

FAMOUS FIRST DOWNS

Il più Piccolo Gioco di Football del Mondo

REGOLAMENTO UFFICIALE

Impara a giocare online
con i tutorial del coach interattivo!

*Dedicato a mio padre e ai miei zii, da cui ho ereditato il mio amore per questo sport.
Dedicato anche a mia madre, mia sorella e le mie zie per la loro pazienza e
comprensione.*

– **Rob Bartel**, Fondatore della Famous

COMPONENTI RICHIESTI

Famous First Downs è un gioco di football americano per due giocatori. Prima di iniziare assicuratevi di avere i componenti richiesti:

- 3 carte Famous First Downs offensiva rossa (incluse)
- 6 carte Famous First Downs difesa blu (incluse)
- 15 monete da 1 centesimo
- 7 monete da 5 centesimi
- 10 monete da 10 centesimi
- 4 monete da 20 centesimi
- Carta e matita

PREPARAZIONE DEL GIOCO

CREARE IL TABELLONE DEI PUNTI

In una tipica partita da mezz'ora di Famous First Downs, il gioco termina quando entrambi i giocatori hanno avuto per tre volte l'opportunità di segnare, dette Drive. Per giocare una partita più lunga aumentate semplicemente il numero dei Drive. Scrivete il nome dei giocatori in cima alle colonne dei punteggi. Il giocatore 1 inizia in attacco e riceve 3 carte **Offensiva** rossa, il giocatore 2 inizia in difesa e riceve 6 carte **Difesa** blu.

SETUP

Famous First Downs utilizza quattro differenti tipi di monete per contrassegnare le varie statistiche della partita.

- Le monete da 1 e 5 centesimi vengono utilizzate per segnare le **Yard** conquistate, che cambiano in continuazione;
- Le monete da 10 centesimi vengono utilizzate per calcolare il **Momentum**;
- Le monete da 20 centesimi vengono utilizzate per segnare i **Downs**;

L'area di gioco è divisa in tre sezioni, la zona offensiva è la più vicina al giocatore in attacco, mentre la zona difensiva è la più vicina al giocatore in difesa.

All'inizio del gioco, distribuite le monete come mostrato qui sotto per dare inizio al primo turno (Drive) del giocatore 1.

INIZIO DEL GIOCO: Nessun giocatore ha ancora accumulato Momentum. Siamo ancora al primo Down e il giocatore 1 ha ancora 10 yard da percorrere, con la palla ancora sulla linea delle 50 yard.

COME SI GIOCA

FASE OFFENSIVA

Durante la propria fase offensiva, il giocatore in attacco cerca di percorrere più Yard possibile, rappresentate dalle monete da 1 e 5 centesimi del difensore. Più Yard si riescono a percorrere e più aumentano le probabilità di segnare un touchdown.

La fase offensiva è divisa in una serie di turni, chiamati Down. Il giocatore in attacco ha 4 down (rappresentati dalle monete da 20 centesimi per il primo, secondo, terzo e quarto down) per riuscire a conquistare 10 yard (rappresentate dalle monete da 1 centesimo nella zona neutrale). Se il giocatore in attacco riesce ad avanzare, ottiene una centesimo dalla zona neutrale per ogni yard conquistata, se il giocatore in attacco conquista almeno dieci yard (dieci centesimi) i down vengono azzerati e il giocatore in difesa deve spostare dieci delle sue yard nella zona neutrale; se il giocatore in attacco non riesce a conquistare almeno dieci yard in quattro down, deve cedere la palla al proprio avversario terminando così il proprio drive.

UN TIPICO DOWN

Un tipico down vede il giocatore in attacco scegliere una delle due tattiche offensive descritte sulle sue tre carte offensiva rosse dalla propria mano giocarla scoperta sul tavolo, in modo che il giocatore in difesa possa vederla. Ogni azione di attacco ha tre possibili strategie tra quali scegliere, dove le azioni di valore più basso hanno la maggior possibilità di successo.

Il giocatore in difesa sceglie una delle sue carte per tentare di neutralizzare quella avversaria. Le carte sono state progettate per essere affiancate per il lato lungo. Le zone blu nella carta della difesa giocano a vantaggio del difensore, mentre le zone rosse giocano a vantaggio dell'attaccante. Non esistono giocate difensive che possono contrastare tutte le tre possibili opzioni d'attacco.

GIOCATATA

OFFENSIVA: Le tre opzioni disponibili per l'attaccante sono: una corsa nel mezzo di 3 yard, un passaggio corto di 8 yard dal lato destro, e un passaggio lungo da 13 yard sempre dal lato destro.

DIFESA: La giocata difensiva offre una difesa debole ma molto ben distribuita, limitando il passaggio corto di 6 yard e bloccando completamente il passaggio lungo. Il corridoio nel centro invece aumenta di 2 yard l'opzione della corsa.

Il giocatore in difesa, al contrario dell'attaccante, gioca la sua carta coperta, e a questo punto l'attaccante deve decidere quale delle sue tre possibili giocate svolgerà. Il difensore rivela la propria carta e i valori delle due carte vengono confrontati per vedere se la palla avanza o indietreggia. Gli scudi sulla carta della difesa rappresentano i placcaggi: un placcaggio indica che la giocata non fa guadagnare o perdere yard.

Il down è completo. Se il giocatore in attacco *ha perso delle yard* deve spostare il corrispondente numero di centesimi dalla propria zona offensiva alla zona neutrale. Se il giocatore in attacco non ha abbastanza monete da spostare nella zona neutrale, le monete mancanti non vengono considerate. Se il giocatore in attacco *conquista delle yard*, sposta il corrispondente numero di centesimi dalla zona neutrale alla propria zona offensiva. Se non ci sono abbastanza monete nella zona neutrale il giocatore in attacco ha ottenuto un nuovo primo down e prende il restante numero di centesimi direttamente dal proprio avversario. Il giocatore in attacco sposta le monete da 20 centesimi fuori o dentro la zona neutrale per aumentare o reimposta il conto dei down, a seconda del dovuto.

SEGNARE UN TOUCHDOWN

Un touchdown avviene quando il giocatore in attacco ha conquistato tutte le yard dell'avversario, in questo caso ottiene 7 punti.

Dopo aver segnato il touchdown, l'attaccante può decidere di tentare una conversione a 2 Punti. Per farlo, l'attaccante sposta cinque delle proprie yard (cinque centesimi) nella zona neutrale e ha un solo down per tentare di recuperarle. Se riesce ottiene 8 punti invece di 7, ma se fallisce ne ottiene solo 6.

STRATEGIE DEL QUARTO DOWN

Quando un giocatore si ritrova al quarto down ha solo tre possibilità: rischiare, tentare un calcio piazzato o eseguire un calcio di spostamento.

RISCHIARE – Se mancano poche yard per ottenere un first down, l'attaccante è molto vicino a segnare un nuovo touchdown, oppure la difesa ha pochi punti, l'attaccante può tentare il tutto per tutto. Gioca un altro down come gli altri, e se riesce ad ottenere le yard mancanti al first down, il tentativo è andato a buon fine e può continuare la sua corsa. Se invece non riesce a raggiungere le yard necessarie il drive termina. Da notare che in questo modo l'avversario ottiene un vantaggio in campo: invece che reimpostare le yard come dopo aver segnato o avanzato, i centesimi rimangono dove sono, ed in questo modo l'avversario avrà meno terreno da percorrere per poter segnare a sua volta.

TENTARE UN CALCIO PIAZZATO - Invece di giocare un down normale, il giocatore in attacco può tentare un calcio piazzato. Se la somma del terreno rimasto nella zona e neutrale e nella zona della difesa è 20 o meno yard, il calcio piazzato riesce automaticamente, quindi l'attaccante guadagna 3 punti e termina il proprio drive. Per ogni 10 yard in più richieste (arrotondate per eccesso), il difensore lancia una moneta e l'attaccante deve indovinare il risultato per aver successo. Un calcio piazzato tentato tra la zona delle 41 e le 50 yard, per esempio, richiede che l'attaccante indovini per tre volte il risultato del lancio della moneta. Ci sono alcune scappatoie per evitare il lancio della moneta e sono descritte più avanti nella sezione sul Momentum. Sia che il calcio piazzato riesca o meno, le posizioni in campo saranno reimpostate normalmente prima del prossimo drive, negando così la possibilità dell'avversario di ottenere un vantaggio sul campo.

CALCIO DI SPOSTAMENTO – Se il giocatore in attacco non è in una buona posizione per segnare, la cosa migliore che può fare è calciare di spostamento. Come nel caso del touchdown e del calcio piazzato, alla fine del drive le posizioni delle squadre vengono resettate.

FINE DEL DRIVE

Alla fine di ogni drive scrivete il numero di punti segnati nella tabella dei punteggi. Il giocatore in attacco e in difesa si scambiano il ruolo e le rispettive carte, ed il nuovo giocatore in attacco prende le monete da 20 centesimi per contare i down.

Se l'ultimo drive si è concluso con un calcio di spostamento, un touchdown o un calcio piazzato andato a buon fine, le posizioni in campo sono reimpostate come nel setup iniziale. Il nuovo difensore sposta 10 centesimi nella zona neutrale, rimanendo con 40 centesimi nella propria zona difensiva. Se invece il l'ultimo drive si è concluso con un rischio fallito, un calcio piazzato fallito o una perdita di palla/intercettazione, la posizione delle yard rimane invariata e il nuovo difensore sposta dieci yard dalla sua zona difensiva alla zona neutrale. Se la zona neutrale contiene più di dieci yard, le yard in eccesso vengono spostate nella zona offensiva del giocatore in attacco.

Se il giocatore con meno punti non ha abbastanza drive a disposizione per arrivare almeno ad un pareggio, può decidere di arrendersi. Se alla fine dell'ultimo drive le due squadre sono in parità, ogni giocatore gioca un drive addizionale fino a quando non si può dichiarare un vincitore.

MOMENTUM

PANORAMICA

La chiave di Famous First Downs è il concetto di Momentum, rappresentato dalle monete da 10 centesimi spese durante la partita. I giocatori iniziano la partita senza Momentum e tutte le monete da 10 centesimi partono nella zona neutrale. Il Momentum si guadagna e si spende in modo differente a seconda che il giocatore sia in difesa o in attacco. Il Momentum guadagnato in un drive rimane in scorta per tutta la partita, quindi del Momentum guadagnato in difesa può essere successivamente giocato in attacco o viceversa. Gli usi possibili del Momentum sono elencati di seguito e sono riportati anche nelle carte offensiva e difesa.

Il Momentum guadagnato viene sempre preso sempre dalla zona neutrale. Se tutte le 10 monete sono già state prese, non è possibile guadagnare Momentum ma il proprio avversario è costretto a perdere una moneta di Momentum e a spostarla nella zona neutrale. Il Momentum speso torna sempre nella zona neutrale.

MOMENTUM OFFENSIVO

+10c *ad ogni first down* – Il giocatore in attacco guadagna Momentum ogni volta che mantiene attivo il proprio drive conquistando la zona neutrale delle yard. Non guadagna momentum per il first down d'apertura o se il first down è stato ottenuto grazie all'utilizzo di momentum.

-10c comprare 10 yard in un calcio piazzato – Aniché indovinare il risultato del lancio della moneta il giocatore in attacco può spendere Momentum per guadagnare automaticamente le 10 yard necessarie.

-20c *comprare 5 yard in un trick play* () – Se si sta tentando un trick play, una manovra contrassegnata nella carta offensiva con delle frecce (), e non si viene bloccati dalla difesa, si può spendere due Momentum per aggiungere 5 yard al risultato finale della giocata.

-30c *ripetere un down* – Non sei rimasto soddisfatto del risultato di un down? Spendendo tre Momentum si può annullarne l'esito e ripeterlo. Se il tuo avversario ha speso del Momentum durante il down cancellato, lo recupera.

MOMENTUM DIFENSIVO

+10c *per placcaggio* () - Il difensore guadagna Momentum ogni volta che riesce a placcare l'avversario durante un down intercettandolo con il simbolo dello scudo (). Il difensore non guadagna Momentum se ha rubato yard durante il placcaggio (descritto di seguito).

-20c *rubare 5 yard durante un placcaggio* () - Se il difensore riesce a placcare il giocatore avversario (), può spendere due Momentum per spingerlo indietro e rubare 5 yard. Questa azione non fa guadagnare il Momentum normalmente guadagnato grazie ad un placcaggio. Quest'azione non può essere eseguita se il difensore ha giocato la carta Quarter o se l'attaccante ha giocato la carta Shotgun.

-30c *ripetere un down* - Non sei rimasto soddisfatto del risultato di un down? Spendendo tre Momentum si può annullarne l'esito e ripeterlo. Se il tuo avversario ha speso del Momentum durante il down cancellato, lo recupera.

-70c *comprare una perdita di palla o un intercettamento* – La difesa causa una perdita di palla o ottiene un intercettamento, il che fa terminare il drive avversario immediatamente. Le yard non vengono resettate.

CREDITI

GAME DESIGN

La FamousGamesCompany ed i suoi giochi sono frutto di un'idea del poeta, commediografo, avventuriero e imprenditore Rob Bartel. Sia che stia insegnando teatro in Australia o che stia imparando il Chichewa in Malawi, Bartel ritiene che ogni cosa che meriti di essere fatta merita di essere fatta per bene.

PLAYTESTING

William Bekking, Gavan Brown, Tessa Craig, Brian Jackson, Mike Kollross, Sen-Foong Lim, Sean Ross, Tom Sarsons, Yves Tourigny, Jake Troughton, ed i Game Artisans of Canada.

TRADUZIONE

Traduzione inglese-italiano: Pietro "WarioPunk" Turri

Revisore inglese: Federico "BirdFederico" Peluso

Revisore italiano: Simone "simone" Poggi



