

Dream Team

Premessa: questa traduzione non mi soddisfa pienamente per alcuni passaggi poco chiari anche ai precedenti traduttori inglesi. Sicuramente vi sono alcune questioni marginali che necessitano di essere risolte in una FAQ. Si tratta quindi di una prima versione italiana del regolamento che tenterò di rendere definitiva a breve. Mi pare, comunque, che questo regolamento consenta di giocare senza particolari intoppi. Tutte le parole in lingua tedesca presenti nel testo sono accompagnate dalla loro traduzione e scritte in *corsivo*.

...Così accadde che nelle terre di Lemuria i potentissimi Stregoni si stancarono delle Orde Selvagge che si combattevano incessantemente tra loro. La Gilda degli Stregoni minacciò le creature di Lemuria con le più terrificanti maledizioni, se non fossero divenute pacifiche il prima possibile, al posto di continuare a fracassarsi i crani... E così gli abitanti di Lemuria crearono ad una specie di sport. Formarono le squadre più bizzarre con gli equipaggiamenti più singolari sui più improbabili campi da gioco. Gli Stregoni (che apprezzavano moltissimo il gioco) dettero una mano con le regole e furono contenti nel constatare che le popolazioni non combattevano più tra loro ma piuttosto, che ci fosse un singolo combattimento, sul terreno di gioco.

Abbiamo adesso il piacere di introdurre le regole del leggendario gioco di Lemuria

Contenuto del gioco:

- 36 carte giocatore
- 12 carte portiere
- 6 carte giocatore speciale
- 28 carte azione
- 6 dadi (d6)

Nota: in Dream Team i giocatori sono chiamati “allenatori” e la maggior parte delle carte sono i “giocatori”

Numero di giocatori

Dream Team è un gioco a torneo, con due allenatori che mettono in campo le loro squadre. Aumentando il numero dei dadi sarà possibile aumentare fino a 6 il numero di squadre. Prima di cominciare il gioco, gli allenatori si devono accordare sul tipo di torneo che vogliono giocare. Diversi suggerimenti in merito si trovano alla fine di questo regolamento. Le seguenti regole si applicano ad ogni partita, indipendentemente dal numero di allenatori che partecipano al gioco.

Le carte

Guardate come si traducono gli elementi di una carta partendo dall'illustrazione sul regolamento originale : *Spieler-Karte* – carta giocatore. *Verteidigungswert* – valore difensivo. *Abbildung des Spielers* – illustrazione del giocatore. *Name des Spielers* – nome del giocatore. *Name des Teams* – nome della squadra. *Aktionssymbol* – simbolo azione. *Sturmwert* – valore offensivo.

Torhüter-Karte – carte portiere. *Wert für die Abwehr* – valore di parata.

Aktions-Karte – carte azione. *Symbol der Aktion* – simbolo azione. *Titel der Aktion* – tipo di azione. *Text der Aktion* – risultato della carta azione.

Sonderspieler-Karte – caratteristiche del giocatore speciale. *Name des Spielers* – nome del giocatore *Kennzeichnung als Sonderspieler* – indica che si tratta di un giocatore speciale (*Sonderspieler*).

Prima di dare inizio al gioco, le carte giocatore, portiere e giocatore speciale sono divise in sei mazzi, come indicati dai simboli sul retro delle carte. Una squadra comprende 2 portieri e 6 giocatori e queste otto carte sono prese dagli allenatori. Le 6 carte giocatore speciale (pollice in su sul retro) sono mescolate e ne viene data una a ciascun allenatore. Si mescolano poi le 28 carte azione e se ne distribuiscono 4 a ciascun allenatore. Si assegnano 6 dadi a ciascuna partita.

Il gioco

Si tira un dado per stabilire quale squadra giochi in casa. L'altra squadra sarà quella ospite. Il gioco continua per tre periodi. La squadra di casa comincia il primo ed il terzo periodo. Gli ospiti cominciano il secondo periodo

Piazzamento

Ciascun allenatore sceglie 5 giocatori ed 1 portiere dalle sue nove carte. Gli altri giocatori finiscono tra le “riserve” e sono piazzati di lato. Quando entrambi gli allenatori hanno fatto la loro scelta, le carte sono piazzate a faccia in su sul tavolo. Bisogna mantenere spazio sufficiente tra le due squadre per “combattere”. In questa fase le carte azione sono tenute coperte.

Il primo attacco

Si veda l'illustrazione sotto la scritta *Der Zweikampf*. L'allenatore della squadra di casa sceglie uno dei suoi giocatori e lo muove nello spazio libero tra i due fronti. Questo giocatore è considerato l'attaccante (*Stürmer*). L'avversario piazza una delle sue carte adiacente alla prima carta giocata. Questo giocatore è il difensore (*Verteidiger*).

Il combattimento singolo

Il valore dell'attaccante (triangolo rosso) e del difensore (triangolo verde) vengono confrontati. Sono possibili i seguenti risultati:

- Il valore dell'attaccante è maggiore
- Il valore del difensore e dell'attaccante sono identici
- Il valore del difensore è maggiore

Quando il valore dell'attaccante è maggiore

L'attaccante dribbla il difensore ed ha una possibilità di segnare un goal. La differenza tra i due valori indica il numero di dadi che devono essere piazzati.

Esempio: la forza dell'attaccante è 5, quella del difensore 3. $5-3=2$ dadi da piazzare.

Quando il valore dell'attaccante e del difensore sono identici

L'attaccante viene bloccato ed il turno finisce immediatamente.

Quando il valore del difensore è maggiore

Il difensore toglie la palla all'attaccante ed ha adesso la possibilità di fare un goal. La differenza in favore del difensore indica quanti dadi possono essere piazzati, come nell'esempio precedente.

Il tiro in porta

L'allenatore piazza in segreto un numero di dadi pari alla possibilità di far goal (vedi esempio sopra, nel quale l'allenatore piazzerebbe due dadi).

Esempio, l'allenatore piazza due dadi scegliendo le facce "1" e "3"

La parata

In risposta al tentativo di tiro in porta, l'allenatore che si sta difendendo piazza il numero di dadi indicato dal simbolo del portiere (rettangolo blu).

Esempio: il portiere (con valore "4") piazza quattro dadi scegliendo le facce 1,2,3,4. Sia l'"1" che il "3" negano l'attacco del precedente esempio.

Risultato

L'attaccante segna un goal se ha scelto uno o più numeri che il difensore non ha scelto.

Goal

Occorre prendere nota di tutti i goal segnati. Ogni volta che si segna un goal il gioco passa all'avversario.

Turni di gioco successivi

La procedura appena descritta si ripete fino a che tutti i 5 giocatori dei team si siano contesi la possibilità di un goal.

Un nuovo Terzo di gioco

All'inizio di ciascun periodo, gli allenatori riprendono i loro 8 giocatori e scelgono una nuova squadra di partenza (di 5 giocatori ed 1 portiere) da piazzare simultaneamente.

Fine di un incontro

Dopo tre periodi, si stabilisce il vincitore. Nel caso di un pareggio, i giocatori possono accordarsi per giocare i tempi supplementari.

Silver goal

Piuttosto che completare un tempo supplementare intero la squadra che per prima segna un goal è dichiarata vincitrice.

Sostituzioni

Durante qualsiasi periodo, un allenatore può sostituire un giocatore. Questo cambio può avvenire solo prima di un attacco. L'allenatore semplicemente sostituisce un giocatore dal tavolo di gioco con una riserva. E' permesso giocare senza un portiere, in questo caso qualsiasi tentativo di far goal da parte dell'avversario si avvale di 6 dadi ed ha quindi successo automatico.

Giocatori speciali

N Dream Team esistono 6 carte giocatore speciale. Ogni allenatore ne riceve una all'inizio del gioco. Possono essere utilizzate secondo le descrizioni che riportano. Possono essere inoltre usate come normali giocatori.

Carte azione

A Gilda degli Stregoni di Lemuria è conosciuta per aver contribuito al regolamento di questo sport, così non sorprende che sia permesso, durante una partita, intervento anche dall'esterno.

Nota: alcune carte (come indicato) possono essere usate solo con i giocatori che hanno simboli identici. Ciascuna carta azione può essere usata una sola volta nel gioco ed i suoi effetti potranno essere momentanei o perdurare per l'intero incontro. Gli allenatori possono utilizzare fino ad un massimo di 4 carte azione per incontro. Potranno rimpiazzare quelle usate con carte nuove solo al termine di ogni partita.

Falli e infortuni: la carta azione *Foul* deve essere usata contro un giocatore che sta per tirare in porta o un portiere. Il giocatore subisce un fallo ed il suo valore è ridotto a "0". Il fallo ha conseguenze ulteriori se chi lo ha commesso ha lo stesso simbolo. In questo caso significa che ha commesso un fallo "cattivo" ed il suo avversario si è infortunato e deve essere sostituito alla fine del periodo. Il giocatore infortunato non può tornare in campo per tutta la partita. Se è giocata la carta azione *Magic*, la carta *Foul* non ha effetto.

Punizione: se un allenatore gioca la carta azione "*Moreas Fluch*" contro una carta "*Foul*" il giocatore che

ha commesso il fallo viene punito. Se ha commesso un fallo normale (non cattivo) viene allontanato dal terreno di gioco per il resto del periodo. Il giocatore che ha subito il fallo ha adesso diritto ad un calcio di rigore contro il portiere avversario. Se chi ha subito il fallo fosse stato un portiere si procede come se avesse parato la palla. Con un fallo "cattivo" il giocatore che lo ha commesso viene espulso, e la sua squadra deve giocare il resto della partita con un uomo in meno. Inoltre il giocatore che ha subito il fallo ha a disposizione un calcio di rigore, se è stato il portiere a subire il fallo para la palla immediatamente.

Situazione speciale: se entrambi i portieri di una squadra sono usciti dal campo perché infortunati, l'allenatore può proseguire i periodi rimanenti giocando con 6 giocatori. Se una squadra non ha un numero sufficiente di giocatori per gli infortuni o le espulsioni, l'allenatore deve continuare a giocare con il massimo numero di giocatori disponibile.

TORNEI

2 Allenatori - "Quattro su sette". Il gioco continua fino a che uno dei due allenatori non ha ottenuto 4 vittorie. Ogni partita si alterna la squadra ospite.

3 Allenatori - "Round Robin". Si segua il seguente schema prima di determinare il vincitore. A v B, B v C, C v A, B v A, C v B, A v C.

4 Allenatori - "K.O.". A v B, C v D. Il vincitore partecipa alla finale con le regole del "Quattro su Sette".

5 Allenatori - "Round Robin". Come sopra ma aggiungendo "D", "E" e "F". Tutte le squadre giocano in casa e fuori

6 Allenatori - "Round Robin". Come per il torneo a cinque squadre ma con l'aggiunta della squadra "G". Tutte le squadre giocano in casa e fuori.

GIOCO CON I SOLDI, 2-5 GIOCATORI

In questa variante, ciascun allenatore ha bisogno di una matita ed un foglio. La carta azione "Sponsor" viene rimossa dal gioco.

Le squadre sono formate come al solito. Le carte giocatore che avanzano dovranno essere ben mescolate tra di loro e formare un mazzo coperto che rappresenta il "Mercato". Gli allenatori scelgono il tipo di torneo che preferiscono e compilano la lista della propria squadra (tutti i giocatori valgono 0 GE, vedi sotto), sul foglio di carta. Ogni squadra ha un capitale iniziale di 5 GE (*Geldheiten*) che deve essere annotato. Inoltre per ogni partita la squadra di casa guadagna 3 GE e gli ospiti guadagnano 1 GE. Il vincitore della partita guadagnerà 1 GE aggiuntivo.. Nel caso di un pareggio si usi no i tempi supplementari con la regola del Silver Goal (vedi sopra). Dopo una partita, una squadra può comprare dei giocatori dai "Mercato". Si possono pagare 3GE per comprare la prima carta del mazzo oppure se ne possono pagare 5 per

scegliere un giocatore tra le prime tre carte. I giocatori scartati sono rimessi in fondo al mazzo a faccia in su. Si annota il nome del giocatore sul foglio e si detrae il suo costo. Tra una partita e l'altra, un allenatore può vendere uno dei suoi giocatori al "Mercato" e ricevere 1 GE, questi giocatori scartati sono posizionati a faccia in su, in fondo al mazzo. Si mescola il "Mercato" quando compare la prima carta giocatore scoperta.

Gli allenatori possono anche trasferire i giocatori da una squadra all'altra. Non c'è un valore massimo per l'acquisto di un giocatore così comprato, mentre quello minimo è di 1GE in più del costo base del giocatore. Se un allenatore non vuole vendere un giocatore deve pagare la differenza tra il valore corrente del giocatore e l'offerta ricevuta per trattenerlo nella sua squadra. Se un giocatore viene in questo modo mantenuto, il suo valore aumenta fino alla somma offerta in GE più 1 GE. Se un allenatore non ha soldi a sufficienza per pagare la differenza, il giocatore deve essere venduto.

Restrizioni: si suggerisce un massimo di quattro "trasferimenti" per torneo ed un massimo di 13 giocatori per squadra.

SOLITARIO

"Dream Team" può essere giocato in solitario scegliendo le squadre e mescolandone le carte per pescarle "alla cieca". I portieri devono ovviamente essere scoperti in anticipo. Non si usano le carte azione. Ogni tipo di torneo può essere applicato a questa variante.

CARTE EVENTO (TRADUZIONE)

UNHEIL (DISASTRO) Lanciare questo incantesimo su un giocatore o un portiere avversario prima dell'inizio di un terzo di gioco. Per il resto di questa partita il giocatore ha un valore di 1.

TEMPO (VELOCITA') Il giocatore con il simbolo degli stivali alati può, in questo terzo di gioco, inserito una seconda volta. La squadra potrà perciò beneficiare di un giocatore addizionale che l'avversario potrà fronteggiare solo con un'altra carta "Velocità".

ENERGIE (ENERGIA) Questa magia si usa su uno dei propri quattro giocatori o sul portiere prima dell'inizio di un terzo di gioco. Per tutto l'incontro questa carta avrà un valore di 5.

SPONSOR (SPONSOR) Lo "Sponsor" deve essere giocato prima dell'inizio di una partita. Il giocatore avversario che segna il primo goal entra a far parte della tua squadra. In cambio, l'avversario può scegliere un giocatore dalla tua squadra.

NACHSCHUSS (SECONDO TIRO) Se un tiro viene parato puoi riprovare ancora usando gli stessi valori. Le carte azione "Disastro" e "Energia" possono essere usate per il secondo tiro.

FORTUNA (FORTUNA) Solo un giocatore col simbolo del trifoglio può usare questa carta, in uno di questi modi.

- Un giocatore avversario ha forza 0 per un singolo dribbling
- Il portiere avversario non può parare il tiro
- La carta “Fallo” non ha effetti.

MAGIE (MAGIA) Solo un giocatore col simbolo della stella può usare questa carta in uno dei modi seguenti:

- Un giocatore avversario ha forza 0 per un singolo dribbling
- Il portiere avversario non può parare il tiro
- La carta “Fallo” non ha effetto

FOUL (FALLO) Giocando questa carta un giocatore avversario o il portiere sono considerati di valore 0 per questa singola azione. Se è un giocatore con il simbolo del pugno a commettere il fallo, l'avversario viene rimosso, infortunato, per il resto del gioco e deve essere sostituito.

MORCA'S FLUCH (LA MALEDIZIONE DI MORCA)
Si hanno le seguenti scelte

- Si può annullare una “Maledizione di Morca
- Si può impedire un goal
- La carta “Magia” non ha effetto
- La carta “Fallo” non ha effetto. Il giocatore falloso ha un valore di 0 per il proseguo dell'azione
- Una carta “Secondo tiro” manca il bersaglio

GIOCATORI SPECIALI

Sankt Dusel Se su *Sankt Dusel* viene giocata la carta azione “Fortuna”, immediatamente segna un goal, indipendentemente dalla forza del portiere avversario

Detlef Darfdat Se l'avversario che fronteggia segna un goal, Darfdat può rubare una carta azione, prendendola casualmente, tra quelle non ancora utilizzate dalla squadra avversaria.

Watschen Sepp Se Sepp usa la carta azione “Fallo”, egli colpisce con la sua clava tutti i giocatori avversari col simbolo del pugno. Tutti i giocatori colpiti avranno forza 0 per il resto del terzo di gioco.

Pflaumen August Se il giocatore che fronteggia segna un goal, quest'ultimo subirà un fallo cattivo da parte di August. Il giocatore viene considerato infortunato e deve essere sostituito. Non potrà più giocare per il resto della partita.

Balduin Scheibenkleister Se Balduin fa un doppio sul suo tentativo di goal sbaglia porta e tira al suo portiere! Il numero doppio è quindi usato come difesa del proprio portiere

Billiger Jakob Se Jakob è schierato, forza la resa di una possibile carta “Sponsor”. Dopo la partita la carta “Sponsor” e Jakob sono scambiate per un giocatore avversario a scelta dell'allenatore.

Commenti dei traduttori inglesi

(1) Presumo che nel caso di Jakob l'allenatore in questione sia quello che ha schierato Jakob

(2) La carta Balduin mi ha confuso ma presumo che la procedura sia che l'attaccante tira i dadi e nasconde il risultato. Il difensore ha in ogni modo le stesse possibilità di indovinare il numero tirato in base alla forza del portiere.

Nota del traduttore italiano

La carta Balduin è stata effettivamente tradotta in modo poco chiaro. Eccone una provvisoria interpretazione in attesa di qualcuno che sappia tradurre l'originale tedesco più chiaramente. Quando Balduin è davanti al portiere e cerca di segnare un goal, al posto di scegliere i numeri sulle facce dei dadi, secondo la procedura standard, tira gli stessi dadi coperti. Se esce due volte (o più?) uno stesso numero, deve dichiararlo perché il tiro non viene più effettuato nella porta avversaria, bensì nella sua stessa porta. Il portiere para quel tiro come se avesse un valore di parata pari al numero che per due volte è uscito nel precedente tiro di dadi.

Esempio: Balduin Scheibenkleister(attacco 5) fronteggia Thorak(difesa 3) ha la meglio e due dadi (5-3=2) a disposizione per tirare al portiere avversario. I dadi non sono piazzati ma tirati. Balduin ottiene un doppio 3. Ha sbagliato porta! Considerando invariato il suo punteggio definitivo di attacco precedente, cioè 2, piazza due dadi, l'avversario, giocando il ruolo del portiere compagno di squadra di Balduin, ne piazza 3. Si procede secondo le normali regole. Se Balduin segna, ha fatto un auto-goal.

Mi rendo conto che più che di una traduzione si tratta di un house-rule, ma credo sia comunque accettabile, fino a quando non avrò tra le mani una traduzione più fedele e più comprensibile di questa singola carta.

Questa traduzione è stata effettuata dal goblin “IlProfessore” a partire da una precedente traduzione, in lingua inglese con tanto di “Revisione Ufficiale”(?) da parte dell'autore del gioco Hartmut Witt.

Info: Ersilialombardi@libero.it