| DURANTE FASE RISOLUZIONE e FASE EVENTI  1) PALLA ESCE FUORI* a] GIGOCA FERMO e RIPOSIZIONAMENTO TATTICO  2) POSSIBILE CAMBIO POSSESSO PALLA b] NUOVO TURNO REGOLARE    PALLA]   N 1CM ADOVE SUBITO FALLO   DIFESA   CIRPARTO CENTRO   DIFESA   CIRPARTO CENTRO   ATTACCO   DIFESA     A A A A A A A A A A A A A A A A A  | TABELLA DI RIPOSIZIONAMENTO TATTICO |   |  |                               | RIPOSIZIONAMENTO LIBERO                       | 0          |
|--|-------------------------------------|---|--|-------------------------------|---|------------|
| DURANTE FASE RISOLUZIONE e FASE EVENTI  1) PALLA ESCE FUORI* a) GIOCO FERMO e RIPOSIZIONAMENTO TATTICO  2) POSSIBILE CAMBIO POSSESSO PALLA b) NUOVO TURNO REGOLARE    PALLA     SCEGLI 1CP     IN 1CM DOVE SUBITO FALLO   DOPO, RIPOSIZIONAMENTI LIBERI PER SQUADRA   SE ENTRAMBI [FAIL]     PASSAGGIO CORTO     LANCIO     CROSS   TIRO DA FUORI AREA    SOSTITUZIO   SE ENTRAMBI [FAIL]     PASSAGGIO CORTO     LANCIO     CROSS   TIRO DA FUORI AREA    SOSTITUZIO   SIN A 3 GIOC     CHIAMA QUANTO     NO DENTRO AREA RIGORE e IL SUO ARCO)   PER UN RIMPALLO:   (2010) > PROVE FALLITE   DETERMINA CHI HA   TOCCATO PER     ULTIMO LA PALLA   GIOCATORE]   OR POSSIZIONAMENTI LIBERI PER SQUADRA     POSSIZIONAMENTI LIBERI PER SQUADRA     OR POSSIZIONAMENTI LIBERI PER SQUADRA     PORTIBER     CALCIO D'INIZIO     RIPOSIZIONAMENTI LIBERI PER SQUADRA     PORTIBER     CALCIO D'INIZIO     RIPOSIZIONAMENTI LIBERI PER SQUADRA     PORTIBER     CALCIO D'INIZIO     RIPOSIZIONAMENTI LIBERI PER SQUADRA     DIFESA     RIPOSIZIONAMENTI LIBERI PER SQUADRA     PASSAGGIO CORTO     LANCIO     PRESA     A  | SPECIFICHE                          | SITUAZIONE  | GIOCO FERMO e RIPOSIZIONAMENTO TATTICO   | NEW TURNO: FASE DICHIARAZIONE | DIFESA a] REPARTO DIFESA                      |            |
| DURANTE FASE RISOLUZIONE e FASE EVENTI 1) PALLA ESCE FUORI* a] GIOCO FERMO e RIPOSIZIONAMENTO TATTICO  PUNIZIONE B) NUOVO TURNO REGOLARE  PASSA GRID CORTO LINEA PORTA AL DISCHETTO AL DIFESA  RIPOSIZIONAMENTI LIBERI PER SQUADRA  PASSAGGIO CORTO LANCIO LUNGO [7 - 15CP]  ATTACCO DIFESA E] REPARTO CENTRO ATTACCO DIFESA E] REPARTO CENTRO LANCIO LUNGO [7 - 15CP]  PASSAGGIO CORTO LANCIO DIFESA E] REPARTO CENTRO ATTACCO DIFESA E] REPARTO CENTRO LANCIO LANCIO LUNGO [7 - 15CP]  PASSAGGIO CORTO LANCIO CROSS TIRO DA FUORI AREA  SOSTITUZIO FINO A 3 GIOC CHIAMA QUANC CAMBIO A FINE [NO PORTIERE + PALLA] IN 1CM DIVES UBITO FALLO DOPO, RIPOSIZIONAMENTI LIBERI PER SQUADRA FINALIZZAZIONE  RIGORE PASSAGGIO CORTO LANCIO CROSS TIRO DA FUORI AREA  SOSTITUZIO FINO A 3 GIOC CHIAMA QUANC CAMBIO A FINE [NO PORTIERE GIOCATORE]  PRESA DIPENDE DA QUANTO E' "BASTARDO" IL PORTIERE DETERMINA CHI HA TOCCATO PER ULTIMO A PALLA CALCIO D'INIZIO GIOCATORE]  RIPOSIZIONAMENTI LIBERI PER SQUADRA ATTACCANTE: MOVIMENTO PALLA GRATUITO IN 1CP NELLA TURNO REGOLARE  IN IZIO PRIMO TURNO REGOLARE  INIZIO PRIMO TURNO REGOLARE  INIZIO PRIMO TURNO REGOLARE  INIZIO PRIMO INFORTUM  INFORTUM  |                                     | RIMESSA DAL EONDO                                     |  |                               | ATTACCO b] REPARTO ATTACCO                    |            |
| FASE RISOLUZIONE e FASE EVENTI  1) PALLA ESCE FUORI* a) GIOCO FERMO e RIPOSIZIONAMENTO TATTICO  2) POSSIBILE CAMBIO POSSESSO PALLA b) NUOVO TURNO REGOLARE  * SE ENTRAMBI [FAIL] e PALLA ESCE FUORI  * SE ENTRAMBI [FAIL] e PALLA ESCE FUORI  * SE ENTRAMBI [FAIL] e PALLA ESCE FUORI  * SE ENTRAMBI [FAIL] e PALLA ESCE FUORI possibility and | DURANTE                             |   | DIDOSIZIONAMENTI LIDEDI DED SOLIADDA   | PASSAGGIO CORTO               | DIFESA c] REPARTO CENTROCAMP                  | O,         |
| ATTACCO   REPARTO ATTACCO   REPARTO ATTACCO   REPARTO ATTACCO   REGOLARE    * SE ENTRAMBI [FAIL] e PALLA ESCE FUOR!  PRESA DEVE   IN 1CM DIETRO    A DIPEND DE DA QUANTO E'  "BASTARDO" IL PORTIERE  DETERMINA CHI HA  TOCCATO PER  ULTIMINO APALLA  DIPEND DA PALLA ESCE FUOR!  PALLA ESCE FUOR!  * SE ENTRAMBI [FAIL] e PALLA ESCE FUOR!  DETERMINA CHI HA  TOCCATO PER  ULTIMINO APALLA  DIPEND DA PORTIERE  CALCIO D'ANGOLO  INFORTURE  A A A A A A A A A A A A TACCO   REPARTO ATTACCO  IN REP | FASE RISOLUZIONE                    |   | NIFOSIZIONAIVIENTI LIBERI FER SQUADRA  | LANCIO LUNGO [7 - 15CP]       | ATTACCO d] REPARTO CENTROCAMP                 | ,O         |
| ALCIO D'ANGOLO  RIPOSIZIONAMENTO TATTICO  PUNIZIONE [IN CM ANGOLI CAMPO POSSESSO PALLA b) NUOVO TURNO REGOLARE  PALLA] IN 1CM DOVE SUBITO FALLO DOPO, RIPOSIZIONAMENTI LIBERI PER SQUADRA  POPOSIZIONAMENTI LIBERI PER SQUADRA  RIGORE [PALLA] PRESA SOSTITUZIO  RIPOSIZIONAMENTI LIBERI PER SQUADRA  * SE ENTRAMBI [FAIL] PRESA DIPENDE DA QUANTO E' "BASTARDO" IL PORTIERE DETERMINA CHI HA TOCCATO PER ULTIMO LA PALLA  CALCIO D'INIZIO  RIPOSIZIONAMENTI LIBERI PER SQUADRA  A A A A A A A A A A A A A A A A A A   | e FASE EVENTI                       | LATO LUNGO, AREA PICCOLA                              |  |                               | DIFESA e] REPARTO ATTACCO                     |            |
| a) GIOCO FERMO e RIPOSIZIONAMENTO TATTICO  PUNIZIONE [GIOCATORE] IN CM ANGOLI CAMPO  PUNIZIONE [GIOCATORE] IN CM DOVE SUBITO FALLO  POSSESSO PALLA  b) NUOVO TURNO REGOLARE  RIGORE [PALLA] E PALLA SCEGLI 1CP LINEA PORTA  * SE ENTRAMBI [FAIL] e PALLA ESCE FUORI PER UN RIMPALLO: [CIDIO] > PROVE FALLITE DETERMINA CHI HA TOCCATO PER ULTIMO LA PALLA  TOCCATO PER ULTIMO LA PALLA  IN 1CM ANGOLI CAMPO  MANTENER LE DISTANZE: ALMENO SCM DAL PUNTO DI BATTUTA  DOPO, RIPOSIZIONAMENTI LIBERI PER SQUADRA (NO DENTRO AREA RIGORE e IL SUO ARCO)  RIPOSIZIONAMENTI LIBERI PER SQUADRA FINALIZZAZIONE  SPOSTAMENTI: DA e VERSO I VARI  PASSAGGIO CORTO LANCIO CROSS TIRO DA FUORI AREA  SOSTITUZIO FINO A 3 GIOC CHIAMA QUANTO CAMBIO A FINE [IN O PORTIERE [GIOCATORE]  PRESA DIPENDE DA QUANTO E' "BASTARDO" IL PORTIERE  DETERMINA CHI HA TOCCATO PER ULTIMO LA PALLA  CALCIO D'INIZIO [GIOCATORE]  RIPOSIZIONAMENTI LIBERI PER SQUADRA ATTACCANTE: MOVIMENTO PALLA GRATUITO IN 1CP NELLA TURNO REGOLARE  TURNO REGOLARE  TURNO REGOLARE  SPOSTAMENTI: DA e VERSO I VARI SPOSTAMENTI: DA e VERSO I VARI  SPOSTAMENTI: DA e VERSO I VARI  SPOSTAMENTI: DA e VERSO I VARI  SPOSTAMENTI: DA e VERSO I VARI  SPOSTAMENTI: DA e VERSO I VARI  SPOSTAMENTI: DA e VERSO I VARI  LANCIO CROSS TIRO DA FUORI AREA  FINALIZZAZIONE  [NO PORTIERE [GIOCATORE]  IN CM DOVE SUBITO FALLO  CHIAMA QUANTO INO PROTIERE [GIOCATORE]  PORTIERE> CN  INIZIO PRIMO TURNO REGOLARE  | 1) PALLA ESCE FUORI*                | CALCIO D'ANGOLO                                       | DIFESA DEVE  |                               | ATTACCO f] REPARTO DIFESA                     |            |
| TATTICO  2) POSSIBILE CAMBIO POSSESSO PALLA  b) NUOVO TURNO REGOLARE    FALLA   GIOCATORE     IN CM DOVE SUBITO FALLO    DOPO, RIPOSIZIONAMENTI LIBERI PER SQUADRA    RIGORE     FALLA   SCEGLI 1CP     IN 1CM DIETRO     LINEA PORTA   AL DISCHETTO    PRESA     PRESA     PRESA     PRESA     DIPENDE DA QUANTO E'     BASTARDO" IL PORTIERE     CALCIO D'INIZIO     COLOTO PER ULTIMO ATTACCANTE: MOVIMENTO PALLA GRATUITO IN 1CP PELLA     CALCIO D'INIZIO     RIPOSIZIONAMENTI LIBERI PER SQUADRA     PRESA     DIPENDE DA QUANTO E'     "BASTARDO" IL PORTIERE     CALCIO D'INIZIO     GIOCATORE     CALCIO D'INIZIO     CIOCATO PER ULTIMO LA PALLA     CALCIO D'INIZIO     CIOCATORE     CALCIO D'INIZIO     CALCIO D'INIZIO     CIOCATORE     CALCIO D'INIZIO     CALCI | a] GIOCO FERMO e                    | [NO PORTIERE + PALLA]                                 | MANTENERE A A  | PASSAGGIO CORTO               | SPOSTAMENTI: <u>DA e VERSO I VARI REPAR</u>   | <u>RTI</u> |
| PUNIZIONE [GIOCATORE] IN CM DOVE SUBITO FALLO  POPOSSESSO PALLA b) NUOVO TURNO REGOLARE  [PALLA] [PALLA] [PALLA] [PALLA] PORTA [PORTA [ |                                     | IN 1CM ANGOLI CAMPO                                   | ALMENO ECM   | LANCIO                        |   |            |
| CAMBIO   POSSESSO PALLA   DOPO, RIPOSIZIONAMENTI LIBERI PER SQUADRA  | TATTICO                             | PUNIZIONE   |  | CROSS                         |   |            |
| POSSESSO PALLA b) NUOVO TURNO REGOLARE  [PALLA] SCEGLI 1CP LINEA PORTA  * SE ENTRAMBI [FAIL] e PALLA ESCE FUORI pER UN RIMPALLO: (2D10) > PROVE FALLITE DETERMINA CHI HAA TOCCATO PER ULTIMO LA PALLA  IN CM DOVE SUBITO FALLO  DOPO, RIPOSIZIONAMENTI LIBERI PER SQUADRA RIPOSIZIONAMENTI LIBERI PER SQUADRA (NO DENTRO AREA RIGORE e IL SUO ARCO)  RIPOSIZIONAMENTI LIBERI PER SQUADRA DIPENDE DA QUANTO E' "BASTARDO" IL PORTIERE  CALCIO D'INIZIO RIPOSIZIONAMENTI LIBERI PER SQUADRA TOCCATO PER ULTIMO LA PALLA  GIOCATORE;  NO PRESA DIPENDE DA QUANTO E' "BASTARDO" IL PORTIERE  CALCIO D'INIZIO RIPOSIZIONAMENTI LIBERI PER SQUADRA TOCCATO PER ULTIMO LA PALLA  INIZIO PRIMO TURNO REGOLARE  | 2) POSSIBILE CAMBIO                 |   | DI BATTUTA   | TIRO DA FUORI AREA            | SOSTITUZIONE                                  |            |
| B) NUOVO TURNO REGOLARE  [PALLA] SCEGLI 1CP LINEA PORTA  * SE ENTRAMBI [FAIL] e PALLA ESCE FUORI PER UN RIMPALLO: (2D10) > PROVE FALLITE DETERMINA CHI HA TOCCATO PER ULTIMO LA PALLA  CALCIO D'INIZIO  RIPOSIZIONAMENTI LIBERI PER SQUADRA (NO DENTRO AREA RIGORE e IL SUO ARCO)  RIPOSIZIONAMENTI LIBERI PER SQUADRA (NO DENTRO AREA RIGORE e IL SUO ARCO)  PASSAGGIO, LANCIO, PORTIARE PALLA  PORTARE PALLA  INIZIO PRIMO TURNO REGOLARE  INIZIO PRIMO TURNO REGOLARE  INICIO PRIMO TURNO REGOLARE  | POSSESSO PALLA                      | IN CM DOVE SUBITO FALLO                               | DOPO. RIPOSIZIONAMENTI LIBERI PER SQUADRA                                      |                               |   |            |
| REGOLARE  [PALLA] [GIOCATORE] IN 1CM DIETRO AL DISCHETTO  * SE ENTRAMBI [FAIL] e PALLA ESCE FUORI PER UN RIMPALLO: (2D10) > PROVE FALLITE DETERMINA CHI HA TOCCATO PER ULTIMO LA PALLA  * CALCIO D'INIZIO  RIPOSIZIONAMENTI LIBERI PER SQUADRA (NO DENTRO AREA RIGORE e IL SUO ARCO)  RIPOSIZIONAMENTI LIBERI PER SQUADRA  A) RIPOSIZIONAMENTI LIBERI PER SQUADRA  A) RIPOSIZIONAMENTI LIBERI PER SQUADRA  PASSAGGIO, LANCIO, PORTARE PALLA  * SE ENTRAMBI [FAIL] E PASSAGGIO, LANCIO, PORTARE PALLA  * SE ENTRAMBI [FAIL] IN 1CM DIETRO AL DISCHETTO  * SE ENTRAMBI [FAIL] IN 1CM DIETRO AL DISCHETTO  * SE ENTRAMBI [FAIL] IN 1CM DIETRO AL DISCHETTO  * SE ENTRAMBI [FAIL] IN 1CM DIETRO AL DISCHETTO  * SE ENTRAMBI [FAIL] IN 1CM DIETRO AL DISCHETTO  * SE ENTRAMBI [FAIL] IN 1CM DIETRO AL DISCHETTO  * SE ENTRAMBI [FAIL]  * PRESA DIPENDE DA QUANTO E' "BASSAGGIO, LANCIO, PORTARE PALLA  * PORTIERE> CN * PORTARE PALLA  * INIZIO PRIMO TURNO REGOLARE  * INFORTUMENTO PALLA GRATUITO IN 1CP NELLA  * TURNO REGOLARE  | b] NUOVO TURNO                      | RIGORE  | ,  |                               |   |            |
| * SE ENTRAMBI [FAIL] e PALLA ESCE FUORI PER UN RIMPALLO: (2D10) > PROVE FALLITE  DETERMINA CHI HA TOCCATO PER ULTIMO LA PALLA  ULTIMO LA PALLA  SCEGLI 1CP LINA 1 CM DIETRO AL DISCHETTO  (NO DENTRO AREA RIGORE e IL SUO ARCO)  AL DISCHETTO  (NO DENTRO AREA RIGORE e IL SUO ARCO)  INPOSIZIONAMENTI LIBERI PER SQUADRA  TOCCATO PER ULTIMO LA PALLA  (GIOCATORE)  INIZIO PRIMO TURNO REGOLARE   | REGOLARE                            | ı   | RIPOSIZIONAMENTI LIBERI PER SOLIADRA   |                               | CAMBIO A FINE TURN                            |            |
| * SE ENTRAMBI [FAIL] e PALLA ESCE FUORI PER UN RIMPALLO: (2D10) > PROVE FALLITE  DETERMINA CHI HA TOCCATO PER ULTIMO LA PALLA  ULTIMO LA PALLA  * SE ENTRAMBI [FAIL] PRESA a) RIPOSIZIONAMENTI LIBERI PER SQUADRA  |                                     |   |  | FINALIZZAZIONE                | [NO PORTIERE]>                                | >          |
| PRESA PALLA ESCE FUORI PER UN RIMPALLO: (2D10) > PROVE FALLITE  DETERMINA CHI HA TOCCATO PER ULTIMO LA PALLA  CALCIO D'INIZIO  RIPOSIZIONAMENTI LIBERI PER SQUADRA  ATTACCANTE: MOVIMENTO PALLA GRATUITO IN 1CP NELLA  TURNO REGOLARE  A) RIPOSIZIONAMENTI LIBERI PER SQUADRA  RIPOSIZIONAMENTO  |                                     | LINEA PORTA AL DISCHETTO                              |  |                               | [GIOCATORE+CARTA                              |            |
| DIPENDE DA QUANTO E'  (2D10) > PROVE FALLITE  DETERMINA CHI HA  TOCCATO PER  ULTIMO LA PALLA  TOCCATO PER  ULTIMO LA PALLA  DIPENDE DA QUANTO E'  "BASTARDO" IL PORTIERE  "BAS |                                     | PRESA   | a) RIPOSIZIONAMENTI LIBERI PER SOLIADRA  | DASSACCIO LANCIO              | AREA SOSTITUZION                              | NU.        |
| CALCIO D'INIZIO   RIPOSIZIONAMENTI LIBERI PER SQUADRA   INIZIO PRIMO   INFORTUN   INFO   |                                     |   |  | ·                             | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10                          | _          |
| TOCCATO PER ULTIMO LA PALLA  [GIOCATORE]  INIZIO PRIMO  INIZIO PRIMO  INFORTUN  INFORTUN  INFORTUN  INFORTUN  INIZIO PRIMO  INFORTUN  IN |                                     | "BASTARDO" IL PORTIERE                                | b) NESSUN RIPOSIZIONAMENTO>  | TORTAILE FALLA                | PORTIERE> CM POR                              | ₹TΑ        |
| ULTIMO LA PALLA  [GIOCATORE]  ATTACCANTE: MOVIMENTO PALLA GRATUITO IN 1CP NELLA  TURNO REGOLARE  | -                                   | CALCIO D'INIZIO                                       | RIPOSIZIONAMENTI LIBERI PER SQUADRA  | INIZIO PRIMO                  |   |            |
| IN 1 CM DIETDO AL DISCHETTO SUA IVIETA CAMPO OCCUPATA DA UN SUU GIUCATURE  |                                     | <u>-</u>  | <u></u>  | TURNO REGOLARE                |   |            |
| IN ICM DIETRO AL DISCHETTO   |                                     | IN 1CM DIETRO AL DISCHETTO                            | SUA META CAMPO OCCUPATA DA UN SUO GIOCATORE                                    |                               | MAX 3 INFORTUN                                | ı          |
| 1.FASE DICHIARAZIONE: PASSAGGIO CORTO [1-5CP] NO GAIN PM 4.FASE INDICATELLICENZA   | 1) PALLA ESCE FUORI *               |   | 1.FASE DICHIARAZIONE: PASSAGGIO CORTO [1-5CP]                                  | NO GAIN PM 4.FASE             | IN TUTTE LE PROVE<br>[NO INTELLIGENZA TATTION | C4 1       |
| 2. FASE RISOLUZIONE: SOLO IN TEMPO EVENTI NO TEMPO EVENTI RISULTATI DADO 2   | 2) POSSIBILE CAMBIO POSSESSO PALLA  | RIMESSA LATERALE [NO PORTIERE + PALLA] DI FIANCO A CP | 2.FASE RISOLUZIONE: <u>SOLO</u>  | NO TEMPO EVENTI               | RISULTATI DADO 25/50/                         | •          |
| POSSESSO PALLA  DI FIANCO A CP  3. FASE MOVIMENTO: MAX 3 GIOCATORI PER SQUADRA A VELOCITA TURNO  NO SPEND PM  5. FASE  INFORTUNATO SBIL  |                                     |   | 3.FASE MOVIMENTO: MAX 3 GIOCATORI PER SQUADRA A VELOCIT                        |                               | INFORTUNATO SBILANCIA                         | <u>110</u> |
| a] NUOVO TURNO  DOVE USCITA PALLA  ATTACCO: NESSUNA PROVA ABILITA  ATTACCO  TATTICO  | _                                   | DOVE USCITA PALLA                                     |  | ATTACCO                       |   |            |
| REGOLARE DIFESA: PROVA ABILITA INTELLIGENZA TATTICA PER OGNI RIPOSIZIONAMENTO INIZIA RIP. TATTICO  | REGOLARE                            |   | <u>uifesa</u> : Pruva abilita <i>intelligenza tattica</i> per ogni riposizion. | AMENTO INIZIA RIP. TATTICO    | l .   |            |

## UNIO

ESAUSTO: GIOCATORE CHE HA ESEGUITO UN'AZIONE DI MOVIMENTO e NON POTRA' PIU' MUOVERE IN QUESTO TURNO, MA POTRA' COMUNQUE PARTECIPARE ALLA FASE EVENTI.

[WIN] SFIDA e POSSESSO PALLA = CONTESA BASSA - CONTESA AEREA - INGAGGIO - DRIBBLING IN CORSA - [PORTIERE ANCHE CON PRESA]

SBILANCIATO: GIOCATORE CHE HA FALLITO SFIDA/PROVA ABILITA (COME SE FOSSE KO, CARTA FACCIA IN GIU). NON POTRA' PIU' COMPIERE AZIONI E MUOVERE FINO A FINE DEL TURNO SUCCESSIVO.

LA PALLA HA UNA DIREZIONE CASUALE. TIRA D8 PER DETERMINARE DIREZIONE DELLA PALLA. IL RIMPALLO E' SEMPRE "BASSO".

RIMPALLO: "1" CORRISPONDE SEMPRE ALLA CP IN DIREZIONE DELLA PORTA DIFENDENTE. IL RIMPALLO AVVIENE SEMPRE ATTORNO ALLA POSIZIONE DELLA PALLA (ECCETTO: DEVIAZIONE[DIF]).

POSSESSO PALLA: SE DURANTE IL TURNO C'E' UN NUOVO POSSESSO PALLA, PER LE SUCCESSIVE FASI DEL TURNO IN CORSO,

(REGOLA GENERALE) LA SQUADRA IN ATTACCO RIMANE QUELLA CHE ERA IN POSSESSO PALLA ALL' INIZIO DEL TURNO.

SUCCESSO: WIN = VALORE(2D10) < = RANGE di SUCCESSO **PROVA DI** RANGE di SUCCESSO = [VALORE ABILITA GIOCATORE + BOOST] SEMPRE COMPRESO TRA 10-90 **ABILITA** FALLITO: FAIL = VALORE(2D10) > RANGE di SUCCESSO o > [90] RISULTATO DI UN CONFRONTO SIMULTANEO TRA ATTACCO E DIFESA TRAMITE PROVE DI ABILITA SFIDA o SE ENTRAMBE NO [FAIL] = VALORE(2D10) > NEL RANGE DI SUCCESSO, DETERMINA IL [WIN] DELLA SFIDA. SE PARI, RITIRA **DOPPIA SFIDA** 

FALLO [FAIL]: SE VALORE(2D10) > RANGE di SUCCESSO o > [90] IN UNA SFIDA "AD AZIONE FALLOSA"