

Praeda

Introduzione

Praeda è un gioco praticabile in qualsiasi piazza, con accesso esclusivamente pedonale, caratterizzata da una pavimentazione “a scacchiera”, ovvero: grandi lastre di pietra, lunghe dai 30 agli 80 cm e larghe almeno 30 o 50 c. Ogni lastra funge da casella. I giocatori potranno muoversi solamente su queste caselle, come se fossero le pedine di un gioco da tavolo. Praeda non richieda alcun materiale particolare, perciò può essere improvvisato al momento in qualsiasi piazza che dispone di una pavimentazione adeguata. Anche nel caso si volessero usare le regole avanzate (i “modificatori”) è possibile servirsi di oggetti comuni, come ad esempio un ombrello o un cappello.

Scopo del gioco

Ogni squadra sceglie un Bottino, e lo mostra agli avversari. Deve trattarsi di un piccolo oggetto, come un anello, un bottone o una moneta. Dopodiché le due squadre collocano il Bottino all'interno del loro campo di gioco, senza nascondere ma semplicemente sistemandolo in modo che occorra arrivare a pochi passi per scorderlo. Non vale quindi coprire il Bottino con altri oggetti, né celarlo alla vista. Il Bottino deve essere sempre chiaramente visibile da tutte le “caselle” che lo circondano.

Dopo aver collocato il Bottino le due squadre si sistemano a piacimento nel proprio campo di gioco e la partita ha inizio. Nel proprio campo una squadra gioca in difesa, quindi è in grado di catturare gli avversari, mentre in attacco vale il viceversa. Vince la squadra che per prima recupera il Bottino degli avversari.

Movimento

Muove una squadra alla volta, durante tale turno tutti i giocatori della stessa fazione hanno diritto al movimento. Per agevolare lo svolgersi del gioco, quando un giocatore ha terminato la propria mossa deve alzare la mano. Quando tutti i giocatori della stessa squadra hanno la mano alzata, significa che quella squadra ha mosso e il turno passa agli avversari. Ogni giocatore può scegliere tra due tipi di movimento:

Normale: il giocatore ha diritto a tre mosse, tra le quali vanno conteggiate anche tutte le eventuali rotazioni di 90°. Quando il giocatore avanza, deve muovere nella direzione in cui si trova orientato saltando **ESCLUSIVAMENTE** sulle caselle "parallele" alla direzione del movimento. Questo rende non omogenei i singoli passi, consentendo ai giocatori grandi spostamenti con una sola mossa.

Orientamento: il giocatore si sposta in una casella limitrofa a quella di partenza (oppure resta fermo) ma con la libertà di cambiare il proprio orientamento in qualsiasi modo.

Traslare all'interno della stessa casella è un movimento "gratis", e può essere fatto in qualsiasi fase del gioco.

Nota: le caselle quadrate sono considerate "parallele" a qualsiasi direzione, quindi vanno sempre contate.

Cattura

Quando un giocatore si trova nel proprio campo ha il diritto di catturare gli avversari. Per farlo è sufficiente arrivare così vicino da riuscire a toccare l'avversario mantenendo entrambi i piedi sulla propria casella.

L'avversario non può contorcersi per evitare la cattura, ma può invece traslare all'interno della casella per guadagnare la posizione più conveniente. La cattura può avvenire in qualsiasi fase del gioco, anche durante il turno avversario. Chi viene catturato rimane fuori dal gioco per 3 turni della propria squadra, dopodiché rientra da un punto qualsiasi del fondo del proprio campo.

Modificatori

Ogni squadra dispone di alcuni oggetti in grado di avvantaggiare chi li possiede. Tali oggetti sono vincolati alla squadra a cui corrispondono, gli avversari non possono né rubarli, né spostarli, né usarli.

Giocatori di una stessa squadra possono però scambiarsi in qualsiasi momento questi oggetti, semplicemente passandoseli di mano oppure lanciandoli su grande distanza. Se durante lo scambio l'oggetto cade lontano dal destinatario, questi dovrà impiegare i prossimi movimenti se intende recuperarlo.

Arpione: il giocatore in difesa può usarlo come prolungamento del proprio braccio e catturare così avversari posti troppo lontani. In attacco rende immuni all'Arpione dei difensori avversari.

Capello: chi lo indossa è il Capitano della propria squadra e quindi decide la strategia comune in caso di disaccordo tra giocatori. Inoltre dispone di 4 mosse anziché 3 quando muove in modo Normale.

Se chi possiede questi oggetti viene catturato essi restano collocati sulla casella dove si trovava il giocatore fino a che qualcuno non li recupera.