Gioco di spionaggio

Si tratta di un gioco di terreno in cui lo scopo è trovare il tesoro nascosto degli avversari.

Dati del gioco

- **Età:** da 7 anni
- **Numero:** 12+
- **Terreno:** Foresta, terreno collinare,...
- **Leader:** 1 capogioco + 1 leader per gruppo
- **Durata:** 60min+ (di solito 3 turni di circa 20min ciascuno)

Materiale

- Nastro barriera
- Carte del gioco della spia
- Tesoro (confezione Sugus, ... => 1 per gruppo)

Preparativi

Prima dell'inizio della partita, tutte le prigioni devono essere contrassegnate con un nastro adesivo. I tesori devono essere preparati e le carte del gioco delle spie devono essere disponibili.

Procedura di gioco

- I bambini vengono prima di tutto divisi in gruppi, che devono essere ragionevolmente equi.
- A ogni gruppo viene assegnata una prigione e vengono date le carte del gioco delle spie corrispondenti (una serie di colori). Naturalmente non deve mancare il tesoro.
- Le carte possono essere distribuite ai gruppi. È meglio lasciare che i bambini peschino semplicemente una carta. Anche le carte rimanenti devono essere distribuite.
- Ora il tesoro che è stato distribuito è nascosto. (Vedere il supplemento per le regole)

- Non appena l'animatore dà il via al gioco, i bambini possono partire dalla loro prigione. L'obiettivo è raggiungere le altre prigioni e trovare il tesoro dell'altro.
- I bambini possono ovviamente catturarsi a vicenda. Non appena qualcuno ha controllato un altro, ha la possibilità di scegliere una delle sue carte. A questo punto, le carte vengono mostrate sul comando: "uno, due, tre". (Il vincitore deve portare il perdente nella prigione del vincitore. Le carte del perdente vengono date al vincitore.
- I prigionieri possono ora cercare il tesoro nell'area delimitata. Ma è anche possibile liberarli nuovamente consegnando loro una carta precedente.
- Quando un tesoro è stato trovato, chi lo ha trovato può correre dal capogioco e consegnarlo. Il capogioco prende nota del gruppo che ha trovato il tesoro.
- Vince il gruppo che ha trovato più tesori.

Le regole

Quando si nasconde un tesoro:

- Il tesoro non può essere nascosto a più di 2 metri dalla prigione.
- Il tesoro non può essere nascosto a più di 2 metri dal suolo.
- Si deve poter vedere almeno un'area di cinque franchi (circa 3 cm di diametro) del tesoro nascosto.
- I giocatori non possono guardare le carte degli altri.
- La carta deve essere scelta prima di essere mostrata.
- Se entrambi i giocatori hanno la stessa carta, si separano e devono prima prenderne un'altra per poterne prendere di nuovo una uguale.

Quando si mostrano le carte:

- **Topo (1)** vince contro elefante
- **Scimmia (2)** vince contro il topo
- **Gazzella (3)** vince contro scimmia e topo
- **Zebra (4)** vince contro gazzella, scimmia e topo
- **Elefante (5)** vince contro zebra, gazzella e scimmia**(non contro topo!**)

Fine del gioco

Il gioco termina quando il game master interrompe la partita o quando sono stati trovati tutti i tesori.

Modelli di carte per giochi di spionaggio

Spionspiel-Kaertchen.doc
Spionspiel-Kaertchen.pdf

Fonti

- Carte del gioco della spia.doc: Andi Dolf
- Carte del gioco della spia.pdf: Andi Dolf

Crediti dell'immagine

- **Immagine di copertina:** © Curdin Badertscher / Jungschar Pfiff Landquart