

FASI DEL TURNO

I - FASE AREA OBIETTIVO E MODIFICA VALORE PALLA (VP)

- A) Area di partenza: se senza avversari: VP -1.
Non su calci piazzati.
- B) Passaggio lungo: VP -1 per ogni area attraversata.
- C) Situazione area obiettivo: VP +/-1 per maggioranza giocatori.
- D) Rischio fuorigioco: VP -1 per Difensore "in linea".
Max = numero di difensori nel modulo.

II - FASE SITUAZIONE DI GIOCO (2d6)

- A) Il tempo passa (+1' per se calcio piazzato).
Nel recupero passa sempre 1 minuto. La partita finisce quando la differenza dei dadi è minore dell'attuale minuto di recupero.
- B) Eventi speciali?
Con risultati doppi tirare sulla tabella.
- C) Controllo palla: rimane al Possessore se almeno uno dei risultati è MAGGIORE del VP, altrimenti il Difensore diventa nuovo Possessore.
- D) Nuovo VP: il minore in caso di passaggio corto, il maggiore in caso di passaggio lungo.
- E) Ordine delle Azioni (definizione di primo e secondo giocatore): il primo giocatore è il Possessore se entrambi i risultati sono più alti del VP, altrimenti il primo giocatore è il Difensore.

III - FASE DELLE AZIONI

- A) Movimenti gratuiti primo giocatore.
- nelle aree in cui si ha maggioranza all'inizio dell'azione;
- i giocatori (eccetto il Portiere) che toccano una delle linee di fondo, allontanandosi da essa;
- Il Portiere adiacente alla sua Area di rigore può rientrare.
- B) Azione selezionata dal primo giocatore.
- C) Movimenti gratuiti secondo giocatore.
Come per il punto A.
- D) Azione selezionata dal secondo giocatore.
- E) Se il Possessore non è in minoranza nell'area del pallone può scegliere di fare una seconda azione Stesso ordine, ma senza i movimenti gratuiti.

AZIONI

TIRO IN PORTA (1d6 - solo Possessore)

Modificare il tiro In base alla zona e ai modificatori:
+/-1 in base alla maggioranza nell'area di tiro;
+/-1 in base alla maggioranza nell'area di rigore;
+4 se il Portiere non è in area di rigore.

Se il risultato:

- è maggiore del VP = GOL!
- è uguale al VP = calcio d'angolo



- è inferiore di 1 al VP e almeno 1 giocatore del Possessore in area = i giocatori tirano 1d6 + n° propri giocatori in area (portiere escluso):
- se vince il Possessore = GOL!
- se vince il Difensore = diventa Possessore.
VP = risultato del suo lancio.
- se uguale = calcio d'angolo.

MOVIMENTO DEI GIOCATORI (2d6)

Si può muovere di 1 spazio un numero di giocatori pari al risultato del dado inferiore (minimo n° giocatori nel reparto del modulo rispetto alla zona in cui si trova la palla).

Si può muovere un giocatore insieme alla palla SOLO se parte da una zona senza giocatori avversari

Una zona con la palla non può essere lasciata senza giocatori.

POSIZIONAMENTO (2d6)

Difensore = Per ogni risultato

SUPERIORE all'attuale VP, il VP **AUMENTA** di 1.

Possessore = Per ogni risultato INFERIORE all'attuale VP, il VP **DIMINUISCE** di 1.

In entrambi i casi, se si ha la maggioranza nell'area si modifica il VP a proprio vantaggio di 1 (modifica max +/- 2).

Se chi fa l'azione non ha giocatori nell'area la modifica al VP sarà di 1 in meno.

PRESSING/PRESSING AGGRESSIVO (solo Difensore)

Il Difensore può provare a prendere possesso palla se ha almeno lo stesso numero di giocatori nell'area della palla. Tira 2d6:

- Se entrambi i risultati sono inferiori al VP, ne conquista il possesso e il nuovo VP è uguale al risultato inferiore.
- Se uno solo dei risultati è inferiore al VP, ne conquista il possesso e il nuovo VP è uguale al risultato maggiore.
- Se nessuno dei risultati è inferiore al VP, il Pressing fallisce e il nuovo VP è ridotto di 1.

Il **Pressing aggressivo** è una regola Avanzata (vedi sotto).

ALTRE REGOLE

PUNIZIONE (VP = 2)

Oltre la metà campo (anche parzialmente): dopo nuovo setup il Possessore può tirare direttamente in porta: passare alla Fase III, altrimenti Fase I.

Nella metà campo (anche parzialmente): il Possessore muove quanti giocatori vuole di 1 area, poi il Difensore muove lo stesso numero di giocatori di 1 area.

CALCIO D'ANGOLO (VP = 2)

Nuovo setup, ma il giocatore che batte si considera in un'area separata fino a tutta la Fase II.

RIMESSA DAL FONDO (VP = 2)

Tutti i giocatori nell'Area di rigore tranne il Portiere che batte devono essere spostati di 1 spazio verso centro-campo. Il Possessore muove quanti giocatori vuole di 1

spazio, poi il Difensore PUÒ muovere lo stesso numero di giocatori, ma con un minimo di 4.

CALCIO DI RIGORE

Si fa un nuovo setup, ma solo il giocatore che batte e il Portiere avversario possono stare nell'area di rigore. Poi si confronta la direzione del tiro e della parata e si tira 1d6 (vedi tabella).

REQUIRES DIE RESULT FOR A GOAL			
GOALKEEPER			
SHOOTING PLAYER	Guess to left	No Guess	Guess to right
	Kick to left	2+	2+
Kick to middle	1+	6	1+
Kick to right	6	2+	2+

CARTELLINO GIALLO (1d6)

1-2= No | 3= Sì, se l'area è nella propria metà campo 4-5= Sì | 6= Sì + Infortunio. Poi Test per Cartellino Rosso (a -1 se il risultato del Test Cartellino Giallo è 6).

CARTELLINO ROSSO (1d6)

Se il risultato è minore dei Cartellini gialli = Espulsione. Con 1= scartare 1 Giallo, altrimenti scartarne 2.

REGOLE AVANZATE

PUNTI CONDIZIONE (PC)

Si hanno Punti Condizione in base al Modulo scelto. Prima della partita è possibile spostare un cubetto da un reparto all'altro a prescindere dal Modulo iniziale. Si usano per:

- **Azione di Movimento:** si prende il risultato più alto per determinare il numero di giocatori da poter muovere. Si usa dopo il lancio dei dadi.
- **Posizionamento:** si può alzare/abbassare il VP di un ulteriore punto (sempre max 2).
- **Pressing Aggressivo:** può essere fatto anche se il Difensore ha un giocatore in meno nell'area e ha successo anche con risultati pari al VP; se fallisce, fa fallo (punizione per il Possessore e test per il cartellino giallo).

STANCHEZZA (2d6x10)

Quando passano 5 minuti o più (non nel recupero), entrambe le Squadre devono fare un Test: se il risultato è minore dell'attuale minuto di gioco, la Squadra in questione perde 1 PC nel reparto in cui si trova la palla, o, se non sono presenti, 2 PC negli altri reparti a scelta. Se non si hanno più PC quando si dovrebbe perderne, la Squadra va in **Affanno**: il Modulo è ridotto di 1 in ogni suo reparto per i vari aspetti del gioco.

SOSTITUZIONI

Il Possessore può scegliere di fare una sostituzione mentre la palla si trova a centrocampo. Se fa sostituzioni, anche il Difensore può farne. Si deve annunciare quante se ne vogliono fare prima di tirare eventuali dadi. E' sempre possibile fare una sostituzione quando ha luogo un setup.

Cambio formazione: si può cambiare la formazione cambiandola solo di un giocatore di differenza, senza influenzare i PC.

Se il cambio è nel secondo tempo si recupera 1 PC nel reparto rinforzato.

Cambio giocatore ammonito: si scarta un Cartellino Giallo.

Se il cambio è nel secondo tempo, si recupera 1 PC in qualsiasi reparto.

Cambio giocatore stanco: 2d6x10 – se il risultato è minore del minuto in corso, si recupera 1 PC, altrimenti 2 PC (in qualsiasi reparto).

Il sostituto entra in una zona di campo in cui c'è stato un aumento di PC. In un reparto non si possono avere più di 6 PC ed in totale non si possono eccedere i 10 PC.

INFORTUNI (1d6)

Si rimuove subito un giocatore nella zona della palla o zona adiacente:

1-4 = il giocatore rimane fuori dal campo per un numero di minuti pari al risultato del dado, alla fine dei quali rientrerà nell'area che contiene il cerchio di centro-campo.

5-6 = il giocatore deve essere sostituito, se è possibile.

Se è il secondo tempo si recupera 1 PC in qualsiasi reparto e il sostituto rientrerà nella stessa area in cui è uscito il titolare. Se viene sostituito il Portiere tutti i tentativi di Tiro in porta hanno +1.

USCITA DEL PORTIERE

Quando viene scelta la propria area come zona obiettivo della palla, il Difensore può decidere di far uscire il proprio Portiere: il VP aumenta di 1, ma il Possessore ha +1 per il Tiro in porta questo turno.

Il Portiere non può uscire se nel turno precedente la palla si trovava già nell'area di rigore.

PERDITA DI TEMPO (2d6x10)

Quando passa il tempo per il gioco fermo, il Possessore può far avanzare un ulteriore minuto: se il risultato dei dadi è **INFERIORE** dell'attuale minutaggio, ci sarà un Cartellino Giallo e seguente verifica per il Cartellino Rosso.

METEO

Quando si tirano i dadi per definire chi tira la palla, se entrambe le squadre fanno lo stesso risultato, la partita sarà condizionata da un meteo estremo.

DICE RESULTS	WEATHER EFFECT
1-1	Heat
2-2 or 3-3	Sunshine
4-4	Wind
5-5	Rain
6-6	Cold

V.A.R. (2d6)

Quando c'è un gol o un'azione riuscita di Pressing in area di rigore, su richiesta di chi subisce il gol o il Pressing, si fa questa verifica: un doppio 6 annulla il gol o concede punizione o rigore per chi ha perso palla.