

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

- REGOLAMENTO -

ver 1.9

0. Introduzione

Il gioco consiste in una partita di calcio tra due squadre. Ciascuna squadra è composta da 11 calciatori che si muoveranno sul tabellone di gioco da una casella all'altra al fine di vincere la partita segnando il maggior numero di goal. I giocatori decidono quanto far durare la partita: 90 minuti, 40, 30... Dividere la durata totale in due tempi. Come nel calcio, all'inizio del secondo tempo le squadre invertiranno il campo e il calcio di inizio sarà della squadra che non ha battuto all'inizio della partita.

1. Componenti

Campo di calcio, 2 squadre da 10 giocatori più portiere, 1 pallone, 1 dado rosso, 2 dadi bianchi, 2 porte da calcio, 1 mazzo da 25 carte, 1 regolamento.

EXTRA: 8 segnalini recupero, 5 segnalini ammonizione, 3 sagome per le respinte, 2 segnalini squadra, 5 carte aggiuntive (Errore arbitrale e Ripiegamento) che verranno messe al posto di alcune carte originali.

2. Preparazione del gioco

Stendere il campo in maniera tale che ci siano meno pieghe possibile e posizionate le porte al centro dei due lati corti. Tirare i dadi per determinare chi batterà il calcio di inizio. Posizionare i giocatori nelle rispettive metà campo contemporaneamente, ma il Giocatore che non batte il calcio d'inizio potrà ritoccare la propria disposizione quando l'altro giocatore avrà finito. Le caselle toccate dal cerchio di centrocampo devono essere libere dai giocatori della squadra che non batte il calcio di inizio.

Si distribuiscono 5 carte a ciascun Giocatore; il resto del mazzo va messo di fianco al campo. Posizionare i segnalini recupero col lato scuro affianco al campo.

3. Movimento dei calciatori e del pallone

Il gioco si svolge a turni. Ad ogni turno, la squadra in possesso palla (definita "Attacco") muove un suo calciatore indifferentemente che abbia la palla o meno, oppure effettua un passaggio o un tiro in porta; di seguito, la squadra non in possesso di palla (definita "Difesa") risponde con il "movimento tattico" di uno o due suoi calciatori (portiere compreso). Tutti i movimenti possono essere fatti in qualsiasi casella adiacente (anche diagonale) e una casella può contenere una sola miniatura.

Attacco inizia il turno e sceglie una tra le seguenti due azioni:

→ tira il dado rosso per muovere un singolo calciatore, dichiarando prima se si intende muovere uno con o senza palla. Il calciatore deve essere spostato di un numero di spazi pari al valore del dado (meno le eventuali marcature - vedi §8). Durante il movimento, un calciatore in possesso di palla può lasciare il pallone ad un calciatore adiacente, che potrà muovere dei punti movimento residui. Se non verrà fatta alcuna dichiarazione si dovrà muovere obbligatoriamente il portatore di palla.

→ eseguire un passaggio (quando si batte il calcio di inizio si deve per forza effettuare un passaggio, vedi §6).

Difesa chiude il turno con il "movimento tattico", ovvero un movimento dei suoi calciatori di 2 caselle in totale: si può scegliere, cioè, di muovere un solo calciatore di 2 spazi o due calciatori di 1 spazio.

4. Movimenti in area di rigore

Durante le azioni (quindi non nei movimenti liberi §11), ogni casella dell'area di rigore avversaria conta come 2 caselle ai fini del movimento dei calciatori, e ogni casella dell'area piccola conta come 3 caselle di movimento per gli stessi fini.

5. Possesso del pallone

Il pallone accompagna sempre il calciatore che lo possiede e, di conseguenza, si sposta dello stesso numero di caselle di tale calciatore. È possibile passare il pallone in un'area non occupata da calciatori (vedi §7). Fintanto che il pallone resta nella casella di un calciatore attaccante, Attacco ne mantiene il possesso e costringe Difesa ai soli movimenti tattici. Difesa può tentare di conquistare il possesso del pallone o una palla vagante grazie a questi movimenti tattici.

6. Passaggio del pallone

Il passaggio del pallone costituisce un'azione del turno di gioco di Attacco. Ogni giocatore può passare il pallone in tre modi:

→ **Passaggio breve.** Attacco muove la palla fino ad un massimo di 4 caselle; la palla finirà esattamente dove Attacco vuole, senza possibilità di errore.

→ **Passaggio lungo.** Attacco tira i dadi bianchi e la palla si muoverà di un numero di caselle pari al

risultato dei dadi (a meno che non venga intercettato prima, vedi §14). I movimenti del pallone possono essere ortogonali o diagonali, ma la traiettoria del passaggio può essere cambiata una sola volta e solo di 45°. Se durante il passaggio il pallone raggiunge un qualsiasi calciatore (anche prima del totale dei dadi), questi ne diventa il nuovo portatore, a meno che Attacco non voglia provare ad oltrepassarlo (vedi §14). Inoltre, se il risultato dei dadi è un risultato “doppio” (11, 22, 33, 44, ecc) il lancio è estremamente preciso, e permette a chi lo riceve (non un avversario) di potersi muovere immediatamente di una casella.

7. Palla vagante

Se il passaggio di Attacco termina in una casella libera, la palla è vagante. Se col seguente movimento tattico Difesa riesce a prenderla, si invertono i ruoli, altrimenti Attacco ha un solo turno per raggiungerla muovendo un calciatore col dado rosso. Se non dovesse riuscire a raggiungerla, Difesa effettua prima il movimento tattico, poi conquista il dado rosso e diventa Attacco, provando ancora a raggiungere la palla; se non dovesse riuscire ancora a raggiungerla, i giocatori si alterneranno nuovamente nei ruoli e così via, fino alla conquista del pallone da parte di una delle due squadre.

8. Marcatura

Un calciatore è marcato quando ha almeno un avversario in una casella adiacente. I risultati dei dadi relativi a movimenti, passaggi e tiri del giocatore marcato saranno ridotti di un numero pari ai giocatori che lo marcano. Se il risultato del dado o dei dadi, modificati dalle marcature, è zero o meno, uno dei calciatori avversari adiacenti al calciatore in possesso palla (se presente) conquisterà il pallone e il Giocatore che lo controlla diventerà immediatamente Attacco.

9. Contrasto

Un calciatore di Difesa adiacente ad un avversario che porta palla, può provare a conquistare il pallone al costo di uno dei movimenti tattici (senza poterlo effettuare realmente). Difesa tira un dado bianco:

| | |
|--|---|
| Se il possessore di palla si è mosso in questo turno, -1 al risultato. | |
| 0-1 | Calcio di punizione in favore di Attacco. Tira 1d6, con 1-3: ammonizione per il calciatore che ha commesso fallo. |
| 2 | Attacco mantiene la palla. Se l'azione si svolge a 2 caselle o meno dal limite del campo, la palla uscirà dal campo (precedenza al lato lungo del campo). |
| 3 | Attacco mantiene la palla. |
| 4-6 | Difesa conquista la palla. |

10. Calci da fermo

Prima di battere un calcio da fermo, è possibile riposizionare i calciatori (vedi §11).

La **rimessa dal fondo** e il **rinvio del portiere** (dopo una parata) si battono come un passaggio lungo o corto.

Il **calcio di punizione** e il **calcio d'angolo** possono essere un passaggio (lungo o corto) oppure un tiro in porta. In caso di calcio d'angolo il tiro in porta ha un malus di -4.

Il **calcio di rigore** è assegnato in caso di fallo in area. È un tiro in porta normale dal dischetto, tranne per il fatto che il portiere tira solo un solo dado per tentare la parata (Vedi §12) e che tutta l'area in questione (compresa la mezza luna) deve essere sgombra di altri calciatori (muoverli tutti al limite dell'area avvicinandoli al cerchio di centrocampo).

La **rimessa laterale** è effettuata dalla casella laterale da cui è uscita la palla e può essere un passaggio corto e preciso da 3 caselle o un lancio più lungo, lanciando due dadi, ma considerando solo il risultato maggiore.

La **rimessa dal fondo** viene battuta dal portiere da una delle due caselle al vertice dell'area piccola. Tutti i calciatori eventualmente presenti all'interno dell'area di rigore vengono posizionati al limite dell'area, avvicinandoli al cerchio di centrocampo.

In tutti i casi dopo aver battuto, a meno che il controllo palla non venga perso, Difesa salta la sua fase, consentendo di fatto due turni consecutivi al giocatore in attacco (ovviamente il giocatore che ha battuto il calcio da fermo non può riprendere la palla il turno successivo).

Eventuali Prove di Intercettazione sui calci da fermo hanno +1 sul risultato del dado (vedi §14).

11. Movimenti liberi

Ci sono due casi in cui si possono muovere i propri calciatori oltre il normale flusso di gioco.

→ **Calci da fermo**. Nel momento in cui si ferma il gioco per una **rimessa laterale**, una **punizione**, un **rigore** o un **calcio d'angolo**, Attacco può sostituire il calciatore sulla palla con un altro (invertendo le loro posizioni) e l'area attorno al pallone deve essere libera da calciatori avversari: se dovessero essercene, questi si sposteranno di una casella a seconda della loro posizione rispetto al pallone (ortogonalmente se sono adiacenti in ortogonale e diagonalmente se sono adiacenti in diagonale); questi riposizionamenti sono gratuiti ed immediati. Successivamente, Attacco può spostare liberamente in qualsiasi parte del campo un qualunque numero di calciatori. Lo stesso numero, con un minimo di 1, sarà poi spostato da Difesa.

→ **Movimento di ripartenza.** Nel momento in cui il pallone attraversa la linea di centrocampo, Attacco può muovere i suoi 2 calciatori più arretrati (più il portiere) fino a 3 caselle ciascuno; lo stesso tipo di movimento, sarà poi fatto dai 2 calciatori più avanzati del Giocatore in Difesa.

12. Tiri in porta

Il tiro in porta va sempre dichiarato. Se non viene dichiarato non è possibile fare goal (la palla si fermerebbe appena prima della linea di porta). Se si dichiara il tiro, il Giocatore definisce la traiettoria che deve essere obbligatoriamente verso la porta avversaria. A questo punto Attacco posiziona la palla in una delle 4 caselle davanti alla porta, indicando così in quale zona della porta sta mirando. Se il tiro è diretto nei quadretti di destra o sinistra, consultare il paragrafo §13 (tiro a fil di palo).

La meccanica è la stessa del passaggio lungo vedi §6), quindi il risultato deve coprire la distanza tra il calciatore che ha tirato e l'interno della porta. Se ciò accade, e se il portiere è posizionato al massimo a due caselle di distanza, Difesa tira i dadi bianchi per vedere se il portiere riesce a pararla, applicando uno o più dei seguenti modificatori:

| | |
|--|-----------|
| Se il pallone transita nella casella del Portiere (solo se non è stata giocata la carta "Pallonetto"). | +3 |
| Se è un tiro a "fil di palo" (Vedi §13). | -1 |
| Se il tiro è da dentro l'area (ma non dentro l'area piccola). | -1 |
| Se la traiettoria del tiro <u>non</u> cambia di 45°. | -1 |
| Se in porta c'è un calciatore che sostituisce il portiere. | -2 |
| Se tra il portiere e la casella in cui transita il pallone c'è una distanza di due caselle. | -3 |
| Se il tiro proviene dall'area piccola (in totale). | -5 |

Una volta determinato il risultato il totale della parata, si confronta col totale del tiro:

| | |
|------------------------------------|--------|
| Risultato uguale o più alto | PARATA |
| Risultato più basso | GOAL! |

Se il portiere riesce a parare, considerare la differenza tra il valore del tiro e quella della parata per determinare il tipo di parata:

| | |
|------------|--|
| 0-1 | Il pallone viene deviato oltre il fondo (causando un calcio d'angolo). |
| 2 | Il pallone viene deviato o respinto (vedi §15). |
| 3+ | Il pallone viene bloccato e si procede alla rimessa del portiere. |

13. Tiro a fil di palo

Se il tiro è indirizzato in una delle due caselle sul palo, conteggiare quante caselle eccedono rispetto al limite del campo, sempre considerando il totale del tiro ottenuto coi dadi bianchi:

| | |
|------------|--|
| 1-2 | Palo esterno. Rimessa dal fondo. |
| 3-4 | Palo pieno! Pallone deviato o respinto (vedi §15). |
| 5+ | Palo-rete! Il pallone va in porta (se il portiere è nelle vicinanze può tentare la parata – vedi §12). |

14. Prove di Intercettazione

Normalmente, se la traiettoria di un tiro o un passaggio transita in una casella di una miniatura, la palla viene bloccata. Attacco può decidere di lanciare un dado per provare a oltrepassarla, sempre che questa miniatura non sia del portiere avversario:

| | |
|---|--|
| In caso di calcio da fermo (vedi §10), +1 al risultato. | |
| 1-2 | Il pallone viene intercettato e stoppato. |
| 3-5 | Il pallone viene deviato o respinto (vedi §15). |
| 6+ | Il pallone passa oltre e continua normalmente la sua traiettoria (nel caso in cui tale casella possa essere raggiunta dal portiere, questi può provare a pararlo, vedi §12). |

15. Deviazioni/Respinte

Quando ha luogo una deviazione, prima si determinano le caselle interessate rispetto alla provenienza del pallone (usando le apposite sagome), poi si lanciano contemporaneamente un dado bianco per la direzione e uno rosso per la distanza:

| DADO BIANCO* | |
|---|--|
| 1-5 | Il pallone verrà deviato o respinto nella relativa direzione. |
| 6 | Fallo di mano! Punizione (o rigore) contro la squadra del calciatore che intercetta. |
| * = in caso di palo: 1-2= 1 3-4= 2 5-6= 3 | |
| DADO ROSSO | |
| 1 | 1 casella |
| 2-3 | 2 caselle |
| 4-5 | 3 caselle |
| 6 | 4 caselle |

Il movimento del pallone non è influenzato dalla presenza di miniature (non ci saranno quindi altre Intercettazioni). Se la direzione dovesse essere verso l'interno della porta, si considera uscita fuori dal campo sopra la traversa.

16. Fuorigioco

Si seguono le normali regole del gioco del calcio: se si passa la palla ad un calciatore oltre l'ultima linea dei difensori è punizione per la squadra in difesa. Tutti i passaggi da calci da fermo non causano fuorigioco.

17. Tempo di Recupero

Ogni volta che si ferma il gioco durante il tempo regolamentare per un gol, una parata ecc (vedi §10 per le casistiche) si girerà un segnalino "Recupero". Il valore di ciascun segnalino sarà di un numero di secondi pari alla durata di un tempo della partita (es: 30' = 30"). Il totale così determinato si aggiungerà alla fine dell'attuale tempo regolamentare. La frazione di gioco in questione finirà non appena il pallone andrà fuori dal campo o il Giocatore Attaccante perderà il possesso palla o effettuerà un retropassaggio. I giocatori, usando buon senso e fairplay, possono decidere di consentire un ultimissimo tiro anche fuori dal tempo di recupero.

18. Carte

I giocatori hanno 5 carte che possono usare liberamente durante il corso della partita (al massimo una per tipo al proprio turno).

Le carte vanno giocate quando si ritiene più opportuno, ma comunque prima di lanciare i dadi.

Alla fine del primo tempo le carte inutilizzate si scartano insieme a quelle utilizzate e vengono distribuite 5 nuove carte dal mazzo.

Di seguito viene descritto il funzionamento delle carte. Il numero indicato tra parentesi è il totale delle carte di quel tipo nel mazzo.

A. Cartellino (3)

Questa carta viene giocata in occasione di un fallo subito. Lanciare un dado:

| | |
|--|---|
| 1 | Ammonizione (mettere un segnalino vicino alla miniatura). Il Giocatore che ha giocato questa carta pesca un'altra carta. |
| 2-3 | Ammonizione (mettere un segnalino vicino alla miniatura). Viene ammonito anche un altro calciatore a caso* per proteste. Se il secondo ammonito non è presente in campo, il Giocatore che ha giocato questa carta pesca un'altra carta. |
| 4-5 | Espulsione diretta. |
| 6 | Espulsione diretta. Viene ammonito anche un altro calciatore a caso* per proteste. Se non presente in campo, il Giocatore che ha giocato questa carta pesca un'altra carta. |
| *= Per determinare il numero del calciatore ammonito: se la palla si trova nella metà campo del Giocatore che subisce l'ammonizione, tirare 1d6. Se si trova nell'altra metà campo, tirare 1d6+6. Se il totale di questo tiro è 12, il Giocatore che subirebbe l'ammonizione deve scartare una carta a caso, se ne possiede. | |

Nel caso in cui il calciatore espulso sia il portiere, sostituirlo con un qualsiasi altro calciatore. Se un giocatore ammonito subisce un altro cartellino (di qualsiasi tipo), viene automaticamente espulso.

B. Pallonetto (4) Attacco ottiene +3 a tutte le Prove di Intercettazione. Inoltre, durante la risoluzione del tiro, toglie il bonus alla parata in caso di traiettoria sul portiere.

C. Miracolo del portiere (4)

Questa carta concede +3 al tiro per la parata.

D. Dribbling (4)

Questa carta può essere giocata durante il proprio turno per annullare l'effetto delle marcature. È possibile usarla anche durante la fase Difensiva, per dare -1 al Contrasto.

E. Giocata "di prima" (5)

Non permette a Difesa di effettuare i suoi movimenti tattici.

F. Ripiegamento (3)

Giocata durante la fase difensiva, concede a Difesa 4 movimenti tattici invece di 2.

G. Errore arbitrale (2)

Da giocare nelle situazioni in cui si sta per assegnare una punizione o un rigore all'avversario. Tirare sulla seguente tabella:

| | |
|--|--|
| 1 | Il guardalinee segnala l'infrazione: punizione (o rigore)! Il Giocatore che ha giocato questa carta pesca altre due carte. |
| 2-3 | L'arbitro lascia correre. Il Giocatore che ha giocato questa carta pesca un'altra carta. |
| 4-5 | L'arbitro non vede l'infrazione e il Giocatore che ha giocato la carta diventa Attacco. La palla verrà controllata dal calciatore più vicino. |
| 6* | L'arbitro ferma il gioco e concede una punizione a favore del Giocatore che ha giocato questa carta. L'altro Giocatore determina a caso un calciatore che verrà ammonito per proteste (vedi tabella "Cartellino"). |
| *= in questa occasione non è possibile giocare una carta "Cartellino". | |

19. Ruoli dei calciatori

Come regola facoltativa, dopo aver fatto qualche partita, è possibile utilizzare i ruoli come nel calcio anni '90. In appendice sono descritte le varie abilità in base ai numeri sulle miniature dei calciatori. Se si usano queste regole, è opportuno schierare i propri calciatori nelle varie zone del campo dove le loro abilità possano essere più determinanti. L'elenco di abilità è proposto su due colonne e in doppia copia in modo da poterlo tagliare e dare una copia per ciascun giocatore.

Appendice A: Ruoli dei calciatori ✂

| | |
|---|--|
| 1 | PORTIERE Quando rinvia la palla dopo una parata ha +2 al passaggio lungo. |
| 2 3 | TERZINO DESTRO/SINISTRO Se usa uno solo degli spostamenti concessi dalla Fase Difensiva e all'inizio del turno si trova sulla fascia*, può muovere <u>ortogonalmente</u> di una casella extra. |
| 4 | MEDIANO Se conquista il pallone con un contrasto può muovere subito di una casella. |
| 5 | STOPPER Vale doppio nelle marcature in caso di tiri e passaggi di un calciatore avversario. |
| 6 | LIBERO Può ripetere il lancio del dado relativo al Contrasto (accettando il secondo risultato). |
| 7 11 | ALA DESTRA / ALA SINISTRA In Fase Offensiva, quando inizia il turno sulla fascia*, ha +1 sul dado rosso (sia con che senza palla). |
| 8 | CENTRALE Ha +1 a tutti i passaggi. |
| 9 | PUNTA Nel tiro in porta ha +1. |
| 10 | REGISTA Nei contrasti subiti dà sempre -1 al dado, che si sia mosso o no. Inoltre non perde palla se, quando attivato, il totale sul dado rosso è 0 o meno. |
| *= Per "fascia" si intende una delle tre file di caselle sui lati lunghi del campo. | |

| | |
|---|--|
| 1 | PORTIERE Quando rinvia la palla dopo una parata ha +2 al passaggio lungo. |
| 2 3 | TERZINO DESTRO/SINISTRO Se usa uno solo degli spostamenti concessi dalla Fase Difensiva e all'inizio del turno si trova sulla fascia*, può muovere <u>ortogonalmente</u> di una casella extra. |
| 4 | MEDIANO Se conquista il pallone con un contrasto può muovere subito di una casella. |
| 5 | STOPPER Vale doppio nelle marcature in caso di tiri e passaggi di un calciatore avversario. |
| 6 | LIBERO Può ripetere il lancio del dado relativo al Contrasto (accettando il secondo risultato). |
| 7 11 | ALA DESTRA / ALA SINISTRA In Fase Offensiva, quando inizia il turno sulla fascia*, ha +1 sul dado rosso (sia con che senza palla). |
| 8 | CENTRALE Ha +1 a tutti i passaggi. |
| 9 | PUNTA Nel tiro in porta ha +1. |
| 10 | REGISTA Nei contrasti subiti dà sempre -1 al dado, che si sia mosso o no. Inoltre non perde palla se, quando attivato, il totale sul dado rosso è 0 o meno. |
| *= Per "fascia" si intende una delle tre file di caselle sui lati lunghi del campo. | |

Appendice B: Contatore di Tiri e Parata ✂

TOTALE TIRO

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |

TOTALE PARATA

Appendice C: Riassunto Tabelle

CONTRASTI

| | |
|--|---|
| Se il possessore di palla si è mosso in questo turno, -1 al risultato. | |
| 0-1 | Calcio di punizione in favore di Attacco. Tira 1d6, con 1-3: ammonizione per il calciatore che ha commesso fallo. |
| 2 | Attacco mantiene la palla. Se l'azione si svolge a 2 caselle o meno dal limite del campo, la palla uscirà dal campo (precedenza al lato lungo del campo). |
| 3 | Attacco mantiene la palla. |
| 4-6 | Difesa conquista la palla. |

MODIFICATORI PARATA

| | |
|--|----|
| Se il pallone transita nella casella del portiere (solo se non è stata giocata la carta "Pallonetto"). | +3 |
| Se il pallone ha preso il palo interno (Vedi §13). | -1 |
| Se il tiro è da dentro l'area (ma non dentro l'area piccola). | -1 |
| Se la traiettoria del tiro <u>non</u> cambia di 45°. | -1 |
| Se in porta c'è un calciatore che sostituisce il portiere. | -2 |
| Se tra il portiere e la casella in cui transita il pallone c'è una distanza di due caselle. | -3 |
| Se il tiro proviene dall'area piccola (in totale). | -5 |

ESITO PARATA

| | |
|------------------------------|--------|
| Risultato uguale o più alto. | PARATA |
| Risultato più basso. | GOAL! |

Se parata, in base alla differenza tra tiro e parata:

| | |
|-----|--|
| 0-1 | Il pallone viene deviato oltre il fondo (causando un calcio d'angolo). |
| 2 | Il pallone viene deviato o respinto (vedi §15). |
| 3+ | Il pallone viene bloccato e si procede alla rimessa del portiere. |

TIRO A FIL DI PALO

In base alla differenza tra tiro e caselle percorse:

| | |
|-----|--|
| 1-2 | Palo esterno! Rimessa dal fondo. |
| 3-4 | Palo pieno! Pallone deviato o respinto (vedi §15). |
| 5+ | Palo-rete! Il pallone va in porta (se il portiere è nelle vicinanze può tentare la parata – vedi §12). |

INTERCETTAZIONE

| | |
|---|--|
| In caso di calcio da fermo (vedi §10), +1 al risultato. | |
| 1-2 | Il pallone viene intercettato e stoppato. |
| 3-5 | Il pallone viene deviato o respinto (vedi §15). |
| 6 | Il pallone passa oltre e continua normalmente la sua traiettoria (nel caso in cui tale casella possa essere raggiunta dal portiere, questi può provare a pararlo, vedi §12). |

DEVIAZIONI / RESPINTE

| DADO BIANCO* | |
|--|--|
| 1-5 | Il pallone verrà deviato o respinto nella relativa direzione. |
| 6 | Fallo di mano! Punizione (o rigore) contro la squadra del calciatore che intercetta. |
| *= in caso di palo: 1-2= 1 3-4= 2 5-6= 3 | |
| DADO ROSSO | |
| 1 | 1 casella |
| 2-3 | 2 caselle |
| 4-5 | 3 caselle |
| 6 | 4 caselle |

CARTA A - "CARTELLINO"

| | |
|--|---|
| 1 | Ammonizione (mettere un segnalino vicino alla miniatura). Il Giocatore che ha giocato questa carta pesca un'altra carta. |
| 2-3 | Ammonizione (mettere un segnalino vicino alla miniatura). Viene ammonito anche un altro calciatore a caso* per proteste. Se non presente in campo, il Giocatore che ha giocato questa carta pesca un'altra carta. |
| 4-5 | Espulsione diretta. |
| 6 | Espulsione diretta. Viene ammonito anche un altro calciatore a caso* per proteste. Se non presente in campo, il Giocatore che ha giocato questa carta pesca un'altra carta. |
| *= Per determinare il numero del calciatore ammonito: se la palla si trova nella metà campo del Giocatore che subisce l'ammonizione, tirare 1d6. Se si trova nell'altra metà campo, tirare 1d6+6. Se il totale di questo tiro è 12, il Giocatore che subirebbe l'ammonizione deve scartare una carta a caso, se ne possiede. | |

CARTA G - "ERRORE ARBITRALE"

| | |
|--|--|
| 1 | Il guardalinee segnala l'infrazione: punizione (o rigore)! Il Giocatore che ha giocato questa carta pesca altre due carte. |
| 2-3 | L'arbitro lascia correre. Il Giocatore che ha giocato questa carta pesca una carta. |
| 4-5 | L'arbitro non vede l'infrazione e il Giocatore che ha giocato la carta diventa Attacco. La palla verrà controllata dal calciatore più vicino. |
| 6* | L'arbitro ferma il gioco e concede una punizione a favore del Giocatore che ha giocato questa carta. L'altro Giocatore determina a caso un calciatore che verrà ammonito per proteste (vedi tabella "Cartellino"). |
| *= in questa occasione non è possibile giocare una carta "Cartellino". | |

Appendice D: Nuove Carte e Sagome ✂



| | | |
|----------|----------|----------|
| 3 | 2 | 1 |
| 4 | | |
| 5 | | |

| | | |
|----------|----------|----------|
| 1 | 2 | 3 |
|----------|----------|----------|

| | | |
|----------|----------|----------|
| 4 | 3 | 2 |
| 5 | | 1 |