

GIOCO NOTTURNO: "IL LASER IMBATTIBILE"

Terreno di gioco: ampio e scoperto

Numero di squadre: due o più C.d.A.

AMBIENTAZIONE E SCOPO

Dei soldati incursori (lupetti del C.d.A.) vengono paracadutati nei pressi di una base militare segreta avversaria (campo di gioco), questa base è protetta da un sofisticato sistema di sicurezza automatico formato da numerose "SENTINELLE" (VVLL e Capi Reparto muniti di torcia elettrica). Partendo da un punto di partenza ben preciso, lo scopo dei soldati è quello di attraversare il campo di gioco senza farsi rilevare dalle Sentinelle e raggiungere l'antenna "Radar" della base militare (lampada elettrica posta in fondo al campo di gioco). Ogni soldato che arriverà sano e salvo all'antenna radar entro un certo limite di tempo assegnerà al proprio C.d.A. un punteggio. Attenzione sul campo di gioco sono disseminati dei braccialetti colorati fosforescenti che se raccolti e portati all'antenna Radar aumenteranno il punteggio per ogni C.d.A. Diversamente sono utilizzabili come ulteriori vite contro le sentinelle.

I SOLDATI E LA LORO VITA

L'unico equipaggiamento dei vari soldati è un braccialetto colorato fosforescente che dovranno portare al polso. Tale braccialetto costituisce un bonus vita contro le Sentinelle e se portato all'antenna radar aumenterà il punteggio conseguito per il proprio cda. Sul terreno di gioco ogni soldato potrà rimpinguare il numero delle sue vite raccogliendo quelle che trovano a terra. Più vite riescono a portare all'Antenna Radar maggiore sarà il punteggio per il proprio C.d.A.

LA SENTINELLA E IL SUO RAGGIO LASER

Ogni Sentinella ha in dotazione un "RAGGIO LASER" (torcia elettrica a fascio di luce, no neon) attraverso il quale è capace d'individuare sul terreno corpi ed oggetti in movimento. Ogni Sentinella è posizionata in un punto fisso a inizio gioco stabilito dal capo gioco, essa proprio come un faro, fa compiere al suo Raggio Laser un movimento semicircolare attraverso (180°) il quale ispeziona il terreno in modo regolare e alla stessa velocità, tale da risultare prevedibile per i soldati che si muovono sul terreno. Chiaramente l'azione congiunta dei vari Raggi Laser di diverse Sentinelle va a creare una fitta rete di fasci luminosi che aprono e chiudono varchi per poter procedere incolumi sul terreno.

COME RILEVA LA SENTINELLA UN INTRUSO

Ogni intruso è rilevato solo se al momento del passaggio del Raggio Laser colpisce sul terreno corpi o oggetti in movimento. In modo chiaro va spiegato che se i lupetti al passaggio del Raggio Laser sono immobili essi non possono essere rilevati dal Raggio Laser (tra i movimenti non valgono chiaramente quelli del viso o movimenti minimi che possono fare bambini in età lupetto).

I POTERI CICLICI DI OGNI RAGGIO LASER

Ogni sentinella quando rileva con il proprio Raggio Laser corpi in movimento agisce ciclicamente in tre modi diversi, la prima volta **RESPINGE** l'intruso al punto di partenza, la seconda volta **BLOCCA** sul posto l'intruso, la terza volta **ELIMINA** dal gioco. Dopo il terzo rilevamento, il ciclo riprende da capo (1 Respinge, 2 Blocca, 3 Elimina).

A mero titolo esemplificativo: nella pratica quando una Sentinella rileva un corpo in movimento sul terreno fissa il proprio fascio di luce in direzione del Soldato (Lupetto), a questo punto possono accadere una di queste 3 cose:

- 1. Prima rilevazione di movimento, il soldato intruso è respinto al punto di partenza (la Sentinella grida al lupetto "soldato sei respinto")*
- 2. Seconda rilevazione di movimento, il soldato intruso viene bloccato sul posto (la Sentinella grida al lupetto "soldato sei bloccato")*

GIOCO NOTTURNO: "IL LASER IMBATTIBILE"

3. Terza rilevazione di movimento, il soldato intruso è eliminato dal gioco (la Sentinella grida al lupetto "soldato sei eliminato")

N.B.: Sia chiaro per i VVLL e i Capi Reparto che il ciclo di poteri del Raggio Laser non è legato al lupetto (ossia non è che il lupetto rilevato la prima volta va respinto e poi ci dobbiamo ricordare che la seconda volta lo dobbiamo bloccare...NO!) ma è legato alla Singola Sentinella e dunque ogni Sentinella avrà un suo ciclo indipendente di poteri nel suo raggio laser.

I Soldati che sono bloccati potranno essere liberati dai propri compagni di C.d.A. al semplice tocco e riprendere a muoversi sul terreno.

I Soldati che sono stati eliminati potranno rientrare subito in gioco consegnando alla Sentinella un braccialetto colorato fosforescente (quello che avevano in partenza o uno di quelli che hanno raccolto dal terreno di gioco), successivamente potranno ripartire dal punto di partenza.

IL RIPOSIZIONAMENTO AUTOMATICO DELLE SENTINELLE

Ogni ciclo di 3 rilevazioni la Sentinella (dopo ogni Elimina) aggiorna la propria posizione sul terreno di gioco compiendo un massimo di 3 passi in qualsiasi direzione. Tale operazione è annunciata da ogni Sentinella al grido di "RIPOSIZIONAMENTO".

Durante il riposizionamento la sentinella dovrà avere il Raggio Laser disabilitato (torcia spenta o perpendicolare al terreno), una volta posizionato potrà riaccendere il Raggio Laser gridando "3, 2, 1 accensione".

DURATA DEL GIOCO

A seconda del tempo a disposizione il gioco può essere articolato in una o più manches, diciamo che si consiglia almeno una manche da 20' oppure due manches da 15'. Il capo gioco si renderà conto se e quanti lupetti riusciranno in tale tempo a raggiungere l'antenna radar (e magari a calmierare lo zelo delle sentinelle) per permettere ad un certo numero di lupi di raggiungere la meta finale.

PUNTEGGIO

Ogni soldato che arriva all'Antenna Radar conquista il seguente punteggio:

- Soldato senza braccialetto 1 punto al proprio Cda
- Soldato con 1 braccialetto 2 punti al proprio Cda
- Soldato con 2 braccialetti 3 punti al proprio Cda

per ogni braccialetto in più si assegnerà un punto in più al soldato.

NUMERO VVLL E CAPI REPARTO NECESSARI: un VVLL sarà fisso al punto di partenza, un VVLL sarà fisso all'Antenna Radar, 1 Capo Gioco, mentre tutti il resto saranno SENTINELLE.

MATERIALE NECESSARIO

n.160 braccialetti colorati fosforescenti

n.1 lanterna elettrica (preferibilmente carica)

n.DIVERSE torce elettriche tante quante le sentinelle (preferibilmente cariche)