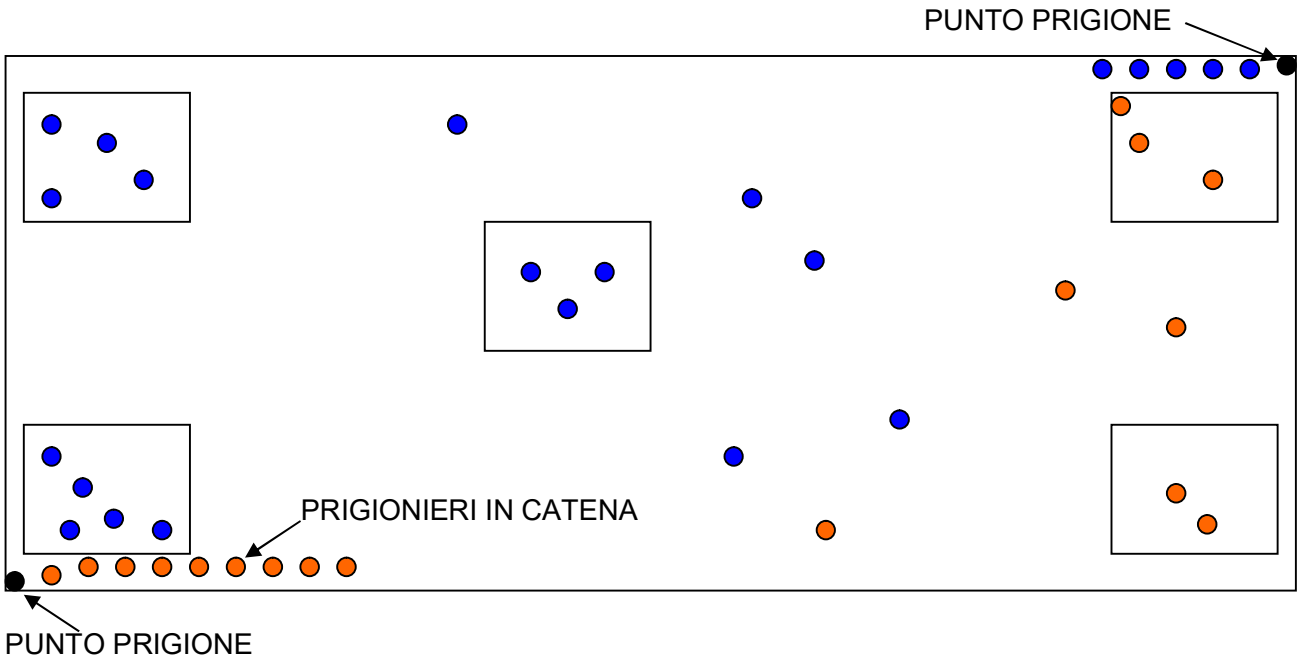
IL GIOCO HA COME SCOPO L' OCCUPAZIONE DI TUTTI I 5 I CASTELLI E SI SVOLGE IN DUE PARTI SEPARATE

**I PARTE** :
I GIOCATORI SI DISPONGONO TUTTI NEL PROPRIO CASTELLO BASE E AL FISCHIO DELL' ARBITRO CORRONO PER OCCUPARE PIU' CASTELLI POSSIBILE.
I CASTELLI VENGONO CONQUISTATI QUANDO UN GIOCATORE DI UNA SQUADRA ENTRA DENTRO IL QUADRATO DEL CASTELLO STESSO.
L'ARBITRO FISCHIA E LE 2 SQUADRE DISPONGONO I GIOCATORI NEI CASTELLI OCCUPATI




**II PARTE:**
I GIOCATORI AL FISCHIO DELL' ARBITRO PARTONO DAI CASTELLI CONQUISTATI E TENTANO DI CONQUISTARE I CASTELLI IN MANO AGLI AVVERSARI.
PER CONQUISTARE UN CASTELLO OCCORRE ENTRARE NEL QUADRATO SENZA ESSERE PRESI DAGLI AVVERSARI.

PER POTER PRENDERE O ESSERE PRESI VALGONO LE REGOLE DELGIOCO DI TRINCEA: UN GIOCATORE PUO' PRENDERE I GIOCATORI AVVERSARI USCITI DAI PROPRI CASTELLI PRIMA CHE LUI SIA USCITO DAL SUO. UN GIOCATORE PUO' ESSERE PRESO DA TUTTI I GIOCATORI AVVERSARI USCITI DAI PROPRI CASTELLI DOPO DI LUI.
QUINDI UN GIOCATORE CHE ESCE DAL PROPRIO CASTELLO PER TENTARE DI OCCUPARE UN CASTELLO AVVERSARIO E CHE SI ACCORGE DI UN AVVERSARIO CHE E' USCITO DAL PROPRIO CASTELLO DOPO DI LUI , E QUINDI CHE PUO' PRENDERLO MA NON ESSERE PRESO, PUO' TORNARE DENTRO UNO QUALSIASI DEI CASTELLI IN MANO ALLA SUA SQUADRA E RITORNARE IN GIOCO.
SE UN GIOCATORE VIENE PRESO ALZA LA MANO E VA A POSIZIONARSI NEL PUNTO PRIGIONE AVVERSARIO.
QUANDO CI SONO 2 O PIU' GIOCATORI PRESI FORMANO UNA CATENA CHE SI ALLUNGA VERSO IL CAMPO DI GIOCO




**REGOLE**

SE UN GIOCATORE TOCCA UNO QUALUNQUE DEI PRIGIONIERI DELLA SUA SQUADRA, TUTTI QUEI PRIGIONIERI SONO LIBERI. SE LA CATENA AL MOMENTO DELLA LIBERAZIONE NON E' PER MANO, E' LIBERO SOLO IL PRIGIONIERO TOCCATO.
SE UN GIOCATORE CONQUISTA UN CASTELLO, CIOE' ENTRA DENTRO UN QUADRATO AVVERSARIO SENZA ESSERE TOCCATO, TUTTI GLI AVVERSARI DENTRO IL CASTELLO AL MOMENTO DELLA CONQUISTA SONO AUTOMATICAMENTE PRIGIONIERI
NON E' POSSIBILE PRENDERE UN AVVERSARIO STANDO DENTRO AD UN CASTELLO. OCCORRE AVERE TUTTI E DUE I PIEDI FUORI DAL CASTELLO.
SE UN CASTELLO VIENE LASCIATO SGUARNITO DA UNA SQUADRA, CIOE' SENZA GIOCATORI DENTRO, VIENE AUTOMATICAMENTE CONQUISTATO DALL' ALTRA SQUADRA
QUANDO UN CASTELLO VIENE CONQUISTATO – UNA CATENA DI PRIGIONIERI VIENE LIBERATA – UN CASTELLO VIENE LASCIATO SGUARNITO L'ARBITRO FISCHIA , IL GIOCO SI INTERROMPE E LE SQUADRE RIPOSIZIONANO I PROPRI GIOCATORI NEI CASTELLI IN PROPRIO POSSESSO.

SE VIENE CONQUISTATO UN CASTELLO BASE DI UNA SQUADRA , DIVENTA CASTELLO BASE PER QUELLA SQUADRA UNO QUALSIASI DEGLI ALTRI CASTELLI IN SUO POSSESSO ED I PRIGIONIERI SI SPOSTANO NEL NUOVO PUNTO PRIGIONE
AD OGNI FINE MANCHE, CIOE' QUANDO 5 CASTELLI SONO PRESI DA UNA SQUADRA O SI DECIDE DI INTERROMPERE PER MANCANZA DI TEMPO, VENGONO CONTATI PER I PUNTI ANCHE I PRIGIONIERI FATTI DA OGNI SQUADRA

**PUNTI** : 20 PUNTI X CASTELLO – 1 PUNTO PER PRIGIONIERO.

**CONSIGLI**

OCCORRONO ALMENO 3 ARBITRI PER CONDURRE IL GIOCO
E' COMUNQUE UN GIOCO DA FARE QUANDO I RAGAZZI SONO ABITUATI A GIOCARE IN SQUADRA, E' MEGLIO QUINDI PROGRAMMARLO PER UN FINE CAMPO