

# Il Gioco del Palo

Il **Gioco del Palo** è un semplice gioco amatoriale che consiste nel calciare una palla contro un palo elettrico. Ogni volta che si colpisce il palo, si guadagna una certa quantità di punti a seconda della distanza da dove viene effettuato il tiro.

Sono richiesti solo **due** oggetti per poter giocare:

- Un palo, un albero, o qualsiasi oggetto con una certa altezza e spessore. È fortemente sconsigliato l'uso di un albero come palo però, in quanto i continui colpi al tronco potrebbero rovinarne la corteccia.
- Qualsiasi tipo di palla che non si rompa o si rovini una volta calciata.

Il vincitore è il giocatore che ottiene per primo almeno **10** punti.

Quando il palo viene colpito da una distanza maggiore di **8** metri, si ottiene un punteggio di **3** punti, altrimenti di **1** punto. La distanza che consente di ottenere il punteggio di 3 punti può essere modificata dai giocatori all'inizio della partita.

La distanza dal palo può essere calcolata approssimativamente usando come punti di riferimento gli oggetti presenti nel luogo in cui si sta giocando.

Il Gioco del Palo si compone di diversi giri. Il numero di giri non è definito a priori e dipende solamente dal tempo impiegato da un giocatore per arrivare ad un punteggio di almeno 10 punti.

Un giro è composto da tanti turni quanti sono i giocatori. Per assegnare un turno a ciascun giocatore, ovvero decretare un ordine di gioco, la regola è molto semplice: si parte da un ordine casuale, ed il giocatore che colpisce per primo il palo, inizia per primo la partita. Questo giro iniziale prende il nome di **giro di scelta**.

Una volta che il *giro scelta* è terminato, la partita può incominciare seguendo l'ordine prestabilito. In un turno, un giocatore può calciare la palla **una sola volta** e **deve** essere calciata esattamente dalla **stessa** posizione dove il giocatore precedente l'aveva lanciata. Non appena la palla colpisce o manca il palo, il turno del giocatore successivo inizia.

Se la nuova posizione rende impossibile calciare la palla, si può spostare leggermente la palla con i piedi in una posizione più consona. Nel caso in cui gli altri giocatori ritengano troppo vantaggioso lo spostamento, la palla deve

essere riposizionata dove era prima. Il procedimento continuerà fino a quando un accordo generale tra tutti i giocatori non viene raggiunto.

Un piccolo consiglio: sii furbo/a e calcia la palla molto forte! In questo modo, quando rimbalza sul palo, prenderà direzioni imprevedibili, mettendo in difficoltà il giocatore successivo!

Anche questo gioco, come altri giochi amatoriali, ha subito variazioni durante il corso del tempo. Ciascuna delle varianti elencate qui sotto possono essere combinate tra loro senza particolari problemi.

- La partita termina solo quando **tutti** i giocatori hanno ottenuto almeno 10 punti. Questa regola ha come obiettivo quello di creare una classifica tra i giocatori. Un giocatore è quindi fuori dal gioco solo quando ha ottenuto 10 o più punti.
- Se la palla si ferma troppo vicino al palo, è molto più facile per un giocatore fare punti. Per evitare questo tipo di situazione, si può stabilire una **distanza minima**. Quando la palla supera la distanza minima consentita, essa **deve** essere posizionata **esattamente** alla distanza minima. Questa variante ha come obiettivo principale quello di giocare una partita bilanciata in termini di difficoltà. In modo da avere la distanza minima sempre visibile, una possibile soluzione potrebbe essere quella di tracciare un cerchio intorno al palo.
- La palla **non deve** essere calciata **esattamente** dalla **stessa** posizione dove il giocatore precedente l'aveva lanciata. Un giocatore può immediatamente calciare la palla non appena colpisce o manca il palo, rendendo più fluido e rapido l'intero gioco.
- Se il palo viene colpito **al di sopra** di un'altezza decisa ad inizio partita, i punti ottenuti in quel turno saranno duplicati. Ad esempio, se il palo fosse alto 6 metri, si potrebbe decidere un'altezza di 3 metri come valore.
- Se il palo presenta delle anomalie sulla sua superficie, come ad esempio la presenza di macchie di muschio, un giocatore può decidere di mirare alle anomalie per duplicare i possibili punti ottenuti in un turno. Prima di colpire la palla però, il giocatore **deve** decretare il suo intento a voce alta, altrimenti i punti non saranno duplicati!

Buon divertimento a tutti con il Gioco del Palo!