

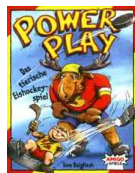
# POWERPLAY

## CONTENUTO

77 carte da gioco.

6 carte Topspieler (giocatori fuoriclasse), dotati di poteri particolari (vedere più in basso).

3 carte di trasferimento che permettono il trasferimento e la sostituzione dei giocatori durante la partita.



## Il Gioco

Powerplay è un gioco di Hockey molto insolito. Ogni giocatore è il manager di una squadra di giocatori particolari. Le squadre giocano alternativamente una contro l'altra. Cambiando giocatori, ogni manager ha la possibilità di rinforzare la sua squadra e di migliorare le sue prestazioni. Il manager la cui squadra ha ottenuto il più grande numero di vittorie vince la partita.

**Nelle spiegazioni che seguono, i giocatori saranno chiamati sempre con il termine di "manager", le carte con il termine di "giocatori".**

## I GIOCATORI

Ci sono 77 giocatori:

- 36 attaccanti (Stürmer, nome e valore in blu)

- 27 difensori (Verteidiger, nome e valore in rosso)

- 14 portieri (Torwarte, nome e valore in nero). Ogni giocatore è dotato di un valore che può andare da 0 a 11. Questo valore è indicato in cima alla carta, a sinistra ed a destra. Più il valore indicato è alto, più il giocatore fornisce alto rendimento.

Tra gli i difensori, ce ne sono sei il cui valore è indicato in un quadrato rosso, sempre negli angoli destro e sinistro, in alto sulla carta. Questi giocatori sono particolari, sono degli Schläger (attaccabrighe): Troll, Polar-Zentaur, Eisriese, Teddy, Hitzschlag, Riesenwirbel. Il loro modo di giocare particolarmente scorretto ha per conseguenza la causa di incidenti tra i giocatori della squadra avversaria.

Una squadra di hockey è composta da sei giocatori :

- 3 attaccanti
- 2 difensori
- 1 portiere

Questa composizione non deve essere modificata mai nello svolgimento del gioco. Tuttavia, questi giocatori possono essere sostituiti da altri dello stesso ruolo (trasferimento).

## PREPARAZIONE

Le carte devono essere divise per tipo (Stürmer blu, Verteidiger rossi e Torwarte neri), e mescolate separatamente. Si forma una pila di carte coperte per tipo. Ogni manager riceve 3 attaccanti, 2 difensori e 1 portiere. Le carte rimanenti sono messe al centro, sulla pila corrispondente che serve ai trasferimenti che sono effettuati durante la partita.

È necessario munirsi di carta e di una matita per annotare i punteggi.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il manager più vecchio comincia. Il gioco prosegue poi in senso orario. Ogni manager deve effettuare una e una sola delle tre seguenti operazioni (non si può rifiutare di giocare e passare il suo turno):

- 1 - scambiare con uno degli altri manager.
- 2 - operare un trasferimento con l'aiuto del mercato dei trasferimenti che costituiscono le tre pile di carte posate al centro del tavolo.
- 3 - affrontare una squadra.

### 1 - SCAMBIARE

Il manager di turno sceglie un altro manager per scambiare. Questo partner non può rifiutarsi di scambiare.

Il manager di turno sceglie a caso una carta dalla mano del manager scelto per lo scambio, e l'aggiunge alla sua mano di carte. In scambio, gli dà una carta dello stesso tipo (es: un attaccante per un attaccante). Non si può dare indietro la carta che si è appena pescato, anche se si deve dare una carta migliore di quella ricevuta.

### 2 - SOSTITUZIONE

Il manager di turno sceglie dalla sua mano una carta, e la posa coperta sotto il mucchio che corrisponde al tipo di carta (se si tratta di un portiere, deve sistemare la sua carta aldisotto della pila "Torwart" dunque). Prende la prima carta della pila per sostituire il giocatore mancante.

### 3 - L' INCONTRO

Il manager di turno indica un manager di sua scelta, la cui la squadra dovrà affrontare la sua, che non potrà rifiutare l'incontro. Per prima cosa nella partita, ogni manager gioca dalla sua mano una carta e la posa davanti a lui, coperta. I due manager scoprono la loro carta allo stesso tempo.

Parecchi casi sono possibili ora:

**a** - I 2 giocatori sono dotati di valori differenti. Il giocatore il cui valore è più alto segna un gol per il suo team. Es: attaccante di valore 7 contro difensore di valore 4, l'attaccante segna il gol.

**b** - I 2 giocatori sono dotati dello stesso valore: nessuno vince, nessuno gol è segnato.

**c** - Uno dei giocatori è portiere, niente gol.

**d** - I 2 giocatori sono portieri, il portiere che ha il valore più alto segna il gol.

**e** - Uno dei due giocatori è un Schläger, il suo valore è all'interno di un quadrato rosso. Il giocatore dotato del valore più alto segna il gol. L'avversario dello Schläger è ferito e deve essere tolto dal gioco, stagione finita per lui.

**f** - I due giocatori sono degli Schläger. Il giocatore dotato del valore più alto segna un gol ma i due giocatori sono feriti.

La carta utilizzata per questa azione è messa da parte e non può essere riutilizzata durante la partita. Le seguenti azioni si svolgono secondo lo stesso principio: ognuno dei manager sceglie poi un'altra carta del suo team. Gli esiti delle azioni seguono il corso nel modo descritto più in alto. La partita si conclude alla fine di sei azioni, quando tutti i giocatori in ogni squadra hanno affrontato un avversario.

Alla fine della partita, ciascuno dei due manager recupera i suoi giocatori, eccetto quelli dichiarati feriti.

La squadra che ha segnato più gol vince la partita.

**Importante:** prima di nominare per la seconda volta uno dei manager come avversario, il manager di turno deve affrontare obbligatoriamente tutti gli altri manager.

È consigliato di scrivere in ogni casella, sotto il nome dei manager, il risultato dei matchs successivi dunque, ma anche e soprattutto il nome del manager contro il quale si è giocato.

## SUPPLEMENTARI

Così, una volta che i sei giocatori delle due squadre si sono affrontati, c'è parità, le due squadre devono giocare i supplementari. I giocatori feriti sono sostituiti grazie al mercato dei trasferimenti. Il gioco prosegue del modo descritto più in alto, e il primo manager il cui giocatore segna un gol è dichiarato vincitore.

## FERITE

Alla fine di ogni partita, tutti i giocatori feriti devono essere sostituiti affinché nessuna delle squadre siano penalizzate. La carta che rappresenta il giocatore ferito deve essere posta sotto il mazzo corrispondente, e deve essere sostituita da una carta girata aldisopra del mazzo. Se uno dei giocatori è ferito durante i supplementari, sarà sostituito in seguito, al termine di questi supplementari.

## I TOPSPIELER (I FUORICLASSE)

Certi giocatori sono ciò che si dice dei "Topspieler" (Fuoriclasse), e possiedono particolari doti. Li si riconosce dalla stella che si trova accanto al valore che li caratterizza. Si tratta di: Rosalinde, Jolly Judge, Willy Winzig, Rumpelstöckchen, Hydra, Sitting Bully.

### Rosalinde

Al momento di uno scambio, se il manager pesca Rosalinde dalla mano del suo avversario, egli dovrà dare in cambio obbligatoriamente la sua carta "difensore", rosso, che ha il valore più alto.

### Jolly Judge

Se la squadra nella quale si trova Jolly Judge si trova in una situazione di parità o se non si può dichiarare il vincitore al termine della partita, non ci saranno supplementari, ma il manager che ha Jolly Judge nella sua mano dovrà designare il vincitore.

### Willy Winzig

Quando Willy Winzig gioca contro un portiere, segna sempre un gol, qualunque sia il valore del portiere.

### Rumpelstöckchen

Se uno dei manager gioca Rumpelstöckchen durante una partita, il suo avversario deve sostituire la carta che gli ha giocato contro, con una carta dalla sua mano che ha il valore più alto, qualunque sia il suo ruolo (salvo nel caso dove la carta che gli è stata giocata contro, non è proprio la carta più alta in possesso del suo avversario).

### Hydra

Il valore di questa carta, dipende dal momento del gioco nella quale viene giocata durante una partita.

Così se Hydra è la prima carta giocata, vale 1, se è la seconda carta giocata dal manager, vale 2, eccetera.... Nel caso di un supplementare, vale 7.

### Sitting Bully

Il manager che ha la carta Sitting Bully, deve, quando la gioca, immediatamente prendere nella pila di sua scelta (una delle tre dal mercato dei trasferimenti), la carta in cima al mazzo, il cui valore sarà sommato a quello di Sitting Bully (2). La carta che è appena stata girata sarà rimessa sotto la pila. Il valore di Sitting Bully sarà modificato solamente se questa carta viene a passare tra le mani di un nuovo giocatore che dovrà al suo turno determinarne il valore girando la carta in cima alla pila di sua scelta.



#### FINE DEL GIOCO

La stagione è finita solamente quando uno dei manager ha vinto cinque match.  
Ma può finire a 6 o 9 match se i manager lo desiderano.

Traduzione dal francese di: JEUX EN BOITE.

NOTA. LA PRESENTE TRADUZIONE NON SOSTITUISCE IN ALCUN MODO IL  
REGOLAMENTO ORIGINALE DEL GIOCO; IL PRESENTE DOCUMENTO È DA  
INTENDERSI COME UN AIUTO PER I GIOCATORI DI LINGUA ITALIANA PER  
COMPNDERE LE REGOLE DI GIOCO E LE CARTE.  
TUTTI I DIRITTI SUL GIOCO “**POWERPLAY**” SONO DETENUTI DAL  
LEGITTIMO PROPRIETARIO.