

Famous Forehands

Il più Piccolo gioco di Tennis del Mondo

REGOLAMENTO UFFICIALE

Impara a giocare online
con i tutorial del coach interattivo!

Dedicato a mia moglie, per avermi accompagnato nel gioco.

Non potevo trovare un partner migliore.

– **Rob Bartel**, Fondatore della Famous

COMPONENTI RICHIESTI

Famous Forehands è un semplice gioco di tennis per due giocatori. Prima di iniziare assicuratevi di avere tutti i componenti richiesti:

- 8 carte “rally” a faccia singola (incluse)
- 1 carta “servizio” a doppia faccia (inclusa)
- Una moneta per rappresentare la palla
- Carta e matita per tenere il punteggio

PREPARAZIONE DEL GIOCO

PANORAMICA DEL GIOCO

Famous Forehands è un veloce gioco di simulazione sul tennis. Ogni carta giocata rappresenta un colpo dato alla palla. I giocatori si ribattono la palla finché uno dei due non è più in grado di colpirla o rimandarla nel campo avversario, regalando così il punto all'avversario. Le carte vengono mischiate e ridistribuite dopo ogni giocata, all'interno di una partita che dura in media 7 minuti. Per avere un'esperienza di gioco più appagante è consigliabile giocare un set di circa mezz'ora.

COMPRENDERE LE CARTE RALLY

- Ogni carta rally raffigura una metà campo. Le carte sono progettate per essere unite lungo i lati più lunghi per formare il campo da gioco intero.
- Le cinque ombre indicano i punti in cui l'avversario potrà dirigere la sua battuta, tre nella zona sotto rete e due nella zona a fondo campo.

- I due simboli della palla indicano i punti dai quali potrai ribattere la palla
- Le frecce indicano la direzione della tua risposta. Una freccia singola indica un tiro corto che atterrerà nella zona sotto rete del tuo avversario, sperando di coglierlo di sorpresa. Una freccia doppia rappresenterà invece uno Smash che punterà alla zona a fondo campo del tuo avversario cercando di spezzargli le difese.
- Negli angoli a fondo campo sono presenti delle miniature dell'intero campo da tennis, mostrando con precisione il luogo di atterraggio del tuo colpo.

COME SI VINCE NEL TENNIS

Battuta ►► Rally ►► Gioco ►► Set ►► Partita

Nel tennis ogni volta che tocchi la palla effettui una BATTUTA. In Famous Forehand effettui una battuta ogni volta che giochi una carta. Uno scambio di battute tra due giocatori è chiamato Rally. Ogni Rally termina quando uno dei due giocatori segna un punto. Ogni Gioco è vinto dal giocatore che per primo raggiunge i quattro punti e supera di almeno due punti l'avversario.

Per rendere tutto più semplice potete tenere solo il conto dei Rally vinti dai singoli giocatori. I giocatori professionisti cercano di farlo sembrare più difficile di quello che è in realtà e hanno inventato una particolare terminologia per tenere il punteggio. Se volete sembrare dei professionisti, potete chiamare i punteggi da 0 a 3 rispettivamente come “love”, “quindici”, “trenta” e “quaranta”. Se entrambi i giocatori sono a tre punti è chiamato “deuce”. Se entrambi i giocatori ottengono almeno tre punti ma c'è solo un distacco di un punto tra l'uno e l'altro è chiamato “vantaggio” per il giocatore in testa.

Inoltre per tutta la durata della partita lo stesso giocatore inizia tutti i rally. Questo permette a questo giocatore di segnare più facilmente rispetto al suo avversario. Per questo, solitamente una partita a tennis è divisa in SET formati da diversi Giochi, dove i due giocatori si alternano al servizio. Solitamente un giocatore vince una partita vincendo almeno sei Giochi e deve avere almeno due Giochi in più dell'avversario. In alcuni casi i giocatori si affrontano per diversi Set come parte di una PARTITA più lunga.

DECIDERE LA DURATA DELL'INCONTRO

Prima dell'incontro, i giocatori dovranno decidere la durata di un Set. Per i novizi consigliamo di finire un set non appena uno dei due giocatori ha vinto due Giochi in più del suo avversario. Per una partita ancora più breve, provate a giocare un solo Gioco. Per una partita lunga, giocate un minimo di 3 Giochi vinti o, ancora meglio, di 6 Giochi vinti, come i professionisti.

COME SI GIOCA

INIZIARE CON UN SERVIZIO

Lanciate una moneta per decidere chi sarà a giocare in casa e quindi servire per tutto il primo Gioco. Prima di ogni servizio, mischiate le otto carte rally e distribuitene quattro a ogni giocatore. Per iniziare il servizio il giocatore di turno posiziona la carta “Servizio sinistro” in gioco e posiziona la moneta sulla linea gialla. I prossimi servizi di questo Gioco saranno alternati tra “Servizio destro” e “Servizio sinistro”. I servizi si alterneranno in questo modo per entrambi i giocatori in ogni nuovo Gioco dello stesso Set.

La carta “Servizio sinistro” apre ogni Game. La moneta indica la posizione della palla. La faccia “Servizio destro” si trova sull'altro lato.

Esempio di Rally

- (1) Il giocatore alla battuta inizia con un servizio sinistro*
- (2) Il ricevitore risponde dal fondo campo con un tiro passante incrociato che supera di poco la rete*
- (3) L'avversario risponde con una schiacciata verso il fondo campo avversario*
- (4) Nessuna delle carte del difensore raffigura la palla nella zona sinistra del fondo campo. Dato che il giocatore non è in grado di rispondere, l'avversario ottiene un punto.*

*Le carte Rally vengono mischiate e ridistribuite ai giocatori.
Il giocatore alla battuta (lo stesso di prima) gira la carta Servizio e inizia con un Servizio Destro.*

(In the bottom of the image)

POINT! = PUNTO!

UNABLE TO RETURN! = INCAPACE DI RIBATTERE!

IL RALLY

Dopo il servizio, i giocatori iniziano a scambiarsi la palla attraverso le carte, ricordandosi di segnare sempre con la moneta la sua ultima posizione. Ogni giocatore gioca sempre la sua nuova carta sopra a quella vecchia. Una volta che una carta è stata giocata non può tornare in mano. Il primo giocatore che non è in grado di rispondere ad una battuta conferisce un punto al suo avversario. Girate la carta servizio, mischiate le carte rally, ridistribuitele e giocate per il prossimo punto.

VINCERE LA PARTITA

Il primo giocatore che segna almeno quattro punti e supera di almeno due punti l'avversario vince il Gioco. Consegnate la carta servizio all'avversario e continuate a giocare fino a che uno dei due giocatori non vincerà il Set.

ESPANDI IL TUO DIVERTIMENTO

VISITA IL SITO UFFICIALE

Grazie per aver giocato Famous Forehand, il Più Piccolo Gioco di Tennis del Mondo! Ti consigliamo di visitare il sito www.FamousGamesCompany.com per trovare maggiori informazioni, contenuti scaricabili e tutte le novità riguardo i nostri giochi.

SPERIMENTA NUOVE REGOLE

Lo sport del tennis si è evoluto ed è cambiato significativamente nella sua storia secolare. Se vuoi un'esperienza di gioco più strategica, prova questa variante della selezione delle carte tramite draft:

- Prima di ogni servizio, invece che assegnare le carte a caso, ogni giocatore sceglie le proprie carte attraverso a un draft.
- Mischiate le otto carte rally e rivelatene due scoperte sul tavolo. Il giocatore che deve ricevere sceglie una delle due carte e l'aggiunge la sua mano, dopodiché rivelate una nuova carta dalla sua mano e il giocatore di turno ne sceglie una.
- Continuate questa procedura finché ogni giocatore non avrà quattro carte in mano.

ORGANIZZA UNA LEGA O UN TORNEO

I giochi di carte come Famous Fairways sono un'ottima scusa per stare con gli amici di lunga data o conoscerne di nuovi.

Trasforma il gioco in un evento fisso, tieni conto dei risultati dei partecipanti e magari premia i migliori giocatori a fine stagione.

FATTI REALI

TRE CAMPI, UNO SPORT

Ci sono tre principali tipi di superfici utilizzate nel tennis professionistico.

Il tipo di terreno può avere un effetto rilevante sull'esito della partita, obbligando così i giocatori professionisti ad adattare le loro strategie e i loro stili di gioco.

- **TERRA BATTUTA** – Il campo in terra battuta rallenta la palla durante i rimbalzi ma rende la traiettoria più precisa, rendendo più i lunghi servizi più facili da intercettare e mettendo in difficoltà i giocatori specializzati in essi.
- **ERBA** – Questo tipo di campo rende il gioco di palla più veloce ma altera i rimbalzi, quindi favorisce i giocatori esperti in servizi e volée. È un campo dove si segna molto velocemente, i rimbalzi molto bassi rendono il rally più corto e il servizio determinante.
- **CEMENTO** – Il campo in cemento ha un gioco di palla molto veloce e dei rimbalzi molto precisi. È considerato il tipo di campo più adatto ad ogni stile di gioco, anche se gli atleti che puntano di più sulla potenza sono leggermente avvantaggiati.

CREDITI

GAME DESIGN

La FamousGamesCompany ed i suoi giochi sono frutto di un'idea del poeta, commediografo, avventuriero e imprenditore Rob Bartel. Sia che viva su una collinetta rustica in Giamaica o che sia in groppa ad un elefante in Zimbabwe, Bartel ritiene che ogni cosa che meriti di essere fatta merita di essere fatta per bene.

PLAYTESTING

Bob Bartel, Erinne Bartel, Ryan Bartel, Tessa Craig, Gord Hamilton, Amanda Henry, Brian Jackson, Dan Lazin, Roberta Taylor, Matt Tolman, ed i Game Artisans of Canada

TRADUZIONE

Traduzione inglese-italiano: Pietro "WarioPunk" Turri

Revisore inglese: Federico "BirdFederico" Peluso

Revisore italiano: Simone "simone" Poggi

