

GRANGOL

Una partita di calcio a colpi di carte

Un gioco di
Perpaolo Turitto e Giacomo Mearelli

OGGETTO DEL GIOCO

Grangol è una simulazione di una partita di calcio tra due squadre. Ovviamente lo scopo finale è quello di segnare più goal dell'avversario. Le azioni si alternano tra attacco e difesa in relazione alle carte giocate.

CONTENUTO DELLA SCATOLA

- 1 dado passaggio (verde)
- 1 dado contrasto (rosso)
- 119 carte (di vario tipo)
- 1 regolamento

PREPARAZIONE DEL GIOCO

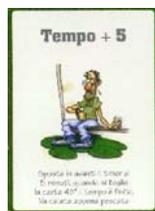
1. Dividere le carte nei diversi tipi per trovarle facilmente durante il gioco.
2. Selezionare le 5 carte che rappresentano le sezioni di campo e posizionarle in modo da formare il campo da calcio come illustrato nell'esempio 1 (vedi sotto).
3. Dare una carta "Cambio" ad ogni giocatore (dorso verde con frecce bianche e nere).
4. Separare le 10 carte "Timer" (dorso verde con orologio) e posizionarle sul tavolo a faccia in su in ordine crescente con la più bassa in cima (5° minuto) e la più alta sul fondo (48° recupero).
5. Posizionare di lato le altre carte speciali: 2 ammonizioni, 1 espulsione, 3 carte "parate" (dorso verde con portiere), 3 carte "tiro" (dorso verde con pallone) e 3 carte "barriera" (dorso verde con muro di mattoni).
6. Mischiate le rimanenti 90 carte e distribuitene 5 a ciascun giocatore.
7. Sorteggiate chi sarà il primo a giocare.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il giocatore di turno pesca una carta e si prepara a giocare una carta. In ogni turno si pesca sempre una sola carta e si gioca una sola carta a meno che non sia diversamente indicato nel testo della carta giocata.

Le carte si dividono in tre distinte tipologie:

1. Carte attacco - Verdi
2. Carte difesa - Rosse
3. Carte universali - Blu



In ogni momento durante tutta la partita, uno dei giocatori sarà l'attaccante, mentre l'altro sarà il difensore. L'attaccante può giocare soltanto carte Verdi o Blu, mentre il difensore carte rosse o blu. Il giocatore estratto come primo di turno inizia in attacco.

Pesca una carta, se questa è "Tempo +5" va giocata immediatamente avanzando il timer di uno scatto, dopodiché si pesca nuovamente per sostituire la carta e si procede a giocare una carta verde o blu; se non se ne hanno a disposizione, si deve scartarne una.

Nota: una carta scartata può essere presa dal vostro avversario (in luogo della normale pescata) se questo lo desidera e se la carta può essere giocata immediatamente.

Il turno passa quindi al vostro avversario, il difensore, che pesca una carta dal mazzo (se si tratta di "Tempo +5" si procede come sopra indicato), il quale può quindi giocare una carta Rossa o Blu.

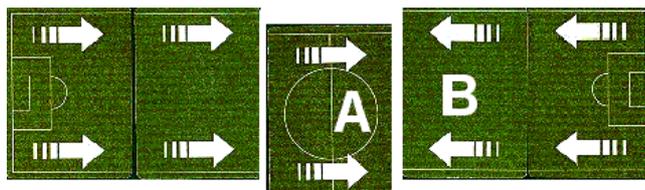
Anche per il difensore vale la regola che se scarta una carta, questa può essere poi presa e giocata dal suo avversario.

UTILIZZO DELLE CARTE

Le carte Campo

Le carte "Campo" sono 5 e rappresentano il campo di gioco nelle sue sezioni (2 aree, 2 trequarti, 1 centrocampo). Le frecce sopra riportate indicano la posizione rispettiva dei giocatori. Quando uno dei due giocatori compie con successo un'azione (sia di attacco che di difesa), capovolge la sezione di campo immediatamente davanti alla sua con le frecce rivolte in suo favore, per indicare che ora si trova in quella sezione di campo.

Esempio 1: l'attaccante si trova in "A", se riesce nella sua azione capovolge "B" rivolgendo le frecce nella stessa direzione della carta "A" ed il difensore si troverà così a difendere direttamente la sua area.



Il Passaggio



La carta "Passaggio" si utilizza per avvicinarsi all'area avversaria per poter tirare in porta. Quando si usa la carta "Passaggio" occorre lanciare il Dado Verde e verificare il risultato ottenuto:

- **pallone semplice:** il passaggio ha successo e si guadagna una sezione di campo;
- **pallone con un "+1":** il passaggio ha successo, ma si guadagnano due sezioni di campo;
- **pallone con "-1":** l'azione ha successo, ma si avanza di un settore in meno, quindi, nel caso del passaggio, si resta fermi nella sezione di campo in cui ci si trova mantenendo comunque il possesso di palla;
- **pallone con una "X" sopra:** il passaggio fallisce, la carta della sezione campo in cui state giocando viene capovolta e la palla passa al difensore (che diventa quindi attaccante).

Nota: per ricordare in quale sezione di campo si sta svolgendo l'azione vi consigliamo di tenere la carta "Campo" leggermente in fuori rispetto alle altre, come mostrato nell'esempio 1.

Il Contrasto



La carta "Contrasto" si utilizza per rubar palla all'attaccante. Quando utilizzate la carta "Contrasto" occorre lanciare il Dado Rosso e verificare il risultato:

- **pallone con una "X" sopra:** il contrasto fallisce e non recuperate palla. Di fatto non cambia nulla;
- **fischietto:** avete commesso un fallo e non avete recuperato il pallone. L'attaccante può giocare immediatamente (quindi al di fuori del normale turno di gioco) una carta "Ammonizione" o "Espulsione", se non ne ha disponibili può giocare un "Errore Arbitrale" (sempre al di fuori del turno) e conquistare la palla;
- **cartellino giallo:** si è commesso fallo e si subisce un'ammonizione automatica; l'attaccante può giocare una carta "Espulsione" (fuori dal normale turno di gioco). La palla resta comunque all'attaccante;
- **pallone semplice:** il contrasto ha avuto successo ed avete recuperato la palla. La carta "Campo" in cui si sta svolgendo l'azione viene capovolta ed il difensore diventa attaccante.

Nel momento in cui commettete un fallo in fase di contrasto, questo può avere degli effetti sul gioco. I falli a centrocampo, nell'area o nella trequarti avversaria non hanno effetti collaterali.

I falli nella propria trequarti causano una **punizione dal limite**. La punizione è di fatto un "Tiro da Fuori" (vedi di seguito) gratuito per l'attaccante, l'unica differenza è che il difensore può usare una carta barriera per coprire parte dello specchio della porta; se il tiro impatta sulla barriera la palla resta all'attaccante nella trequarti, per il resto si vedano le stesse regole del "Tiro".

Un fallo in area provoca invece un **rigore**, ovvero un tiro gratuito (senza necessità di giocare la carta) in area per l'attaccante che si risolve con le normali regole sul tiro.

Il Tiro



Il tiro è quello che vi consente di segnare al vostro avversario. Quando lo giocate dovrete scegliere una delle tre carte tiro (destra, centro, sinistra) ed il vostro avversario una delle tre carta parata (destra, centro, sinistra). Se si dirige il tiro dove non si è tuffato il portiere si ha la possibilità di segnare: lanciate il Dado Verde, se ottenete un pallone avete segnato, se, invece, ottenete un pallone con la "X" il tiro è andato fuori e la palla passa la vostro avversario che riparte dalla sua area.

Se tirate dallo stesso lato in cui si è tuffato il portiere questo ha effettuato una parata; in questo caso il difensore tira il Dado Verde, se ottiene un pallone la parata è riuscita è potrà quindi ripartire con un'azione d'attacco dalla propria area, se invece ottiene un pallone con la "X" il portiere ha effettuato una semplice respinta e la palla resta all'attaccante, in questo caso il turno sarà comunque del difensore (l'attaccante ha appena tirato).

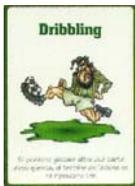
Ci sono tre tipi di carte tiro:

Tiro: può essere utilizzato soltanto nell'area dell'avversario;

Tiro da Fuori: può essere utilizzato dalla trequarti;

Grangoal: non occorre tirare, si segna automaticamente.

Dribbling



Il "Dribbling" è una carta attacco speciale consente di eseguire una giocata multipla, ovvero giocate questa carta insieme ad altre due (es. un passaggio e un tiro).

Nota: le carte vanno giocate tutte insieme, quindi se la prima non dovesse andare a buon fine potreste non poter utilizzare la seconda, ma la perdetevi comunque (es. il passaggio fallisce e quindi non potete tirare).

Errata: dopo "Dribbling" pescate due carte, non tre.

Contropiede



Il "Contropiede" si gioca senza pescare e sostituisce un passaggio; ovvero vi consente di effettuare un passaggio che, se effettuato con successo, non vi fa scartare la carta. Si scarta solo quando il passaggio fallisce. Di fatto si tratta di una carta multiuso.

Catenaccio



Il "Catenaccio" si gioca senza pescare e sostituisce un contrasto; ovvero vi consente di effettuare un contrasto che, se effettuato senza successo, non vi fa scartare la carta. Si scarta solo quando il contrasto ha successo. Di fatto si tratta di una carta multiuso.

AMMONIZIONI ED ESPULSIONI

Quando si subisce un'ammonizione il giocatore posiziona una carta gialla di fronte a lui. Nel momento in cui si subisce una seconda ammonizione (o un'espulsione) si rimuove il cartellino giallo ed il vostro avversario seleziona una carta a caso dalla vostra mano scartandola (non può essere pescata); da questo momento giocherete con una carta in meno fino alla fine del tempo in corso.

DURATA DELLA PARTITA

La partita è divisa in due tempi (come nel calcio), ciascun tempo termina non appena viene girata la carta Tempo denominata: "Recupero" o quando dovesse terminare il mazzo da cui si pescano le carte.

Tra il primo ed il secondo tempo vengono azzerate ammonizioni ed espulsioni.

VARIANTE

Si può giocare anche con una variante che prevede di utilizzare indifferentemente il "Passaggio" ed il "Contrasto" rendendoli di fatto interscambiabili.

Questa variante rende il gioco molto più dinamico e veloce, ma vi consigliamo di utilizzarla dopo che avrete acquisito un minimo di praticità con il regolamento.

CHIARIMENTI

Qui di seguito riportiamo alcuni chiarimenti su aspetti che potrebbero generare confusione:

- Ad inizio e fine turno le carte in possesso del giocatore devono essere 5 (o meno in caso di espulsioni).
- Se giocate carte nel turno dell'avversario dovrete reintegrarle indipendentemente dalla normale pescata.
- Le carte "Sole" e "Pioggia" come anche le "Superiorità Tecnica" e "Condizione Atletica" restano in effetto per un solo tempo di gioco e non per tutta la partita
- "Oggetti in Campo" può essere giocata una sola volta per partita, quindi non va rimischiata nel mazzo se usata nel primo tempo