

Il ragno e la mosca

Numero di giocatori: una o più Squadriglie

Materiale occorrente: carta e penna per ciascun giocatore

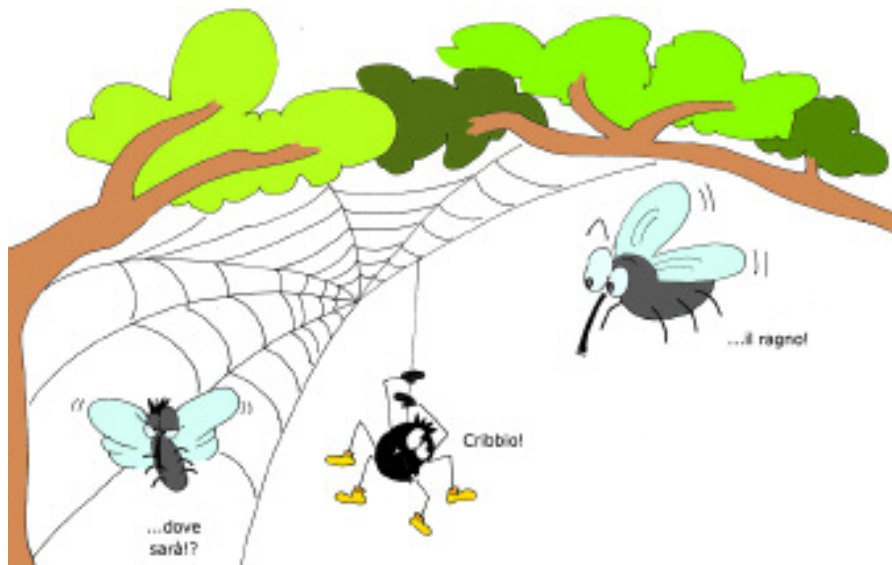
Come "ragnatela" si sceglie un tratto di campagna, o un settore della città, di circa un chilometro e mezzo di lato, facendo attenzione che sia ben delimitato; si fissa anche l'ora in cui devono cessare le operazioni. Una o mezza Squadriglia, fa la parte del "ragno" e sceglie un posto per nascondersi. L'altra Squadriglia (o mezza Squadriglia) parte un quarto d'ora più tardi e fa la "mosca" che va a cercare il ragno. I ragazzi possono sparpagliarsi come vogliono, ma devono riferire al loro Capo tutto quello che scoprono.

Ognuna delle due squadre è accompagnata da un arbitro.

Se entro il tempo stabilito, la mosca non è riuscita a scoprire il ragno, il ragno ha vinto. A loro volta i ragni scrivono i nomi di tutte le mosche che vedono, mentre le mosche scrivono quelle dei ragni che scoprono, ed il loro preciso nascondiglio.



Quattordicesima chiacchierata Vedere senza essere visti



Coordinamento editoriale:

Giorgio Cusma

Progetto grafico e Impaginazione:

Art GROUP - TS

Testi di:

Mauro Bonomini
Chiara Fontanot
Stefania Martiniello
Enrico Rocchetti
Francesco Scoppola
Salvo Tomarchio

Disegni di:

B.-P.
Martina Acazi
Chiara Beucci
Giorgio Cusma
Anna Demurtas
Chiara Fontanot
Sara Palombo

Vedere senza essere visti...cosa vi viene in mente? Scagli la prima pietra chi non accoppia, al tempo di Internet, TV satellitari e telefonini che fanno anche il caffè; l'esperienza di osservare, vedere, guardare senza che si corra il "rischio" di essere visti, alle mille occasioni che ci offre la tecnologia dei nostri giorni. Eppure non staremo qui certo a parlare di Grande Fratello, perché tanti anni fa B.-P. ha immaginato Guide e Scout capaci di avventure ben più eccitanti e "rischiose" di quella quotidiana che vede molti ragazzi vegetare sul divano del

soggiorno. Siamo sicuri che anche tra coloro che leggeranno queste pagine, ci saranno ragazze e ragazzi curiosi di scoprire l'arte di appostarsi, nascondersi e camuffarsi in mezzo alla Natura, piuttosto che l'arte di cambiare canale o appostarsi o confondersi tra il divano e il frigorifero. E allora via a scoprire tutte le tecniche per vedere senza essere visti, perché « *quando tende un agguato a un animale selvatico, un cacciatore sta completamente nascosto. E così fa l'esploratore militare quando osserva il nemico* ». Magari pochi di voi



TOM IL PIEDE TENERO – N.8 – Tom all'agguato: "...state giù, quando spiante il nemico..." Ma può venir interpretato in due modi, come Tom ora sa!

avranno nemici da scovare o animali selvatici da catturare, ma apprendere le tecniche e i consigli di B.-P., vi darà la possibilità di imparare a muoversi nel bosco da veri esploratori, di riuscire a nascondervi facendo attenzione alla scelta del luogo e dei vestiti più adatti: « *in questo modo, uno Scout può sfuggire spesso all'osservazione, anche restando allo scoperto* ». B.-P. pensa anche a spiegarci come ci si deve muovere, come si segue una persona o un animale sfruttando il vento, come riuscire a camminare senza fare rumore e co-

me camuffarsi all'interno di un territorio nemico. Pensandoci bene possono essere mille le attività e le occasioni in cui sapersi muovere bene senza essere visti, sapersi appostare e nascondersi può tornare utile e divertente. Apprendendo le tecniche giuste, non vi sarà difficile riuscire a scoprire che il bosco è popolato da mille creature e se vi armate di macchina fotografica potrete anche "cacciare" tanti animali senza torcere loro un pelo. Oppure vi basterà pensare al vantaggio che "vedere senza essere visti" può dare durante i grandi giochi:

quante volte per aver indossato una maglietta rossa siete stati scoperti anche a un miglio di distanza? Quante volte per il movimento brusco di una Piede Tenero la vostra Squadriglia è stata scovata? Coraggio dunque: iniziamo ad apprendere quella che B.-P. chiama "scienza dei boschi" e scopriremo un modo diverso di vivere la Natura. Lo Scout non è certo come quei vacanzieri che a volte infestano i boschi turbando la quiete di alberi secolari e luoghi quasi magici. Lo Scout quando è il momento, sa essere silenzioso, attento,

pronto a cogliere ogni movimento e ogni cambiamento nell'aria. Lo Scout sa ascoltare il respiro della Natura, è in grado quasi di scomparire, di confondersi tra alberi e cespugli e di sbucare fuori soltanto al momento giusto.



Gli indigeni australiani si avvicinano agli struzzi con addosso una pelle di struzzo; portano un boomerang in mano e una lancia fra le dita dei piedi.

COME NASCONDERSI

Essere invisibili...

TESTO DI STEFANIA MARTINIELLO
ILLUSTRAZIONI DI SARA PALOMBO

Essere invisibili, vedere senza essere visti, nascondersi...uno dei desideri più ricorrenti tra le persone, eppure un sogno non ancora completamente realizzato...oppure no?

Esistono infatti mille modi. quantomeno utili, per nascondersi, che se proprio non ci rendono **invisibili**, almeno ci rendono **poco visibili!**

Se ci fermiamo un attimo a pensare a come ciò avviene in natura, riusciamo ad ottenere degli esempi molto più che risolutivi. Gli animali infatti utilizzano varie tecniche per nascondersi, che però tut-

te fanno capo ad un unico principio, che è quello della **mimesi**.

Mimetizzarsi è un'arte, che però con pochi e fondamentali consigli si può apprendere e fare propria per poi essere utilizzata all'occorrenza.

Chi vuole mimetizzarsi, deve innanzitutto cercare di diventare tutt'uno con l'ambiente che lo circonda: quindi è necessario guardarsi intorno e cogliere le caratteristiche più evidenti, come i **colori dominanti** e le **linee d'orizzonte**.

Una volta stabilito questo, bisogna decidere a che scopo ci si deve na-

scondere. Se ad esempio è per un **gioco di movimento**, per una **caccia**, o per qualsiasi altro scopo che prevede degli spostamenti, bisogna studiare un vero e proprio **travestimento mimetico** e se invece è per **avvistamenti di animali o persone**, bisogna pensare alla costruzione di **piccoli rifugi** perfettamente integrati nell'ambiente circostante.

In entrambi i casi possiamo attingere alla natura per avere delle ottime idee. Pensate infatti a quelle specie, soprattutto prede, che cambiano colore della pelliccia o del piumaggio in base alla stagione, sfoggiando candidi mantelli in periodi nevosi, e vestendosi dei toni caldi della terra e del legno, in quelli più caldi. Oppure a quegli uccelli che costruiscono splendidi nidi, perfettamente mimetizzati nell'ambiente, per tenere al sicuro le loro



uova, e per poter osservare senza essere visti, eventuali predatori.

Così noi indosseremo candidi abiti, o useremo delle bianche lenzuola per avvolgerci, se dovremo nasconderci in ambienti innevati, preferiremo le tonalità marroni e verdi per girare inosservati in un bosco e sceglieremo invece quelli delle terre naturali e delle sabbie per ambienti aridi e incolti. Potremmo anche usare dei veri e propri travestimenti da animale (stando attenti a sceglierne qualcuno della fauna del luogo!) o anche da vegetale (e in questo caso ci si dovrà muovere molto lentamente).

Per costruire capanni invece, sceglieremo i



Saremo così estremamente silenziosi, facendo attenzione a dove mettiamo i piedi per non far rumore e non lasciare tracce, camminando adagio e in punta di piedi. Ci muoveremo sempre cercando di stare sottovento rispetto all'animale o alla persona che non deve vederci, e non ci esporremo mai, anche a lunga distanza, in ambienti dove la nostra silhouette sarebbe troppo evidente (ricordi l'esempio che fa B.-P. sull'esploratore fermo sulla cresta della collina?). Infine avremo tanta tanta pazienza, dote che, secondo il nostro fondatore, è fondamentale per divenire davvero invisibili!

COME MUOVERSI NEL BOSCO

Da soli o in squadriglia

TESTO DI FRANCESCO SCOPPOLA
ILLUSTRAZIONI DI GIORGIO CUSMA

Un vero Scout, quando si incammina dentro un bosco, deve essere molto abile nel sapersi muovere senza farsi vedere da altri compagni con i quali magari sta giocando, oppure da animali che potrebbero essere pericolosi.

In tante situazioni è infatti importante nascondersi per proseguire, più spediti e sicuri, Vediamo nel dettaglio una serie di piccoli consigli da seguire, nel caso ne abbiate bisogno.

La prima regola da seguire, sotto il punto di vista del rumore che potreste provocare, è quello di **camminare si-**

lenziosamente: per comunicare tra di voi potrete usare un codice convenzionale fatto di **gesti e segni con le mani.** (Fig.1)

State poi attenti, nel camminare, a **non poggiare tutta la pianta del piede** sul terreno e soprattutto a schivare i legni sul suolo che, se calpestati, provocherebbero uno schiocco che vi farebbe individuare con facilità.

In genere quando dovete attraversare un bosco, specialmente da soli, potete indossare un abbigliamento che, nei colori, ricalchi i colori della vegetazione. Pur

mantenendo infatti la vostra uniforme, potrete usare un coprizzaino ed una giacca a vento che producano l'effetto di farvi parzialmente **mimetizzare.**

Se il bosco si presenta molto fitto, fate buon uso degli alberi e dei cespugli presenti, utilizzandoli per nascondervi ed, in modo ancora più utile, come luoghi privilegiati per appostarvi e osservare il terreno circostante. In questo caso è opportuno che non ci si concentri tutti in uno stesso punto, ma che si pensi a dividersi per **evitare affollamenti troppo rumorosi.**

Qualora ci si sposti con un gruppo abbastanza numeroso, due E/G, generalmente il Capo Squadriglia ed un altro che non sia il Vice, si spingono avanti per scegliere il percorso più agevole e veloce, stando però attenti a camminare senza farsi vedere e a tenere il resto della Squadriglia ben nascosta dietro a massi od alberi.



FIG. 1

Sempre per avere una buona visuale dell'ambiente che vi circonda, potrete usare uno schema di cammino a rombo con il CSQ davanti, i componenti della Sq ai due lati destro e sinistro ed il Vice dietro: questo schema vi consentirebbe, nelle vicinanze più strette, di avere una panoramica e una visuale a 360 gradi sul territorio da attraversare.

(Fig.2)

Tante volte nelle vostre uscite vi sarà capitato di dover attraversare un guado od un fiume posizionato sul vostro percorso: ricordate bene che attraversarlo, passandoci dentro, provocherebbe un forte ru-

more e soprattutto vi renderebbe visibili. **Provate quindi ad aggirarlo e trovare un punto di minore visibilità**

che vi consenta comunque di superarlo. Un accorgimento da seguire è quello di non porsi **mai** in situazione di centralità, come salite **su una grande roccia, sporgervi dal profilo di un'altura avendo il cielo libero dietro di voi** od



FIG. 3

appostarvi su un albero che vi renderebbero visibili a grande distanza. (Fig.3)

A questo punto non vi resta che partire: portate con voi un binocolo che faciliti la vostra visione e ricordate...**in punta di piedi!!**



FIG. 2

MIMETIZZATI E NEL CAPANNO

Alla scoperta delle tracce del passato

TESTI DI ENRICO ROCCHETTI
ILLUSTRAZIONI DI MARTINA ACAZI

L'osservazione degli animali è una pratica molto interessante perché il loro avvistamento premia delle ore spese nell'attesa. E' importante innanzitutto imparare a comportarsi in modo corretto. Ci si inoltra negli ambienti naturali parlando a voce alta e si vestono abiti troppo colorati. Non ci ren-

di, **costituisce qualcosa di anormale che spaventa.**

Fatta questa premessa andiamo a considerare uno degli strumenti indispensabili ai fini di un buon appostamento: il **capanno di osservazione**. Premesso che questo non necessariamente deve essere una costruzione esagerata, partiamo dal



diamo conto che, dal momento in cui si entra in un bosco o in una palude, si diventa **animale tra gli animali**. In natura il rumore predominante è il **silenzio** e i **colori** hanno tutti un particolare significato. **Un uomo che grida, quin-**

valutare alcuni aspetti essenziali prima della sua costruzione. Innanzitutto la **posizione**: se volessimo piazzarlo nel bel mezzo di una radura, probabilmente sconvolgeremo quella che è la morfologia del terreno a cui gli animali, fre-

quentatori del luogo, sono abituati. Quindi è meglio privilegiare una zona alberata o cespugliosa in modo che il nostro punto di osservazione si possa ben mimetizzare con l'ambiente.

Altra cosa importantissima è la **direzione del vento predominante**: se siamo in prossimità di uno stagno, dove gli animali si abbeverano, facciamo in modo che il nostro odore, che noi non percepiamo, ma loro sì, non venga portato dalla brezza ai loro sensibili nasi.

La costruzione quindi dovrà essere **sottovento**. Il vento cioè, dovrà venire dalle bestie verso di noi.

I **materiali di costruzione** sono indispensabili: usare teli di plastica potrebbe risultare rumoroso e quindi è **preferibile la tela**.

Che sia a terra o so- praelevato, è necessario che sia **solido**, che la struttura non si muova scricchiolando



o peggio rischiando di crollare nel bel mezzo della nostra osservazione.

A seconda di quanti siamo, dovremo costruire un luogo che ci contenga tutti abbastanza **comodamente**: non ci devono essere andirivieni continui, disturberebbero la fauna inutilmente.

Stabilita la **grandezza**, possiamo costruire un ambiente non esageratamente alto, se a terra e neppure troppo al di fuori della vegetazione che lo circonda, se preferiamo una costruzione aerea. Pensate a che effetto

può fare il vostro capanno stagliandosi sullo sfondo del cielo: sarebbe immediatamente **individuabile** a scapito della riuscita dell'attività. Il punto di osservazione dovrebbe essere montato quando il sole non è ancora sorto, quindi

calcolate i tempi di lavoro occorrenti.

Se vi trovate a tirare teli e legare pali alle dieci del mattino, dovrete considerare andata una giornata intera di osservazione.

Quindi io vi consiglio sia a terra che in aria, una costruzione cubica, la più alta naturalmente posizionata su una solida torre di pali.

Alcuni consigli: non considerate gli animali come prede, ma come **"amici"** che desiderate "spiare".

Evitate di portarvi da mangiare nel capanno, soprattutto bibite che all'apertura fanno rumore o sacchetti di patatine.

Pensate di dover restare diverso tempo e quindi è importante essere **comodi**: cuscini o altro possono essere molto utili.

Bene, detto questo non mi resta che augurarvi una buona ..osservazione.

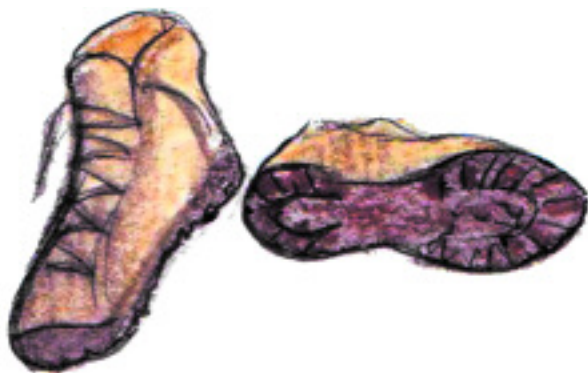


Non sono "bubbole", sono un momento in cui la Squadriglia deve dimostrare a pieno le sue capacità e le capacità dei singoli componenti. Nei GG, per ottenere la vittoria, o almeno per comportarsi decorosamente, è necessario miscelare con giudizio molte caratteristiche: strategia, pianificazioni, sfruttamento delle capacità dei singoli. Ognuno avrà il suo ruolo, sia nella programmazione, che nel gioco vero e proprio.

La scelta dell'equipaggiamento corretto, è una delle componenti importanti ed è parte integrante della programmazione/pianificazione. Per organizzare un giusto equipaggiamento per prima cosa dobbiamo conoscere il terreno, la situazione climatica (e le previsioni del tempo, se possibile), i tipi di giochi che verranno proposti. Andiamo con ordine, individuando, per ogni situazione, le soluzioni migliori.

Terreno

Per quanto riguarda le **calzature**, al di là delle differenze del terreno di gioco (terreno compatto, fango, terreno sdruciolevole) è sempre consigliabile scegliere calzature da trekking o scarponcini leggeri, con una suola robusta e bene incisa (il famoso "**carrarmato**", insomma). Sono un po' più pesanti delle scarpe da ginnastica, ma ci proteggono da distorsioni e permettono una solida presa su qualsiasi terreno. Per quanto riguarda la **vegetazione**, se giochiamo in sottobosco fitto (specie se in notturna) sono consigliate **camice robuste con maniche lunghe**, per proteggerci dalle spine e dall'intrico dei rami. Se giochiamo in spazi più aperti, **magliette a mezze maniche** possono essere sufficienti. Per proteggere le gambe non sono indi-



Scarponi con suola carrarmato

spensabili i calzoni lunghi, anzi, su qualsiasi terreno si corre meglio con **calzoncini (robusti), lunghi fino al ginocchio e non "a**

tuno indossare vestiti (se non proprio espressamente **mimetici**) di colore **verde/marrone**; sono **sconsigliatissimi i colori chiari e squillanti**, lo stesso vale per il cappello.

Situazione climatica

Se il clima è stabile non ci sarà necessità di usare materiale impermeabile, ma se il gioco avrà anche uno svolgimento notturno, un **poncho** è molto consigliabile. Per la notturna un poncho di colore scuro è sufficiente, ma potrebbe essere

utilizzabile anche nelle ore diurne. Lo si può usare per nascondigli, ma anche per facilitare la mimetizzazione personale. Per rendere più liberi i movimenti si può **firmare alla vita con una cintura o un cordino**. Questi poncho possono essere impermeabilizzati con sostanze specifiche (paraffina ecc.) o con spray impermeabilizzanti. Infine uno **zainetto**, anch'esso magari recuperato tra i mercatini di materiale militare, verde o marrone, per contenere **borraccia, cordino e materiale di emergenza oltre alle cibarie**, quando il gioco prevede il pranzo (o la cena) "in azione".



Calzette al ginocchio

coscia", di giusta misura (non attillati né troppo larghi o bassi di cavallo) e **calzoncini alti sino al ginocchio**.

Questa soluzione **protegge** benissimo dalle spine e garantisce una ottima **velocità** di corsa. Per nascondersi agli avversari è oppor-

un buon investimento cercare in un mercatino uno dei poncho militari scuri in tela mimetica,



Zainetto militare mitico

GIOCHI DI APPOSTAMENTO

TESTO DI CHIARA FONTANOT
ILLUSTRAZIONI DELL'AUTRICE E DI CHIARA BEUCCI

Appostamento al cervo

Numero di giocatori: una o più Squadriglie

Il Capo Reparto rappresenta il cervo: non si nasconde ma resta in piedi e si muove ogni tanto di qualche metro. Gli scouts partono alla caccia del cervo, ed ognuno cerca di avvicinarlo per conto suo senza essere visto. Appena il cervo vede uno Scout gli fa cenno nominandolo, e questi si alza in piedi sul posto. Dopo un certo tempo, il Capo Reparto dà il segnale di fine gioco e tutti si alzano in piedi nel posto in cui sono giunti. Vince lo Scout che è giunto più vicino al cervo.

Variante: il cervo ha gli occhi bendati. Ogni Scout a turno, comincia il suo avvicinamento partendo da una distanza di 100 metri che deve percorrere entro un certo tempo. Lo Scout deve fermarsi sul posto se la sua direzione viene correttamente indicata dal Capo Reparto, o se è scaduto il suo tempo limite. Vince lo Scout che riesce ad arrivare più vicino al cervo o addirittura a toccarlo.



Osservare e riferire

Numero di giocatori: una o più Squadriglie

Il Capo Reparto si mette in un luogo e manda a circa 800 metri di distanza, in diverse direzioni, tutti gli Scouts soli, o a coppie. Quando agita una bandiera come segnale di inizio, tutti si nascondono e cominciano a spiare le sue mosse, strisciando verso di lui e osservando tutto quello che fa. Quando agita



nuovamente la bandiera, gli Scouts si alzano, ritornano e – secondo quanto viene chiesto loro – gli riferiscono a turno ciò che il Capo ha fatto, oppure consegnano un rapporto scritto. Durante il gioco il Capo ha continuato a guardare tutt'intorno, ed ogni volta che vede uno Scout lo penalizza di due punti. Inoltre compie un certo numero di piccoli gesti, come sedersi, inginocchiarsi, guardare col binocolo, usare il fazzoletto, togliersi per un po' di tempo il cappello, camminare in cerchio per un certo numero di volte, in modo da dare agli Scouts qualcosa da annotare e riferire. Vengono dati tre punti a ogni Scout per ogni gesto riferito correttamente.

Caccia all'esploratore

Numero di giocatori: una o più Squadriglie

Si dà a uno Scout un certo tempo per nascondersi, poi il resto del Reparto parte alla sua ricerca. Scopo dello Scout nascosto, è di tornare al punto di partenza senza essere toccato: se ha scelto un nascondiglio lontano, i cercatori saranno sparpagliati quando lo raggiungono, ma la distanza che il ricercato dovrà compiere per rientrare alla base sarà maggiore.

È importante fissare un tempo limite e una zona tabù per i cacciatori intorno alla base.



L'imboscata

Numero di giocatori: più Squadriglie

Il Reparto si divide in due squadre, una delle quali parte con un certo vantaggio e va a nascondersi in cespugli ai bordi della strada. L'altra squadra segue, e chiama fuori dal loro nascondiglio gli Scouts che riesce a vedere, senza lasciare la strada.

Si continua così a piacimento, alternando i ruoli delle squadre. All'inizio bisognerà dare molto vantaggio alla squadra che va a nascondersi; in seguito, via via che divengono esperti, saranno in grado di nascondersi sempre più rapidamente.



Si può cogliere l'occasione, quando qualche Scout si allontana dal gruppo, se il terreno lo consente, per far nascondere tutti gli altri in un batter d'occhio. Così, quando quello Scout che si era allontanato ritorna, tutto il Reparto è sparito come per miracolo.

Pedinamento

Numero di giocatori: due o più Squadriglie

Una Squadriglia ha il compito di pedinare un gruppo nemico (un'altra Squadriglia o il resto del Reparto) che avanza attraverso la campagna. La Squadriglia dovrà seguire i movimenti del gruppo più da vicino possibile, ma sarà opportuno che invii avanti uno o due Scouts per segnalare quando si può avanzare senza pericolo. Appena un nemico scorge un pedinatore gli può dare la caccia e, se lo cattura (presa a tocco), il prigioniero deve marciare col gruppo. Questo può anche dividersi, tendere imboscate ai pedinatori: ma vincono i pedinatori se entro una certa distanza (per esempio tre chilometri) i nemici non riescono a far perdere le loro tracce o a catturare più di metà dei pedinatori.

Può anche essere giocato nel corso di una marcia di trasferimento, col vantaggio di avere sempre un terreno diverso.



Corsa del messaggio

Numero di giocatori: una o più Squadriglie

Uno Scout viene incaricato di portare da lontano un messaggio in un dato luogo, o casa, entro un tempo determinato. Altri Scout "nemici" sono invece incaricati di impedire che qualunque messaggio venga portato in quel luogo, e si nascondono in diversi punti per intercettare il corriere.

Per catturarlo, bisogna che due Scout tocchino il corriere prima che egli raggiunga il luogo dove deve consegnare il messaggio.



Caccia alla bandiera

Numero di giocatori: quattro o più Squadriglie

Materiale occorrente: sei bandiere o lanterne, carta e penna per ciascun giocatore

Giocheranno due o più Squadriglie per parte. Ogni squadra costruisce un posto avanzato, entro un determinato tratto di terreno, e deve proteggere tre bandiere (oppure di notte, tre lanterne appese a 60 cm da terra), poste a non meno di 200 m da esso (100 m se di notte). Il posto avanzato sarà collocato in un punto nascosto, e i ragazzi staranno tutti insieme o disseminati a coppie.

Ogni campo manderà poi qualche Scout in esplorazione per scoprire la posizione nemica: una volta individuata, essi cercheranno di aggirarla, strisciando e mantenendosi fuori di vista, per arrivare ad impadronirsi delle bandiere e portarsele nelle proprie linee. Ogni scout non può portare via più di una bandiera per volta.

Ecco la disposizione della Squadriglia in questo tipo di gioco: ogni Scout che arriverà a meno di 50 m da un gruppo nemico più forte, sarà dichiarato fuori dal combattimento non appena visto dal nemico, se invece riesce a strisciare accanto senza farsi accorgere, è salvo.

Gli Scouts di guardia nei posti avanzati possono muoversi dal loro posto, ma la loro forza conta come doppia, e possono mandare messaggeri isolati tanto ai posti vicini, come agli Scouts in esplorazione.

Presso ogni posto di guardia, e con ogni squadra in esplorazione, dovrà esserci un arbitro.

Le operazioni cessano ad un'ora stabilita, e tutti si riuniscono nel luogo convenuto per consegnare i loro rapporti.

Verranno attribuiti i seguenti punti:

- Per ogni bandiera, o lanterna, catturata e consegnata *5 punti*;
- Per ogni rapporto, o disegno, sulla disposizione dei posti di guardia nemici *5 punti*;
- Per ogni rapporto sui movimenti delle squadre di esploratori nemici *2 punti*;

Vince la squadra che ha ottenuto il maggiore punteggio.

