

Grande Gioco di Campo – 29 luglio 2007



TORNEO DI SCACCHI SCOUT

Il gioco consiste in un torneo di scacchi scout in cui ciascun reparto sfiderà tutti i reparti.

In base alla classifica finale a ciascun reparto verranno assegnati un numero di lettere (al 1° classificato 20 lettere al 2° 18 e così via fino al 18° classificato).

SVOLGIMENTO DELLE SINGOLE PARTITE:

Ci sono due squadre, neri e bianchi

Per ciascun reparto vengono stabiliti dei ruoli noti solo al reparto, che sono

- 1 re
- 1 regina
- 4 alfieri
- 4 cavalli
- 2 torri
- 6 Pedoni

per un totale di 18 giocatori (a ciascun giocatore viene consegnata la propria carta da tirare fuori a fine partita).

INIZIO PARTITA.

Dopo aver stabilito i ruoli i due reparti si schierano ai limiti su due lati di un campo da gioco, uno di fronte all'altro.

I due capitani di ciascuna squadra al centro del campo si scambiano le cartoline della città di provenienza con dietro scritti dei messaggi. Con la monetina viene sorteggiato quale reparto sarà la squadra bianca che fa sempre la prima mossa

MOSSA.

Gli scacchi scout sono in realtà un gioco di corsa: ad ogni mossa si sceglie un E/G che si muove verso il reparto avversario e tocca un elemento qualunque dell'altro reparto; di seguito il giocatore dovrà ritornare alla posizione di partenza senza essere toccato dagli avversari. Se ci riesce "mangia" l'avversario (ossia l'elemento toccato), altrimenti è mangiato a sua volta.

In base all'elemento toccato si muoveranno un certo numero di avversari:

- se viene toccato 1 pedone, si muove da solo
- se viene toccato 1 cavallo, si muovono anche gli altri cavalli e gli alfieri
- se viene toccato 1 alfiere, si muovono anche gli alfieri e i cavalli
- se viene toccata 1 torre, si muove anche l'altra.
- Se viene toccata la regina si muovono tutte le pedine , tranne il re.
- Se viene toccato il re si muovono tutte le pedine.

Indipendentemente da chi vince si passa il turno all'altra squadra.

CONCLUSIONE DELLA PARTITA

La partita finisce per uno dei seguenti motivi:

- scacco matto al re: (10 minuti) viene catturato il re.
- fine tempo limite: si contano gli elementi catturati da ciascuna squadra
- pedone: 1 punto
- cavallo: 2 punti
- Alfiere: 3 punti
- Torre: 5 punti
- Regina: 8 Punti

Vittoria partita: 3 punti - Pareggio: 1 punto - Sconfitta: 0 punti

CONCLUSIONE DEL TORNEO

Alla fine del torneo i reparti tornano alla mongolfiera e a ciascun reparto verrà consegnato il numero di lettere relative alla sua posizione in classifica. Un rappresentante per ogni reparto attaccherà le lettere sulla mongolfiera e farà volare un palloncino attaccato ad essa, con legata una cartolina della propria città di provenienza.