

## JAVELIN - Giavellotto

Traduzione italiana di un gioco [WarpSpawn](http://www.warpspawn.com)  
<http://www.angelfire.com/games2/warpspawn/>  
a cura di **Alessandro Crespi** © 2005 – [alecrespi@alice.it](mailto:alecrespi@alice.it)

### **INTRODUZIONE**

Gioco per 2 o più partecipanti.  
Simulazione di una gara di Lancio del Giavellotto.

### **MAZZO**

I giocatori condividono un mazzo comune.  
Ci sono 5 tipi base di carte.  
I tipi rappresentano la Preparazione al Lancio.  
In ordine sono:

1. Inizio
2. Rincorsa
3. Corsa in Posa
4. Posa
5. Lancio

C'è anche un tipo di carta speciale, da usare come Jolly:  
6. Allenamento

### **CARTE**

Il mazzo contiene 1 copia di ciascuna carta elencata più avanti.  
Il numero totale delle carte è 36.  
Ogni carta ha un valore numerico che va da 9 a 20.  
Questo rappresenta i metri che il lancio può percorrere (grazie a quella carta).

### **VITTORIA**

La partita dura 6 Turni.  
Ogni giocatore ha 6 "tentativi".  
Il giocatore che avrà effettuato il lancio più lungo (dopo 6 prove) sarà il vincitore.

### **SEQUENZA DI GIOCO**

- Ad ogni giocatore vengono distribuite 7 carte.
- I giocatori possono scartare fino a 5 carte e pescare delle carte in sostituzione.
- I giocatori scoprono le loro carte e calcolano i metri totali del proprio lancio.

### **CALCOLO METRI PERCORSI**

Si possono sommare i punteggi di 5 carte al massimo, ogni mano.  
Totalizza punti 1 carta per ognuno dei 5 tipi differenti.  
Una carta Allenamento può sostituire una carta di uno specifico tipo che non hai.  
Se ti manca un altro Tipo di carte, allora ottieni 5 metri di consolazione.  
Per calcolare i Punteggi, sommate tutti i valori delle 5 carte scelte.  
Questo rappresenta la distanza (in metri) percorsa dal proprio lancio.

## **Elenco CARTE**

<b>Nome</b>	<b>Tipo</b>	<b>Metri</b>
Relax Arm	I	18
Relax Shoulder	I	16
Visualize Movement	I	20
Chest Muscles Stretched	I	14
2 Finger Grip	I	12
Place Marker	I	10
10 TO 12 Quick Strides	R	18
7 Meters per Second	R	20
Accelerating	R	12
Concentrate Energy	R	16
Look Straight Ahead	R	10
Gain Momentum	R	14
Stressed Step	C	12
5 Strides	C	14
Turn to the Side	C	16
Legs Cross	C	18
Maximum Amplitude	C	20
Midway Marker	C	10
Last 2 Strides	P	14
Tense Body	P	16
Javelin Behind Shoulder	P	18
Flexible Arm	P	20
Run Up Track	P	10
Both Feet on the Ground	P	12
Stop Suddenly	L	10
Explosive Movement	L	14
Powerful Throw	L	16
Optimal Throwing Angle	L	20
25 to 40 Degrees	L	12
31 Meters per Second	L	18
Muscle Building	A	9
Flexibility Exercises	A	9
Elastic Resistance	A	9
Throwing Weighted Balls	A	9
Running & Jumping	A	9
Coordination & Balance	A	9