

SCHEDA DI RIFERIMENTO

IL ROUND DI GIOCO

FASE GESTIONALE

1. Riattivare le Carte
2. Reintegrare la Mano
3. Riempire la Riserva dei Segnalini Imbroglia
4. Scoprire la Carta *Spike! Magazine*
5. Proiettare le Azioni Salienti
6. Prepararsi al Calcio d'Inizio

FASE DEI CONFRONTI

1. Assegnare un Giocatore ad un Confronto **oppure** Passare (obbligatorio)
 - * Applicare gli effetti "Appena Giocata"
 - * Usare le Tattiche
2. Risolvere un'Azione del Confronto (opzionale)

FASE SEGNAPUNTI

1. Risolvere i Confronti
 - a. Rivelare i Segnalini Imbroglia
 - b. Risolvere gli Effetti della Fase Segnapunti
 - c. Determinare il Vincitore
 - d. Raccogliere i Proventi
 - e. Lasciare il Campo
2. Scoprire la Pila dei Miglioramenti
3. Passare la Moneta d'Oro

QUANTITÀ DEI SEGNALINI IMBROGLIO



TATTICHE



IMBROGLIARE (OBBLIGATORIO)

Per ogni simbolo imbrogliare, pescate un segnalino imbroglia a caso e piazzatelo coperto (con il teschio visibile) sulla carta del Giocatore **senza guardarlo**.



PASSARE (OBBLIGATORIO)

Se il portatore di palla è un giocatore avversario, spostate la palla a centrocampo. Se il segnalino pallone è a centrocampo, va dato al giocatore che sta usando la tattica passare. Se un altro giocatore della squadra del manager è il portatore di palla, il manager può scegliere di lasciare la palla al portatore di palla attuale **oppure** spostarla usando la tattica passare.



SCATTARE (OBBLIGATORIO)

Per ogni simbolo scattare, il manager del giocatore pesca la prima carta del suo mazzo Squadra, e poi sceglie una carta da scattare dalla sua mano (può scegliere la carta appena pescata).



BLOCCARE (OBBLIGATORIO)

Per ogni simbolo bloccare, il giocatore può tentare un blocco ai danni di un qualsiasi giocatore avversario presente nello stesso confronto. Il manager del giocatore che blocca dichiara il giocatore bersaglio e confronta la Potenza del suo giocatore con quella del bersaglio:

- Se la Potenza dell'autore del blocco è **maggiore** di quella del bersaglio, il manager **tira due dadi blocco e sceglie un risultato da applicare**.
- Se la Potenza dell'autore del blocco è **uguale** a quella del bersaglio, il manager **tira un dado Blocco e ne applica il risultato**.
- Se la Potenza dell'autore del blocco è **minore** di quella del bersaglio, il manager **tira due dadi Blocco ed il manager avversario sceglie un risultato da applicare**.



Il blocco ha successo. Se il giocatore bersaglio era **in piedi**, diventa a terra. Se era a terra diventa **infortunato**.



Il blocco fallisce.



L'avversario evita o respinge il blocco, e l'autore del blocco cade a terra. Se l'autore del blocco era in piedi, diventa a terra. Nella non comune situazione in cui l'autore del blocco fosse già a terra, diventa infortunato.