

# I cacciatori di scalpi

**Dove:** indifferente

**Occorrente:** tabellone segnapunti, 6 scalpi, spazzola

**Come si gioca:** I giocatori vanno divisi in due squadre, fatti sedere e quindi numerati.

Per ogni manche bisogna chiamare 1 numero che sarà dei 2 ragazzi che dovranno sfidarsi a spazzola e un altro numero dei 2 giocatori che devono fare da scudo al loro compagno per difenderlo dai cacciatori di scalpi (2 respo da decidere all' inizio). Specificate bene che il primo numero chiamato è dei giocatori che si sfidano a spazzola (i due ruoli sfidante di spazzola e "scudo" sono fissi e non possono essere scambiati!).

Tutti i 4 giocatori dovranno mettersi lo scalpo prima dell' inizio della manche. La manche termina quando uno dei 2 giocatori porta a casa la spazzola (1 punto per la squadra vincitrice) o quando un cacciatore ruba lo scalpo a uno dei due sfidanti di spazzola (la squadra in questione perde 1 punto). Se un cacciatore ruba uno scalpo ad un giocatore scudo, la manche procede ma il giocatore scudo è eliminato e non può più difendere il suo compagno dal cacciatore. Se invece un giocatore scudo ruba lo scalpo a un cacciatore, guadagna un punto extra per la sua squadra e il cacciatore è eliminato, mentre la manche procede comunque.

I giocatori scudo non possono rubarsi lo scalpo tra di loro e non possono nemmeno rubarlo all' altro giocatore avversario che gioca a spazzola.

I cacciatori, essendo 2, andranno 1 ad attaccare una squadra e l' altro ad attaccare l' altra squadra, per mantenere l' imparzialità.

Il gioco può esser arrestato al raggiungimento di un certo punteggio obiettivo o semplicemente allo scadere del tempo disponibile.