



NOTA:

La presente traduzione non sostituisce il regolamento originale del gioco.

Questo documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario.

CRASH TACKLE è stato ideato e realizzato da
BEVAN VON WEICHARDT e **MARCO FUINI**.

Questo regolamento è una sintetica traduzione in italiano del regolamento 3.4.4 in lingua inglese disponibile gratuitamente sul sito del gioco.

Per maggiori informazioni sul gioco:

info@crashtackle.co.za

<https://www.crashtacklerugbygame.com>

<https://discord.com/invite/3ue8gtetVU>

<https://www.instagram.com/crashtacklerugbygame/>

<https://www.youtube.com/channel/UCdHMgc0x3KAU3TVWLvfYdeg>

<https://za.pinterest.com/crashtackle/>

<https://www.facebook.com/crashtacklerugbyboardgame/>



Tabella Ruoli

1 / 3	PILONE	PRIMA LINEA	AVANTI
2	TALLONATORE	PRIMA LINEA	AVANTI
4 / 5	SECONDA	SECONDA LINEA	AVANTI
6 / 7	FLANKER	TERZA LINEA	AVANTI
8	TERZA CENTRO	TERZA LINEA	AVANTI
9	MEDIANO DI MISCHIA	MEDIANO	TREQUARTI
10	MEDIANO DI APERTURA	APERTURA	TREQUARTI
12 / 13	CENTRO	TREQUARTI	
11 / 14	ALA	TREQUARTI	
15	ESTREMO	TREQUARTI	

Tabella Skill

RUOLO	MOVIMENTO (INTERCETTO)	MANI (PASSAGGIO/RECUPERO)	PIEDE (CALCIO)
AVANTI (1 - 8)	5	8	4
TREQUARTI (9, 10, 12, 13)	7	8	8
ALI (11, 14)	9	5	5
ESTREMO (15)	8	9	8

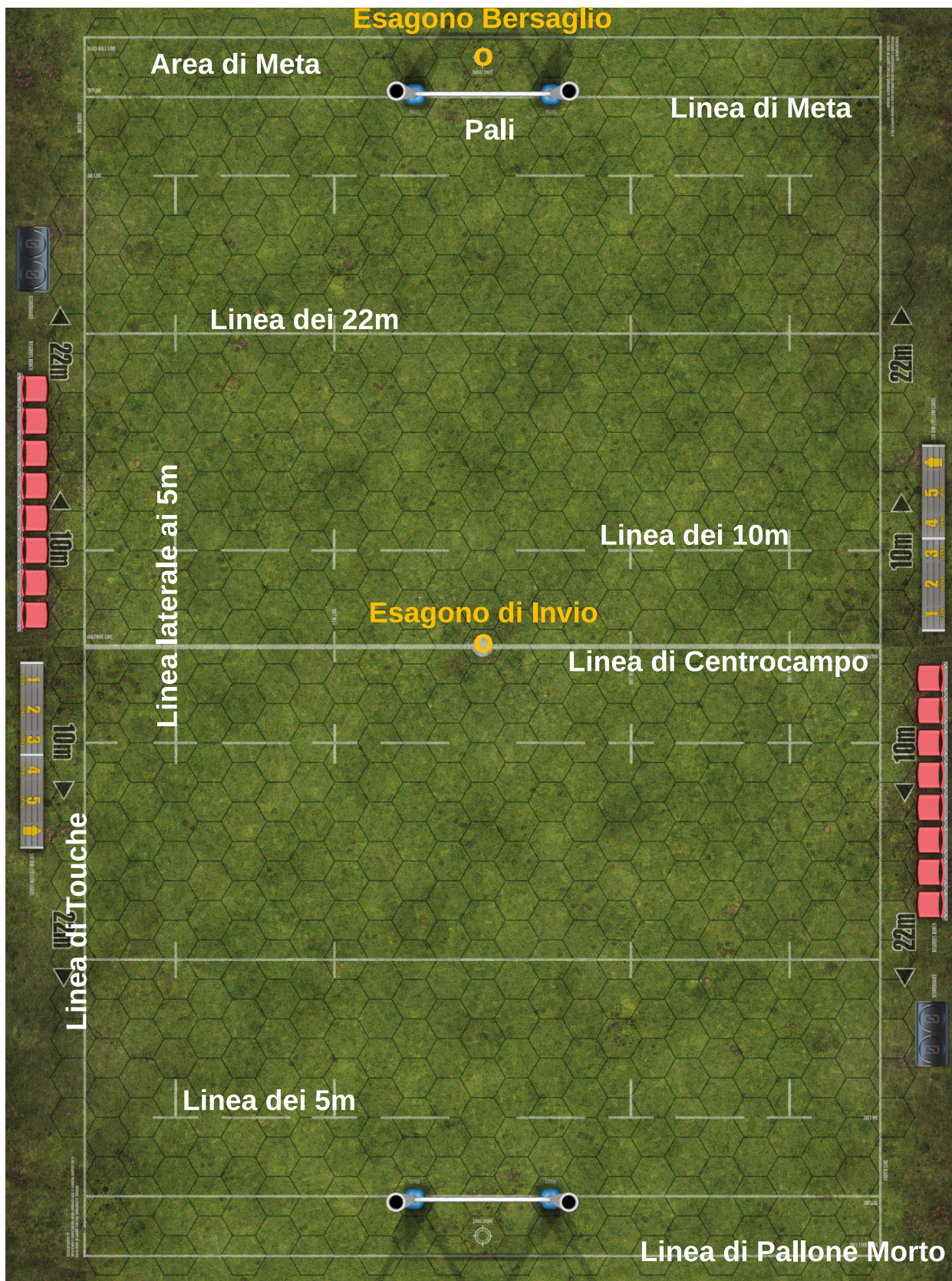
Tabella Punteggi

META	5 punti	Porta l'ovale in Area di Meta avversaria
TRASFORMAZIONE	2 punti	Calcio assegnato dopo una Meta, in linea dai 22m
META TRA I PALI	7 punti	Meta tra i Pali con Trasformazione Automatica
META TECNICA	7 punti	Meta assegnata dopo un fallo / PRO
PUNIZIONE	3 punti	Calcio assegnato dopo un fallo / PRO
DROP	3 punti	Calcio tra i pali durante un'azione / PRO

Tabella Campo da Gioco

Centrocampo	Divide il campo in 2 metà
esagono di Invio	Punto di battuta per il calcio di INVIO
10m	Linea di schieramento ricezione del calcio di INVIO
22m	Linea per i DROP dai 22m
5m	Non possono essere assegnate TOUCHE o MISCHIE oltre questa
linea di Meta	Linea oltre la quale segnare META
area di Meta	Area per segnare META racchiusa tra linea di Meta e Pallone Morto
Pallone Morto	Ultima linea del lato corto del campo
pali	Vengono usati per segnare punti
esagono Bersaglio	Punto in mezzo ai pali per segnare i calci
linea di Touche	Linea laterale dalla quale battere la TOUCHE
linea laterale ai 5m	Linea dalla quale battere PUNIZIONI e per lo schieramento in TOUCHE





SQUADRE

Ogni squadra è formata da 15 giocatori, ogni giocatore ha un lato IN PIEDI ed uno ATTERRATO.

Un giocatore IN PIEDI è considerato in gioco, uno ATTERRATO no.

DURATA DELLA PARTITA

20 turni per ogni Squadra (consigliato) oppure 40 minuti effettivi.

TURNO

Il tuo turno finisce:

- quando sei soddisfatto dei tuoi MOVIMENTI e AZIONI
- se fallisci un TEST di Skill

MUOVERE I TUOI GIOCATORI

Durante il tuo turno puoi muovere un numero qualsiasi di tuoi giocatori, in qualsiasi direzione o combinazione di direzioni.

Non devi fare TEST per muoverti.

I tuoi giocatori possono muoversi di un numero di spazi uguale o inferiore al proprio MOVIMENTO.

Puoi anche decidere di non muovere.

Muovi un giocatore alla volta, se sposti un altro giocatore non potrai più muovere il precedente.

I tuoi giocatori possono muoversi anche attraverso i propri compagni di squadra, ma non possono finire il movimento sopra di essi.

Non puoi muovere sopra gli spazi che contengono i pali.

INIZIO e SCHIERAMENTO

Ogni COACH fa un TEST, chi fa di meno farà il calcio di INVIO e piazza la propria APERTURA sull' esagono di INVIO, mentre il resto della squadra può essere schierato ovunque nella propria metà campo.

L'altro COACH deve posizionare i rispettivi giocatori oltre la linea dei 10m nella propria metà campo.

TEST

TEST semplice	Lancia 1 dado
TEST SKILL	Lancia 2 dadi e somma il risultato ottenuto



AZIONI

Ogni giocatore può effettuare una o più azioni durante il proprio turno.

Puoi interrompere il movimento per fare un'azione.

Ad esempio, un tuo giocatore può muoversi di 2 spazi, effettuare un CALCIO e continuare a muoversi fino alla propria capacità.

Le azioni disponibili in possesso dell'OVALE sono:

- PASSAGGIO
- CALCIO

Le azioni disponibili senza OVALE sono:

- RECUPERO
- INTERCETTO

Calcio di INVIO

Piazza l' OVALE fino a 10 spazi di distanza in qualsiasi punto libero del campo e gioca il tuo turno.

Ogni volta che vengono segnati dei punti, il gioco deve ricominciare con un calcio d'INVIO fatto dalla squadra che li ha appena subiti.

PASSAGGIO

Se hai l'ovale puoi effettuare un PASSAGGIO ad un tuo giocatore in campo fino a 4 spazi distanza.

Puoi farlo quante volte vuoi durante il tuo turno

Non puoi passare l'ovale in avanti, ma indietro.

Dichiara a quale giocatore vuoi passare il pallone.

Fai un TEST MANI

-se il totale è uguale o inferiore al tuo valore, sposta l'ovale sull'altro giocatore ed il tuo turno continua

-se il risultato è SUPERIORE, allora il PASSAGGIO è fallito, il tuo turno termina immediatamente ed il tuo avversario può approfittarne

PASSAGGIO IN LINEA

Fai un TEST MANI:

- se il totale è INFERIORE al tuo valore di MANI, il passaggio riesce.

-se è UGUALE o SUPERIORE hai fallito, il turno termina e tocca al tuo avversario.



Calcio d'INVIO (PRO)

Dichiara un punto entro 10 spazi di distanza

Fai un TEST PIEDE:

- se il risultato è UGUALE o INFERIORE al tuo PIEDE, il calcio è riuscito e puoi continuare il tuo turno
- se il risultato è SUPERIORE, il calcio è sbagliato, il tuo turno termina subito e devi applicare le regole di DEVIAZIONE.

RECUPERO

Se l'OVALE è a terra o sopra un giocatore ATTERRATO puoi effettuare un RECUPERO per entrarne in possesso.

Puoi tentare un RECUPERO in qualsiasi momento durante il tuo turno.

Sposta un tuo giocatore in uno spazio adiacente a quello dell'ovale.

Fai un TEST MANI:

- se il totale è UGUALE o INFERIORE al tuo valore, allora hai recuperato l'ovale, piazzalo sul tuo giocatore ed il turno continua
- se il totale è SUPERIORE, allora hai fallito il recupero, il pallone rimane lì ed il tuo turno termina immediatamente.

ABILITÀ SPECIALE (PRO)**MEDIANO DI MISCHIA – n9**

Se il tuo MEDIANO effettua un RECUPERO con successo da un giocatore ATTERRATO, puoi effettuare un PASSAGGIO AUTOMATICO senza TEST.

PLACCAGGIO

I 6 spazi che circondano ogni difensore sono la sua zona di Placcaggio.

Se un attaccante con l'ovale si trova o si sposta in uno di questi esagoni sarà automaticamente PLACCATO senza TEST.

I placcaggi avvengono solamente nel turno di chi ha il possesso.

La squadra in difesa deve cercare di circondare il portatore o creare più zone di placcaggio per forzare il placcaggio nel turno successivo.

Quando più difensori possono placcare, si sceglierà quello più vicino alla linea di meta.

Quando sei placcato sia il tuo portatore di palla che il placcatore vengono girati su ATTERRATO.

Lascia il pallone sul tuo giocatore e continua il tuo turno.



GIOCATORI ATTERRATI

Chi si trova a terra è considerato NON IN GIOCO e lo sarà fino a quando non si rialzerà. Mentre si trova a terra, un giocatore non può muoversi, passare, recuperare il pallone, calciarlo o placcare.

RIALZARSI & ROTOLARE VIA

Alla fine del tuo turno, anche se hai fallito un TEST, i tuoi giocatori atterrati possono rialzarsi.

Non possono alzarsi se si trovano in un spazio adiacente o direttamente sotto all'ovale, altrimenti rimangono ATTERRATI o ROTOLANO VIA, ovvero si spostano in un spazio adiacente libero per rialzarsi al prossimo turno.

CARTE PRESSIONE

All'inizio della partita entrambi i COACH pescano 2 carte dal mazzo comune.

All'inizio del proprio turno ogni Coach pesca 1 carta e la aggiunge alla propria mano

Se dimentichi di pescare, perdi la carta.

Su ogni carta è indicato come e quando usarla.

Solo alcuni giocatori possono usare determinate carte.

Puoi usare un qualsiasi numero di carte.

Una volta usata, la carta va messa nella pila degli scarti.

Ogni volta che avviene una segnatura, tutte le carte pescate vengono rimesse nel mazzo comune e rimischiate.

Quando il mazzo comune termina, rimischia le carte presenti nella pila degli scarti.

INFORTUNI & SOSTITUZIONI (PRO)

Puoi sostituire i tuoi giocatori infortunati o per scelta tecnica.

Ogni COACH può fare 8 sostituzioni durante la partita e possono essere fatte solo a gioco fermo.

In Crash Tackle i giocatori non sono fisicamente sostituiti, ma riceverai 1 CARTA PRESSIONE per ogni sostituzione che effettuerai.



CALCIO

Se hai l'ovale in mano puoi decidere di calciarlo.

Dichiara un punto entro 10 spazi dal calciatore.

Fai un TEST PIEDE

-se il risultato è UGUALE o INFERIORE al tuo PIEDE, allora il calcio riesce ed il tuo turno continua

-se il risultato è SUPERIORE, allora il calcio è fallito, il tuo turno termina immediatamente.

OVALE IN ARIA

Quando calciato, il pallone nella realtà trascorre del tempo in aria prima di atterrare.

Per questa ragione la tua squadra non può recuperarlo nello stesso turno nel quale è stato calciato.

Gira il segnalino OVALE dal lato azzurro dopo averlo calciato per indicare che non puoi recuperarlo.

Terminato il tuo turno, l'avversario gira il segnalino dal lato normale.

ABILITÀ SPECIALE (PRO)**APERTURA – n10**

Il tuo n10 può usare CARTE PRESSIONE per aumentare la distanza dei propri calci per Trasformazioni, Punizioni, Drop e calci di Invio / Drop dai 22m.

CALCIO SBAGLIATO & DEVIAZIONE (PRO)

Quando sbagli un calcio, il tuo turno termina immediatamente, l'ovale rimbalzerà incontrollato in una zona del campo e sarà il tuo avversario a determinare dove e come.

Parti dal punto nel quale doveva arrivare il calcio.

L'avversario pesca la CARTA PRESSIONE in cima al mazzo e la mette rivolta verso la tua linea di meta.

Usa DIREZIONE e DISTANZA presenti sulla carta per spostare il pallone nel suo punto di arrivo:

-se ci sono più direzioni, l'avversario sceglie dove rimbalzerà.

-se il calcio è avvenuto nei propri 22m e l'ovale finisce fuori, allora verrà data una Touche alla squadra avversaria sul punto di uscita

-se il calcio è avvenuto fuori dai propri 22m e finisce fuori, viene assegnata una Touche alla squadra avversaria in linea con la posizione del calciatore.

-se il calcio finisce fuori la linea del Pallone Morto, l'avversario può scegliere di fare un Drop dai 22m o una Mischia sul punto del calcio

-se il pallone rimbalza addosso ad un giocatore è considerato RECUPERATO senza Test.

I calci per Trasformazioni, Punizioni e Drop non rimbalzano via, semplicemente finisce il turno senza signature.



INTERCETTO

Puoi tentare l' INTERCETTO solo se il calcio avversario è sbagliato.

Devi avere un giocatore in piedi entro 3 spazi dal calciatore e rivolto verso di lui.

L'ovale verrà deviato verso il tuo giocatore più vicino, se più giocatori sono alla stessa distanza devi scegliere quello più vicino alla linea di meta.

Pesca la CARTA PRESSIONE in cima al mazzo ed usa DIREZIONE e DISTANZA per determinare dove atterra l'ovale:

- se ci sono più direzioni, puoi scegliere tu
- se l'ovale finisce fuori, verrà assegnata una Touche agli avversari
- se l'ovale finisce su di un giocatore, è considerato un RECUPERO automatico senza TEST.
- se l'ovale finisce oltre la linea di Pallone Morto, gli avversari possono scegliere se ripartire con Mischia dai 5m o con un Drop dai 22m

Non puoi intercettare un calcio d'Invio, una Trasformazione o Punizione.

L'Intercetto ha precedenza sulla Deviazione.

TRASFORMAZIONE (2 punti)

Quando segni una meta, ti verrà data la possibilità di fare una Trasformazione.

Parti dal punto dove hai segnato e vai indietro fino a raggiungere la linea dei 22m avversaria: dovrai calciare da questo punto.

Conta il numero di spazi tra questo punto e l'esagono Bersaglio e vedi se il tuo calciatore riesce a coprirlo (anche usando carte in mano)

Fai un TEST PIEDE

- se il totale è UGUALE o INFERIORE alla skill, segni 2 punti, altrimenti l'avversario riparte con un calcio di Invio.

DROP (3 punti)

Puoi tentare il Drop se hai l'ovale e ti trovi a 8 o meno spazi di distanza dall'esagono Bersaglio. Il calciatore non deve essersi mosso in questo turno.

Fai un TEST PIEDE

- se è il totale è INFERIORE al tuo PIEDE, il drop è riuscito ed hai appena segnato 3 punti.
- se è UGUALE o SUPERIORE, il tuo turno termina e si riparte con un Drop dai propri 22m a favore dell'avversario.



CALCIARE IN TOUCHE

Se calci da FUORI i tuoi 22m devi far rimbalzare l'ovale prima che esca o si ripartirà con una touche in linea dal punto da dove hai calciato.

Dichiara un punto entro 10 spazi di distanza da una linea laterale

Fai un TEST PIEDE

- se il risultato è INFERIORE al tuo PIEDE allora il calcio è riuscito e la touche a favore dell'avversario si terrà sul punto di uscita dell'ovale
- se il risultato è UGUALE o SUPERIORE, il calcio è sbagliato, il tuo turno termina e devi applicare le regole di RIMBALZO

Se calci da DENTRO i tuoi 22m non hai bisogno che il pallone rimbalzi prima di uscire dal terreno di gioco.

Dichiara un punto entro 10 spazi di distanza da una linea laterale

Fai un TEST PIEDE

- se il risultato è UGUALE o INFERIORE al tuo PIEDE, il calcio è riuscito e la touche avverrà sul punto nel quale il pallone è uscito
- se il risultato è SUPERIORE, il calcio è sbagliato, il tuo turno termina subito e devi applicare le regole di RIMBALZO.

REGOLA DEI 50m/22m

Se un qualsiasi giocatore calcia dalla propria metà campo e fa rimbalzare il pallone in touche dentro ai 22m avversari, allora otterrà per la propria squadra il lancio della touche

ABILITÀ SPECIALE (PRO)**ESTREMO - n15**

Quando calci il pallone dai tuoi 22m, allora puoi usare CARTE PRESSIONE per aumentare la distanza del calcio

Calcio in Copertura

Anni di esperienza permettono all'estremo di capire dove il pallone finirà quando calciato dagli avversari.

Per rappresentare questo in gioco, non è possibile calciare il pallone a 3 spazi o meno dall'estremo avversario

ANNULLARE IL PALLONE MORTO / DROP OUT

Se dopo un tocco/calcio avversario l'ovale finisce dentro la tua area di meta (pallone morto) e riesci a fare un RECUPERO con successo, puoi decidere se continuare a giocare o ripartire con un drop dai tuoi 22m.

In quest'ultimo caso rischierate le due squadre come se fosse un calcio d'invio, l'unica differenza è che si ripartirà con un DROP dai tuoi 22m.

Dichiara un punto entro 10 spazi di distanza

Fai un TEST PIEDE

- se il risultato è UGUALE o INFERIORE al tuo PIEDE, il calcio è riuscito e continui il tuo turno
- se il risultato è SUPERIORE, il calcio è sbagliato, il tuo turno termina subito e devi applicare le regole di RIMBALZO.



MISCHIE & TOUCHE

Ogni squadra può usare fino a 3 CARTE PRESSIONE dalla propria mano sommando i valori nel riquadro giallo (gli effetti delle singole carte non valgono)

Ogni squadra piazza le carte scelte coperte davanti al proprio Coach e si rivelano una alla volta, partendo dalla squadra in possesso dell'ovale

Ogni squadra somma la propria energia ottenuta dalle carte, chi ne ha di più vince il possesso del pallone, poi scarte le carte usate nella pila degli scarti

-se una delle 2 squadre non ha abbastanza carte da piazzare, il possesso va automaticamente all'altra squadra che ne è in grado

-in caso di pareggio, il possesso rimane alla squadra che aveva il possesso

PREPARAZIONE MISCHIE

Posiziona l'ovale sul punto

-i n9 possono essere piazzati in un qualsiasi spazio adiacente al rispettivo n8

-il resto dei giocatori può essere piazzato liberamente dietro alla linea del proprio n9

-chi vince il possesso piazza l'ovale sul proprio n8 o n9 ed il proprio turno continua



PREPARAZIONE TOUCHE

Chi ha il possesso, piazza il proprio n2 nello spazio di battuta

-chi non ha il possesso, piazza il proprio n2 in uno dei 3 spazi che toccano la linea laterale come in figura

-piazza i tuoi AVANTI in qualsiasi ordine seguendo lo schema

-puoi piazzare da 2 a 7 AVANTI in touche

-chi non ha il possesso deve ADATTARSI al numero di giocatori in touche dell'altra squadra

-i n9 possono essere piazzati in qualunque spazio dietro i propri AVANTI

-il resto dei giocatori possono essere piazzati in qualsiasi punto ad almeno 4 spazi di distanza dal centro del proprio schieramento in touche

-chi vince la touche ottiene il possesso, piazza il pallone su di uno dei propri giocatori in touche e continua il proprio turno



FALLI & PUNIZIONI

TEST ARBITRO

Viene fatto quando la propria squadra è penalizzata da un fallo avversario:

- lancia entrambi i dadi e sommali
- se il risultato è UGUALE o INFERIORE a 5, il fallo non viene visto ed il turno continua
- se il risultato è SUPERIORE a 5, il fallo viene sanzionato, il turno in corso termina e viene data una PUNIZIONE su quel punto.

TMO (Television Match Official)

Quando un giocatore schiaccia sulla linea di meta si effettua un lancio di TMO per capire se è riuscito a toccare la linea o meno.

- lancia entrambi i dadi e sommali
- se il totale è UGUALE o INFERIORE alla propria caratteristica di MANI, la meta è valida e 5 punti vengono assegnati alla sua squadra
- se il totale è SUPERIORE, la meta non è valida e si riparte con una mischia a 5m a favore di chi stava attaccando

GIUDICE DI LINEA

Se un tuo giocatore viene placcato in uno spazio adiacente alla linea laterale, devi fare un test per vedere se rimane in campo o se viene portato fuori dall'avversario

- lancia i dadi e sommali
- se il risultato è UGUALE o INFERIORE alla caratteristica MOVIMENTO, allora il tuo giocatore viene placcato sul posto non uscendo fuori dal campo e puoi continuare il tuo turno
- se il risultato è SUPERIORE, allora il tuo giocatore viene trascinato fuori dal campo, il tuo turno termina immediatamente e si riparte con una touche a favore dell'avversario

TENUTO A TERRA

Durante il tuo turno puoi decidere se uno dei tuoi giocatori ATTERRATI trattenga l'ovale a terra per evitare che l'avversario lo recuperi.

- il tuo giocatore deve essere atterrato ed avere il pallone
- piazza un segnalino TENUTO
- fai un test ARBITRO

PLACCAGGIO SENZA PALLA

Nel tuo turno puoi provare a placcare un avversario senza palla

- spostati in uno spazio adiacente all'avversario e gira entrambi dal lato ATTERRATO
- l'avversario non può usare CARTE PRESSIONE per evitarlo
- fai un test ARBITRO



OSTRUZIONE/VELO

Un giocatore in piedi che si trova davanti al proprio portatore può impedire un placcaggio avversario

- il giocatore deve essere in una dei 3 spazi davanti al proprio portatore di palla durante il turno avversario
- un difensore deve essere in grado di raggiungere lo spazio occupato dal giocatore per chiamare il VELO
- fai un TEST ARBITRO

CARTELLINO GIALLO

Se fallisci un test ARBITRO puoi decidere di rilanciarlo.

Se lo fallisci di nuovo, il tuo giocatore che lo ha commesso riceve un CARTELLINO GIALLO e deve essere rimosso dal gioco per 10 minuti/5 turni.

Può rientrare solo a partire dal prossimo drop dai 22m, calcio d'invio, touche o mischia.

REGOLA DEL VANTAGGIO

La squadra che subisce il fallo ed ha ricevuto una punizione a favore può decidere di continuare il proprio turno fino alla fine e decidere se continuare così o ripartire dal punto del fallo

META TECNICA

Se ricevi una punizione dentro i 22m avversari puoi fare una meta tecnica mostrando che senza il fallo saresti stato in grado di andare in meta, per farlo puoi mostrare le CARTE PRESSIONE che avresti usato e le azioni che avresti compiuto SENZA fare alcun tiro di dado

La META TECNICA vale 7 punti (comprende già i 2 punti della TRASFORMAZIONE)

OPZIONI PUNIZIONE

Chi ottiene una punizione a favore può decidere se

- andare in touche, calciando fuori e mantenendo il possesso per la successiva touche
- andare per i pali, calciando in mezzo ai pali per segnare 3 punti
- fare una mischia sul punto, avendo il possesso

TOUCHE DA PUNIZIONE

- piazza il calciatore sul punto della punizione
- dichiara uno spazio entro 10 esagoni di distanza
- fai un TEST PIEDE
- se il risultato è UGUALE o INFERIORE al tuoi PIEDE, il calcio ha successo e puoi continuare con la touche a tuo favore
- se il risultato è SUPERIORE, il calcio fallisce e devi usare la regola del RIMBALZO per capire dove il pallone esce, la touche sarà ugualmente a tuo favore



PUNIZIONE – PALI!

- piazza il calciatore sul punto del fallo
- conta la distanza tra il punto ed il punto in mezzo ai pali
- se il tuo calciatore riesce a coprire la distanza (il n10 può anche usare CARTE PRESSIONE per aumentare la propria capacità)
- fai un TEST PIEDE
- se il risultato è UGUALE o INFERIORE alla tua caratteristica PIEDE, il calcio ha successo, segni 3 punti e si riparte con un calcio d'invio
- se il risultato è SUPERIORE, il calcio non entra e si riparte con un drop dai 22m per gli avversari.

REGOLA DEL DOPPIO 1

Ogni giocatore può avere il suo momento d'oro facendo l'azione perfetta al momento giusto. In qualsiasi momento ottieni un doppio 1 su un lancio di dado puoi pescare una CARTA PRESSIONE dal mazzo ed aggiungerla alla tua mano.

REGOLA DEL DOPPIO 6

Così come può capitare un momento d'oro, può capitare anche un momento NO. Se durante un TEST ottieni un DOPPIO 6 il tuo turno termina immediatamente, segui la tabella per le conseguenze.

RECUPERO	Viene data Mischia sul punto in favore dell'avversario.
PASSAGGIO	Piazza l'Ovale sullo spazio davanti al tuo giocatore. Se lì c'è un tuo altro giocatore allora viene data una Punizione sul punto in favore dell'avversario, altrimenti solo una Mischia all'avversario.
CALCIO	Applica Intercetto e Deviazione raddoppiando la distanza.
ARBITRO	Cartellino Rosso, il tuo giocatore è espulso.
TMO	Viene data una Punizione sui 5m a favore dell'avversario.
GIUDICE DI LINEA	Viene data una Punizione sulla linea laterale ai 5m a favore dell'avversario.



RUCK

Una RUCK si forma quando un giocatore viene placcato e ci sono almeno un giocatore per squadra ad occupare uno dei 3 spazi di PROTEZIONE dal proprio lato, lo spazio di protezione racchiude i 6 esagoni adiacenti al placcato con il pallone (vedi figura)

PROTEGGERE LA RUCK

Ogni giocatore avversario, in piedi o che si sposta in uno dei 3 spazi di protezione, viene placcato automaticamente da un tuo giocatore già presente in ruck.

Un qualsiasi giocatore avversario per effettuare un RECUPERO dell'ovale deve:

- fare un TEST MANI, se il risultato è INFERIORE alla propria skill, il recupero è un successo, altrimenti il suo turno termina immediatamente.

ABILITÀ SPECIALE (PRO)**MEDIANO - n9**

Se tutti i giocatori avversari in ruck sono atterrati ed i 3 spazi di protezione del tuo lato sono occupati, allora il MEDIANO può recuperare il pallone da uno dei 3 spazi subito dietro

La ruck finisce quando il pallone viene recuperato e tutte le regole della ruck non hanno più valore.

PALLONE INUTILIZZABILE

Se il pallone non viene recuperato entro 2 tentativi per ciascuna squadra, allora verrà assegnata una mischia sul punto alla squadra in difesa.

FUORIGIOCO**PULIRE**

Spesso capita che ci siano dei giocatori in piedi nella tua zona di placcaggio o ruck. Questo può disturbare il tuo recupero del pallone o la protezione del tuo lato di ruck. In questa situazione puoi PULIRE muovendo un tuo giocatore nello spazio occupato illecitamente dall'avversario e spingendo via il giocatore avversario.

Puoi anche effettuare un tiro ARBITRO per ricevere una PUNIZIONE/VANTAGGIO:

- se non ci sono spazi d'arrivo per l'avversario
- se durante il loro turno non provano a rimettersi in gioco legalmente

ROTOLARE VIA (PRO)

I giocatori ATTERRATI non possono rialzarsi se sono accanto al pallone.

Ogni giocatore atterrato nel lato sbagliato del placcaggio o della ruck devono tentare di rotolare via.

Per farlo, devono spostarsi verso uno spazio adiacente così da rialzarsi durante il loro prossimo turno.

Un tiro ARBITRO deve essere fatto:

- se non ci sono spazi liberi dove rotolare
- se durante il loro turno non provano a muoversi verso il loro lato.



FUORIGIOCO IN RUCK / ENTRARE DAL GATE

Quando si è formata una ruck, si forma 2 linee immaginarie chiamate LINEE DEL FUORIGIOCO: una tua ed una degli avversari.

Queste linee vanno dall'ultimo giocatore atterrato per ciascuna squadra fino alle linee laterali.

-Ogni tuo giocatore che si trova oltre non può RECUPERARE il pallone, non può passarlo, calciarlo o placcare fin quando non rientra, stessa cosa per gli avversari relativamente alla loro LINEA DEL FUORIGIOCO.

Se viene tentata una di queste azioni, si deve fare un TIRO ARBITRO, l'eventuale punizione sarà sul punto dove è presente il pallone.

-Ogni giocatore deve tentare di rientrare in gioco durante il proprio turno, pena TIRO ARBITRO, l'eventuale punizione è sul punto del pallone in ruck.

-Ogni giocatore che vuole entrarci deve farlo attraverso il GATE, ovvero i 3 spazi immediatamente dietro il proprio compagno atterrato vicino al pallone.

CALCI & FUORIGIOCO

Quando effettui un calcio, tutti i tuoi giocatori che si trovano oltre il calciatore sono considerati in fuorigioco.

Ogni tuo giocatore che si trova oltre non può RECUPERARE il pallone, non può passarlo, calciarlo o placcare fin quando non rientra.

Se viene tentata una di queste azioni, si deve fare un TIRO ARBITRO, l'eventuale punizione sarà sul punto dove è presente il pallone.

Un giocatore in fuorigioco rientra in gioco:

- quando si muove in uno spazio in linea o dietro il calciatore
- se un giocatore in gioco precedentemente si mette in linea con lui o lo supera
- se un avversario recupera il pallone

Durante il tuo turno devi tentare di far rientrare i tuoi giocatori che si trovano in fuorigioco

Se il tuo turno termina con alcuni tuoi giocatori ancora in fuorigioco, devi fare tanti TEST ARBITRO quanti sono i giocatori in questione.

La punizione a favore dell'avversario sarà battuta dal punto dove il pallone era stato calciato



CARTE PRESSIONE (tratte da VASSAL/TABLETOPIA)

PRESSURE PLAY

Usa questa carta nel tuo turno per rimuovere 3 CARTE PRESSIONE al tuo avversario. Sceglile casualmente e mettile, senza guardarle, nella pila degli scarti

POP PASS x2 / offload

Usa questa carta quando un tuo giocatore viene PLACCATO.

Il tuo giocatore riesce a passare il pallone mentre viene ATTERRATO e può affidarlo ad un compagno entro 3 spazi di distanza, senza LANCIO di DADI.

SMOOTH PASS x2

Usa questa carta per effettuare un PASSAGGIO senza LANCIO di DADI.

LONG PASS

Usa questa carta quando effettui un PASSAGGIO.

Il tuo giocatore effettua un PASSAGGIO LUNGO fino a 8 spazi di distanza.

SOLID DEFENDER

Usala nel tuo turno.

Piazza un segnalino SOLID DEFENDER su un tuo giocatore che diventa IMMUNE ad una qualsiasi carta MARKED MAN!, HAND-OFF, SIDE STEO, FLAT FOOTED e CRASH TACKLE avversaria.

Il segnalino rimane fino alla prima segnatura di qualsiasi squadra.

GRUBBER KICK

Usa questa carta quando effettui un CALCIO.

Se piazzii il pallone entro 5 spazi di distanza puoi RECUPERARLO in questo stesso turno.

Questo GRUBBER può anche essere usato per andare in TOUCHE.

Puoi aumentarne la distanza con le regole speciali (APERTURA & ESTREMO) o con CARTE.

Devi comunque fare un LANCIO di DADI e, se sbagli, seguire le regole di RIMBALZO.

SAFE HANDS x2

Usa questa carta nel tuo turno per effettuare un RECUPERO AUTOMATICO senza LANCIO di DADI.

COOL CATCH

Usa questa carta nel tuo turno se l'avversario ha Calciato nel suo ultimo turno.

Se il tuo giocatore si trova entro 3 spazi di distanza dal pallone, puoi muoverlo direttamente sotto di esso per effettuare un RECUPERO AUTOMATICO senza LANCIO di DADI.

Il tuo giocatore può muoversi ed usare questa carta, gli spazi extra non contano come suo MOVIMENTO.



BREAK DOWN x2

Usala nel tuo turno.

Piazza un segnalino BREAK DOWN su ogni giocatore avversario ATTERATO.

Rimarranno ATTERATI un turno in più.

Rimuovi 1 segnalino da ciascun giocatore al termine del turno in più o se viene assegnata una MISCHIA, TOUCHE, DROP dai 22m o Calcio d'INVIO.

Questi segnalini sono cumulativi.

MARKED MAN! x2

Usala nel tuo turno.

Piazza un segnalino MARKED MAN -1 su un qualsiasi giocatore avversario.

Le sue caratteristiche di MANI e PIEDI hanno un -1.

Rimuovi 1 segnalino per ogni TEST riuscito di CALCIO, PASSAGGIO o RECUPERO.

Rimuovi tutti i segnalini in caso di segnatura.

Questi segnalini sono cumulativi.

HARD TRAINING

Usa questa carta nel tuo turno per pescare 3 CARTE PRESSIONE extra dal mazzo di pesca ed aggiungile alla tua mano.

INJURY

Usala nel tuo turno su di un giocatore avversario ATTERATO.

Piazza un segnalino INJURY sul giocatore che rimarrà ATTERATO fino alla prossima MISCHIA, TOUCHE, DROP dai 22m o Calcio d'INVIO.

HAND-OFF x2 /frontino

Usala nel tuo turno per ATTERARE il giocatore avversario che ti sta PLACCANDO.

Il tuo giocatore rimane in piedi ed il tuo turno continua.

BREAK AWAY x3

Usala nel tuo turno per dare un BONUS di 3 spazi al MOVIMENTO ad un tuo giocatore per questo turno.

TAP BACK

Usala quando vinci una TOUCHE.

I tuoi AVANTI riescono a PASSARE il pallone direttamente al tuo MEDIANO, senza LANCIO di DADI.

Piazza il pallone sul tuo n9 ed il tuo turno continua.

COUNTER ATTACK x2

Usala nel tuo turno per RUBARE 1 CARTA PRESSIONE al tuo avversario, scelta casualmente dalla sua mano ed aggiungila alla tua.



FEARED

Usala nel tuo turno.

Piazza un segnalino FEARED su un tuo giocatore.

Ogni avversario entro 3 spazi di distanza avrà un -1 alla propria caratteristica di MANI quando deve effettuare un TEST.

Rimuovi il segnalino quando avviene una segnatura.

FLAT FOOTED x2

Usala nel tuo turno.

Piazza un segnalino FLAT FOOTED su un giocatore avversario di tua scelta.

Questo giocatore non potrà MUOVERSI nel suo prossimo turno, potrà effettuare tutte le altre azioni.

Rimuovi il segnalino alla fine del suo prossimo turno o se avviene una segnatura.

CRASH TACKLE

Usala nel tuo turno quando il tuo portatore di palla è circondato da più di 1 placcatore avversario.

Tutti i giocatori avversari in contatto vengono ATERRATI assieme al tuo giocatore.

INSPIRED

Usale nel tuo turno.

Piazza un segnalino INSPIRED sul tuo MEDIANO o sulla tua APERTURA.

Guadagni un RILANCIO EXTRA su un TEST a tua scelta.

Non puoi usarla su di un DOPPIO 6 o se il tuo giocatore INSPIRED è ATERRATO.

Rimuovi il segnalino quando usi il RILANCIO EXTRA o se avviene una segnatura.

SET MOVE

Usala nel tuo turno.

Piazza 3 delle tue carte in mano in un mazzetto separato.

Piazza il segnalino SET MOVE su questo mazzetto.

Queste 3 carte rimarranno tue fino al termine della partita e non possono essere perse/scartate per effetto di carte giocate dall'avversario o in caso di segnatura.

Quando utilizzi una di queste 3 carte, scartala normalmente.

SIDE STEP

Usala nel tuo turno se hai il possesso del pallone.

Scegli un avversario entro 3 spazi di distanza dal tuo portatore di palla e spostalo di 1 spazio in una qualsiasi direzione.

BIG SHOVE

Usala quando effettui un' introduzione in MISCHIA.

La tua squadra la vince in AUTOMATICO, senza usare ENERGIA.

Piazza il pallone sul tuo n8 o n9 ed il tuo turno continua.



BIG JUMP

Usala quando effettui un lancio in TOUCHÉ.

Una delle tue SECONDE (n4/n5) vince automaticamente il possesso, senza usare ENERGIA.
Piazza il pallone su una delle tue SECONDE e continua il tuo turno.

PENALTY

Usala se il tuo avversario fallisce un TEST di RECUPERO.

Guadagni una PUNIZIONE a tuo favore sul punto, puoi comunque usare la REGOLA del VANTAGGIO.

MISKICK

Usala nel tuo turno se il tuo avversario ha CALCIATO nel suo ultimo turno.

Sposta il pallone fino a 3 spazi in avanti o indietro.

Se così arriva su di un giocatore, questo effettua un RECUPERO AUTOMATICO senza TEST.

FUMBLE

Usala nel tuo turno se il tuo avversario ha fallito un TEST di PASSAGGIO o RECUPERO.

Il giocatore avversario fa un IN-AVANTI e guadagna una MISCHIA sullo spazio di fronte al giocatore in questione.

Puoi usare la REGOLA DEL VANTAGGIO.

Se il pallone arriva su di un tuo giocatore, questo effettua un RECUPERO AUTOMATICO senza TEST.

HUGE KICK

Usala quando dichiari un CALCIO.

Il tuo giocatore può usare la somma di 2 CARTE PRESSIONE invece di 1 per aumentarne la DISTANZA.

HIGH BALL

Usala quando hai dichiarato un CALCIO.

Piazza un segnalino HIGH BALL sul pallone che rimarrà in aria anche durante il prossimo turno dell'avversario e tornerà giocabile nel tuo prossimo turno.

STEAL x2 /grillotalpa

Usala nel tuo turno.

Piazza un segnalino STEAL su un tuo giocatore.

Quando questo giocatore entra in una RUCK rimane in piedi e ruba il pallone.

Piazza il pallone sul tuo giocatore, la RUCK si considera finita.

Rimuovi il segnalino dopo il furto o dopo una segnatura.

BACK CHAT

Usala nel tuo turno se l'avversario ha fallito un TEST ARBITRO.

Un avversario si lamenta della chiamata arbitrale e la squadra viene punita di altri 10m.

Sposta il punto della PUNIZIONE di 3 spazi in avanti verso la linea di meta avversaria, ma non oltre i loro 5m.



DUMMY SWITCH

Usala nel tuo turno.

Una finta di PASSAGGIO inganna i difensori avversari.

Scambia il portatore di palla con un altro tuo giocatore entro 4 spazi in linea o dietro ed il tuo turno continua.

SPIRAL KICK

Usala nel tuo turno quando effettui un CALCIO.

Piazza un segnalino SPIRAL KICK sul pallone.

Qualunque avversario effettua un TEST di RECUPERO avrà un -1 alla sua caratteristica di MANI,

Rimuovi il segnalino dopo il TEST col malus.

RUSH DEFENCE

Usala in qualsiasi momento.

Piazza un segnalino RUSH DEFENCE su uno dei tuoi giocatori.

Il tuo giocatore può PLACCARE entro 2 spazi di distanza.

Sposta il tuo giocatore a contatto quando effettua il PLACCAGGIO.

Rimuovi il segnalino dopo il PLACCAGGIO o dopo una segnatura.

CRASH BALL

Usala nel tuo turno quando un tuo giocatore viene PLACCATO.

Il tuo giocatore riesce a rompere il PLACCAGGIO ed si sposta di altri 2 spazi in avanti prima di essere ATTERRATO.

Non puoi usarla se gli spazi in questione sono già occupati da altri giocatori.

