

# Scalpo generale

**Dove:** indifferente (un luogo abbastanza ampio per permettere ai ragazzi di muoversi bene)

**Occorrente:** scalpi.

**Come si gioca:** si formano 2 squadre. Ogni squadra dispone di un certo quantitativo di scalpi (di 2 colori differenti per distinguere le squadre) segnati ad un'estremità con un numero di righe nere che va da 1 a 4. Uno scalpo con tante righe vince su uno che ne ha di meno. Un respo per squadra distribuisce a caso uno scalpo a ciascun giocatore e i restanti scalpi vengono depositati in infermeria (se si vuole si può mettere a bordo campo un tavolo con un paio di sedie) dove ci saranno 3 o 4 respo per gestire i "feriti" e il punteggio. Gli scalpi vanno messi in modo che non si vedano le righe nere. Al via i ragazzi possono girare liberamente per il campo cercando di rubare lo scalpo agli avversari. Quando un giocatore ruba lo scalpo all'avversario deve fermarsi e mostrare il suo scalpo all'avversario. Se il suo scalpo ha più righe può portare lo scalpo dell'avversario in infermeria come trofeo andando ad incrementare il punteggio della sua squadra di una quantità pari al numero di righe dello scalpo conquistato; in caso contrario dovrà restituire lo scalpo all'avversario che potrà rimetterselo e consegnare anche il suo scalpo all'avversario che andrà a portarlo in infermeria per fare punteggio. In caso di parità vince quello che ha rubato lo scalpo.

In ogni caso, lo sconfitto può recarsi in infermeria a ritirare un nuovo scalpo scelto a caso (finché ce ne sono) .

Vince la squadra con più punti allo scadere del tempo o la squadra che elimina tutti i giocatori avversari.

**Facoltativo:** si aggiungono 2 scalpi con 5 righe, uno per squadra; il giocatore con lo scalpo a 5 righe è il "generale" e può essere sconfitto solo dal "generale della squadra avversaria. Quando un generale viene sconfitto termina la partita e vince la squadra il cui generale è ancora in vita, indipendentemente dal punteggio accumulato.