

## Ferro di cavallo

1. Ogni giocatore si munisce di n.5 (6) ferri di cavallo;
2. Alla distanza di 10-12 metri dalla linea di lancio si conficca nel terreno il picchetto (paletto) di legno in modo che sporga dal terreno per circa 20 cm: se si usano 2 paletti questi vengono conficcati nel terreno ad una distanza tra loro di 30 cm circa. In alternativa si può piazzare la piastra di ferro con il paletto metallico saldato. Intorno al paletto si disegna poi un quadrato di circa 30 cm che rappresenta l'area di gioco nella quale risulta valido il tiro.
3. Il gioco consiste nel lanciare i ferri di cavallo verso il bersaglio rappresentato dal paletto, con l'obiettivo di infilare il ferro di cavallo sul paletto cioè, facendo in modo che quest'ultimo entri nella parte aperta del ferro di cavallo.
4. Se l'aggancio del paletto riesce, il lancio vale 5 punti. In caso contrario, cioè quando il ferro di cavallo non va ad infilarsi sul paletto ma cade comunque nelle immediate vicinanze del bersaglio, all'interno dell'area quadrata di gioco, allora guadagna 3 punti il giocatore che ha lanciato il ferro di cavallo che si trova più vicino al paletto. Il ferro di cavallo che cade fuori dall'area di validità del gioco guadagna 2 punti (oppure si può in alternativa stabilire che sia nullo).
5. Una mano finisce quando i giocatori hanno esaurito i rispettivi 5 ferri a loro disposizione: i ferri di cavallo possono essere lanciati tutti di seguito da un giocatore oppure, alternativamente, un ferro ciascuno.
6. Ci sono vari tipi di lanci, tutti validi: dall'alto, dal basso, a rotazione, ecc..., secondo l'abilità, l'esperienza, il gusto del giocatore.
7. Vince la partita il giocatore che per primo raggiunge o supera 30 punti.