

Il veloce ed eccitante gioco del calcio per due o più giocatori a partire dagli 8 anni circa. La durata di una partita è approssimativamente di 5 minuti ma chi è che vuole finire quando si è solo 1 a 0 ?

Materiali di Gioco

- ∞ due dadi speciali “valore-elevato”
- ∞ una carta “Fallo” con un lato la scritta “Warning” e sul retro il “cartellino giallo”
- ∞ una carta “cartellino rosso”
- ∞ un breve riassunto delle regole
- ∞ questo regolamento

L'obbiettivo di Power-soccer è semplice:

“Chi segna più goal vince la partita!”. I giocatori possono decidere se vogliono fare terminare la partita dopo un tempo definito o dopo avere segnato un certo numero di goal.

La preparazione del gioco

Estrarre i dadi, distribuirli ed iniziare a giocare. Il primo ad ottenere un risultato “PENALTY” inizierà la partita.

I dadi

Le facce dei dadi hanno diversi significati: (vedi sotto) I dadi hanno uno sfondo nero o bianco che serve per determinare alcune decisioni. (sotto saranno chiamati “Nero” e “Bianco”)

Svolgimento del Gioco

Si inizia sempre a 0 punti. L'obbiettivo è raggiungere 50 punti. Quando un giocatore ha raggiunto i 50 punti, segna un goal. Un altro modo per segnare un goal e a seguito di un calcio di rigore (PENALTY).

Il giocatore di turno viene detto “sulla palla”, l'altro è il difensore. Il giocatore in possesso della palla inizia l'attacco e ha diritto di tirare il dado fin tanto che non si realizza una delle seguenti situazioni:

Il giocatore segna un goal (che significa 50 punti o la realizzazione di un calcio di rigore – PENALTY)

Il giocatore calcia la palla fuori o comunque non in rete (che significa: più di 50 punti o un calcio di rigore sbagliato).

Il giocatore viene espulso (cartellino rosso) o va in fuori gioco (OFFSIDE)

5,10 o passaggio lungo (Steep Pass 20)

Ogni volta che il dado mostra uno di questi tre valori si sommano i punti, 20 per uno Steep Pass. Se il giocatore di turno raggiunge esattamente 50 punti segna un goal. Se ha MENO di 50 punti deve continuare a lanciare il dado. Se ha PIU' di 50 punti ha calciato la palla fuori.

Fallo

Se il giocatore ottiene un risultato di fallo (FOUL) occorre vedere quanto grave è il fallo:

1. Lanciando il dado: il difensore lancia il dado nel ruolo di arbitro per valutare la gravità del fallo. Se ottiene un “Nero”, il fallo è grave e l'avversario ottiene un cartellino rosso. A seguito di questo il turno del giocatore ha termine.

Se invece ottiene un “Bianco” sarà solo “verbalmente ammonito” dall'arbitro e riceverà la carta “Warning”

Il giocatore riceve dunque la carta “Warning” e la conserva dal lato 1

2. Lanciando il dado: ancora il difensore lancia il dado nel ruolo dell'arbitro per valutare la gravità del fallo. Se ottiene un “Nero”, il fallo è grave e l'avversario ottiene un cartellino rosso. A seguito di questo il turno del giocatore ha termine.

Se invece ottiene un “Bianco” verrà ammonito dall'arbitro (cartellino giallo) e girerà la carta dal lato “Warning” a quello “cartellino giallo”.

3. Lanciando il dado: il giocatore già in possesso del cartellino giallo verrà espulso (cartellino rosso) e la sua azione avrà termine.

Fuori gioco (OFFSIDE) (valido soltanto a partire dai 30 punti)

Se il giocatore di turno ottiene un risultato di Fuori Gioco (OFFSIDE) e ha già raggiunto/superato i 30 punti uno dei suoi giocatori è andato in fuori gioco e l'azione ha termine

Calcio di Rigore (PENALTY) (valido solo a partire dai 30 punti)

Se il giocatore di turno ottiene un risultato di Calcio di Rigore (PENALTY) questo significa che un fallo serio è stato commesso ed è Calcio di Rigore!

Se lanciando un dado ottiene “Nero”: allora è goal e l'azione ha termine

Se lanciando un dado ottiene “Bianco”: mi dispiace! ha sbagliato. L'attacco ha comunque termine

Cambio di possesso della palla

Quando l'attacco finisce (goal, fuori gioco, cartellino rosso, ...) il “possesso della palla” cambia. La carta Fallo viene azzerata.

Tornei e regole per professionisti

Il maggior divertimento si ha quando si riescono ad organizzare tornei piccoli o grandi.

Fogli per tenere i risultati dei tornei si possono scaricare da www.power-soccer.de

Oltre al gioco standard molte diverse varianti, con regole per giocatori professionisti, sono disponibili gratuitamente su

www.power-soccer.de

Autore: Fritz Behrens (info@power-soccer-de)

Editore: eggertspiele

Dahlenkehre 1d

21077 Hamburg

(info@eggertspiele.de)

www.power-soccer.de

www.eggertspiele.de

Traduzione a cura di:

Andrea “Liga” Ligabue

Club TreEmme Modena www.treemme.org

La Tana dei Goblin www.goblins.net

