



Gruppo Orientisti Bolzano

Gob.bolzano@gmail.com

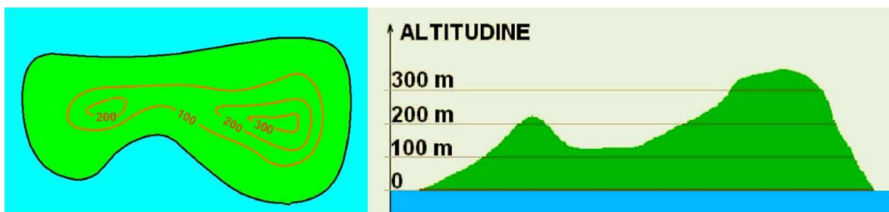
Comunicato nr 1

Strumenti per il gioco:

Il bosco, terreno di gioco, è rappresentato su una mappa dettagliata in scala 1:5000 ossia ogni centimetro sulla carta corrisponde a 50 mt nella realtà.

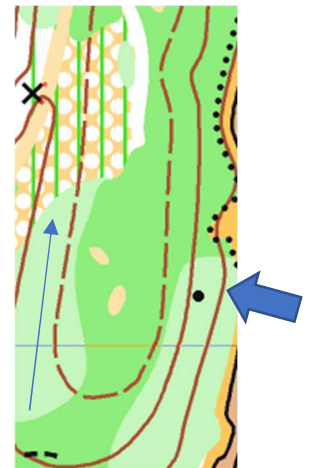
La mappa è composta da diversi simboli, in generale si possono così riassumere:

MARRONE con questo colore vengono indicati gli oggetti relativi al terreno ed alle sue forme, come ad esempio le curve di livello, che rappresentano l'elevazione del terreno.



Nell'immagine di destra le linee marroni (isoipsie o altimetriche) rappresentano una fetta di terreno nel senso di strato, nella nostra mappa una ogni 5 mt (equidistanza).

Vediamo una piccola collina allungata che si sviluppa da nord a sud e che presenta due diversi fianchi quello a ovest digrada dolcemente perché le curve sono distanti fra loro, mentre quello a est è più marcato perché le curve sono molto ravvicinate. Dal lato pratico se ci muovessimo nella direzione della freccia piccola, cammineremo relativamente in piano, per contro la marcia nella direzione della freccia più grossa sarebbe più faticosa in quanto ci aspetta una bella salita da affrontare.



Oppure altre forme del terreno come:



un piccolo cocuzzolo allungato
o più circolare, infine una piccola depressione



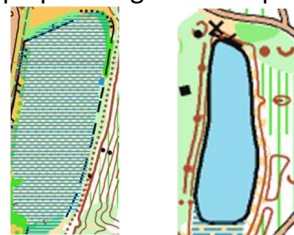
o una buca profonda.



BLU ossia tutto quello riguarda l'acqua", nei due esempi qui di seguito in sequenza uno stagno ricoperto di vegetazione ed un laghetto

Ma anche oggetti più particolari:

come la fontanella rappresentata dal quadrato blu oppure un idrante rappresentato dalla X di colore blu.



VERDE la vegetazione

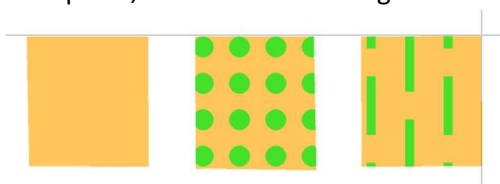
Più il colore è scuro, più il bosco è impenetrabile, per contro più i verdi digradano verso il tenue, più il bosco è attraversabile, fino ad arrivare al bianco: bosco assolutamente attraversabile.



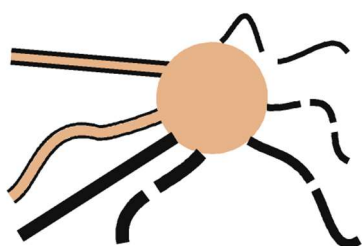
Il cerchio rappresenta un albero isolato e la x un oggetto di vegetazione particolare come una grossa radice sradicata. X

Le tonalità del **GIALLO** rappresentano invece i terreni aperti, quali prati o coltivazioni.

Nella sequenza qui sotto troviamo un prato, un frutteto ed un vigneto



NERO sono oggetti creati dall'uomo, come strade e sentieri



qui a fianco vediamo un piazzale dal quale diramano piccoli sentierini sentieri e via via strade sempre più importanti in senso orario.

nell'ordine edificio, tettoia, piccolo edificio



oppure una croce, una torretta da cacciatori, un oggetto particolare come ad esempio una panchina



Grosse rocce, massi o sassi.



Ma anche recinti facilmente attraversabili

Con una barretta



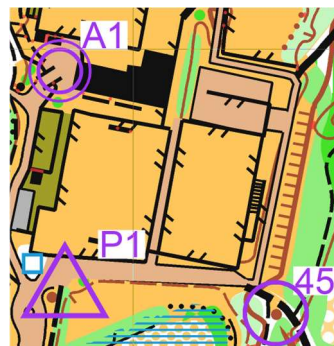
Oppure NON ATTRAVERSABILI per altezza o per Legge



FUXIA è il colore dei simboli chiave del gioco:

Il triangolo rappresenta la partenza, mentre il doppio cerchio l'arrivo,

Le stazioni da visitare saranno indicate con un cerchietto contraddistinto dal codice di riconoscimento



La mappa vi verrà consegnata poco prima della partenza unitamente ad un TESTIMONE nominativo

Nome:					Risultato				
Es.	31	32	33	34	35	36	37	38	
	39	40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	in caso di necessità: 340 870 7903		R	R	R		

ad ogni punto di controllo (lanterne) mediante il punzone ivi posto timbrerete la casella corrispondente del vostro testimone a seconda del codice che avrete trovato sulla lanterna stessa a testimonianza che lo avete visitato.

Le caselle con **R** servono per RECUPERARE eventuali punzonature sbagliate di cui vi siete accorti

La perdita del testimone equivale ad arrivare per ultimo.

Tranquilli vi sarà spiegato tutto con calma al ritrovo, e sarà più facile farlo che spiegarlo. Saremo a vostra disposizione per tutto il tempo

Il team del GOB

A presto !!!



BUON DIVERTIMENTO