

Pablo Martínez Peón

Holly e Benji



Il gioco di carte



INTRODUZIONE AL GIOCO

State per giocare la partita dell'anno: **N**ew Team contro **T**oho.

È la finale del Campionato Nazionale delle Scuole Superiori, e assumerete il ruolo di allenatore della **N**ew Team di Oliver "Holly" Hutton o della **T**oho di Mark Lenders.

L'obiettivo del gioco è segnare più gol della squadra avversaria. In caso di parità, si giocheranno i tempi supplementari. Se persiste il pareggio, entrambe le squadre vengono dichiarate "Campioni".

CONTENUTO



24 Carte Iniziali
12 per la **New Team** e
12 per la **Toho** contraddistinte
dal titolo su fondo argentato



8 Carte Motivazione
4 per la **New Team** e
4 per la **Toho** contraddistinte
dal titolo su fondo dorato



26 Carte Partita
13 per il 1° Tempo e 13 per il 2° Tempo



8 Carte Fatica



6 Carte **Tiro Speciale**
3 per la **New Team** e
3 per la **Toho**



6 Carte **Difesa Speciale**
3 per la **New Team** e
3 per la **Toho**

2



2 Cartellini Giallo / Rosso



8 Carte Ingaggio Giocatore



2 Dadi a 6 facce
1 per la **New Team** e
1 per la **Toho**

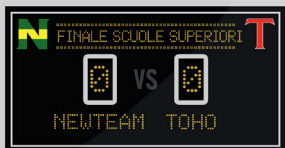


Considera **N/T** come il 6

30 Segnalini Azione,
15 per la **New Team** e 15 per la **Toho**
5 per il **Tiro**, 5 per il **Passaggio**
e 5 per la **Difesa**



1 Segnalino Possesso Palla



1 Fischietto per ricordare chi ha
battuto il calcio d'inizio



1 Tabellone segna gol

ESEMPIO DI CARTA



1 Mazzo corrispondente:



2 Costo di Motivazione/Ingaggio

3 Valori di:



4 Titolo



3

5 Abilità Opzionale 1

6 Abilità Opzionale 2

7 Azione Obbligatoria se si usa l'Abilità Opzionale 1



PREPARAZIONE DELLA PARTITA



- 1 Separate le carte Partita nei due mazzi Primo e Secondo Tempo. Mescolate separatamente entrambi i mazzi da 13 carte ed eliminate 1 carta casuale da ciascun mazzo, rimettendola nella scatola di gioco senza guardarla.
Posizionate il mazzo del Primo Tempo tra i due Allenatori e rivelate le prime 4 carte, posizionandole su un lato del mazzo per formare il Campo da Calcio. Lasciate per il momento il mazzo del Secondo Tempo accanto alla scatola.
- 2 Posizionate le carte Fatica e i cartellini Giallo/Rosso a portata di mano degli Allenatori.
- 3 Ogni Allenatore prende 5 segnalini Azione **Tiro**, **Passaggio** e **Difesa** che formeranno la sua riserva.
- 4 Ogni Allenatore prende le proprie carte **Tiro Speciale** e **Difesa Speciale** e le posiziona vicino alla propria Area di Gioco.
- 5 Ogni Allenatore mescola le proprie 12 carte squadra (11 carte Giocatore e 1 carta Tifosi) e le posiziona davanti a sé per formare il proprio mazzo di Pesca.

PRIMA PARTITA

Per una prima partita, nel caso voleste giocare con bambini o una partita più breve e semplificata:

Eliminate dai mazzi Partita le seguenti carte contrassegnate da un asterisco bianco:



Primo Tempo

Controllo e Avanzamento

Consigli di
Jeff e Roberto

Alla conquista del Titolo

Parata Eccezionale

Secondo Tempo

Controllo e Avanzamento

Motivato a Giocare per il
Giappone

Fallo

Sostituzione

Eliminate anche le carte Tifosi di entrambe le squadre e le carte Fatica.



5

Poi seguite le istruzioni di preparazione della partita iniziando dal punto 1 di pagina 4, con la sola eccezione che ogni Allenatore ha già a disposizione 1 segnalino **Tiro**, **Passaggio** e **Difesa**, pronto per essere speso (pag. 8); nella riserva di ciascun Allenatore, ci saranno quindi 4 segnalini per ogni tipo invece che 5.



GIOCARRE UNA PARTITA

Per giocare una partita, gli Allenatori si affronteranno nel Primo Tempo, dopodiché inizierà il Secondo e ultimo Tempo della partita.

CALCIO D'INIZIO



Per determinare chi batte il calcio d'inizio e inizia con il **Possesso Palla**, lanciate il segnalino apposito. La squadra vincente deciderà se iniziare la partita oppure lasciare l'inizio all'Allenatore avversario.

L'Allenatore della squadra che dà il calcio d'inizio posizionerà il segnalino del Possesso Palla nella propria Area di Gioco e sarà l'**Allenatore in Attacco**.



Inoltre, posizionerà anche il Fischietto nella propria area di gioco per ricordare che ha dato il calcio d'inizio nel Primo Tempo.

L'Allenatore che non ha il Possesso Palla diventerà l'**Allenatore in Difesa**.

Primo TEMPO

6

Ciascuno dei due tempi procede allo stesso modo, giocando 6 round consecutivi fino all'esaurimento delle **carte Partita** e del **Tempo di Recupero**.

Un round è composto da:

FASE DI PESCA

Ogni Allenatore pesca dal proprio mazzo fino ad avere 4 carte e le tiene segrete. Se non ci sono abbastanza carte nel mazzo, pesca quelle disponibili, mescola le carte della sua Pila degli Scarti e crea un nuovo mazzo di Pesca per completare la sua mano di 4 carte.



Se iniziate il round con 4 o più carte dal round precedente, non pescate nessuna carta.

L'**Allenatore in Difesa** prende una delle 4 carte **Partita** scoperte sul Campo da Calcio o, se preferisce, pesca dal mazzo **Partita** la prima carta coperta e la aggiunge alla sua mano, ottenendo così 5 carte.

L'**Attaccante** pesca una delle carte scoperte rimanenti sul Campo da Calcio o pesca dal mazzo **Partita** la prima carta coperta e la aggiunge alla sua mano.



Ricordatevi che tutte le carte possono far parte del mazzo di qualsiasi giocatore, ad eccezione delle carte iniziali e delle carte motivazione.

FASE DI ATTACCO

A partire dall'**Allenatore in Attacco**, ogni Allenatore gioca un turno, effettuando i due seguenti passaggi in questo ordine:

1. L'Allenatore deve decidere tra:

- a. Giocare una carta dalla propria mano nella propria Area di Gioco di fronte a sé. Questa carta sarà scoperta e potrà essere risolta una qualsiasi Abilità Opzionale della carta giocata.



Non è possibile risolvere le Abilità Opzionali di carte giocate nei turni precedenti.

- b. Passare il turno. L'Allenatore non gioca altre carte e conserva le carte in mano per il round successivo.



Se si sceglie di passare il turno, non è possibile giocare altre carte in questo round.

2. Contare le carte giocate nelle Aree di Gioco di entrambi gli Allenatori. Se sono state giocate meno di 9 carte, il turno passa all'Allenatore avversario, che risolve i due passaggi della Fase di Attacco. Se sono state giocate 9 carte, si procede alla **Fine della Fase di Attacco**.



Non è possibile giocare una 10ª carta, nemmeno grazie a un'Abilità.

FINE DELLA FASE DI ATTACCO: la Fase di Attacco termina quando entrambi gli Allenatori passano oppure quando tra le due Aree di Gioco sono presenti un totale complessivo di 9 carte. Le carte eliminate durante il turno non vengono conteggiate.

7



Se una qualsiasi delle 9 carte viene eliminata, la partita può continuare fino a quando non ci saranno di nuovo un totale di 9 carte nelle Aree di Gioco.

T
Giacomo



N
Enrico

ESEMPIO DI FINE DELLA FASE DI ATTACCO:

Giacomo gioca Lucas Milton come sua 5ª carta, completando così le 9 carte complessive nelle Aree di Gioco di entrambi gli Allenatori. A questo punto Giacomo decide di rimuovere la carta dalla partita utilizzando l'Abilità Opzionale di Lucas Milton (puoi eliminare questa carta dalla partita). Di conseguenza, nelle Aree di Gioco rimangono 8 carte ed Enrico avrà la possibilità di giocare una 9ª carta oppure passare.

Regole da ricordare durante la Fase di Attacco:

- L'Allenatore che gioca la carta può scegliere se usare o meno le **Abilità Opzionali** e, a seconda della situazione, potrebbe non essere sempre possibile utilizzarle.
- Alcune **Abilità Opzionali** sulle carte consentono di ottenere segnalini **Tiro**, **Passaggio** o **Difesa** dalla riserva dell'Allenatore, rendendoli disponibili per la risoluzione della **Fase di Tiro/Passaggio**.
- Le **Abilità Opzionali** sulle carte devono essere applicate durante il turno in cui vengono giocate e non possono essere risolte in seguito.



Eccezione: l'opzione di ripetere il lancio del dado e l'Abilità del portiere possono essere utilizzate alla fine della Fase di Tiro/Passaggio per cercare di cambiarne l'esito.

- Una Fase di Attacco potrebbe terminare prima che ci siano 9 carte nelle Aree di Gioco se entrambi gli Allenatori passano il turno o se viene risolta un'Abilità Opzionale.

FASE DI TIRO/PASSAGGIO

In questa Fase, è necessario ottenere il maggior valore per poter vincere il round, seguendo i passaggi successivi:

1. La squadra in **Difesa** esegue solo l'azione di **Difesa** e somma tutti i valori di **Difesa**  delle proprie carte nella propria Area di Gioco.

VALORE DELLE CARTE AZIONE: la squadra in **Attacco** somma i valori di **Tiro**  o **Passaggio**  e sceglie quale azione intraprendere per affrontare la **Difesa** della squadra avversaria.

2. **SEGNALINI AZIONE:** a partire dall'Attaccante, entrambi gli Allenatori decidono se utilizzare i segnalini disponibili per migliorare le proprie azioni di **Tiro**  o **Passaggio**  e **Difesa** . Ogni segnalino speso conferisce +1 solo al tipo di azione a cui corrisponde.

3. **TIRA IL DADO PER AUMENTARE IL VALORE:** ogni squadra lancia simultaneamente il proprio dado e ne somma il valore al totale della sua azione.

La squadra con il valore totale più alto vince il round. In caso di parità, vince la squadra in **Attacco**.



Importante! Non utilizzate i segnalini nella vostra riserva, ma solo quelli ottenuti tramite le Abilità Opzionali delle carte. Una volta spesi, questi segnalini ritornano nella vostra riserva.

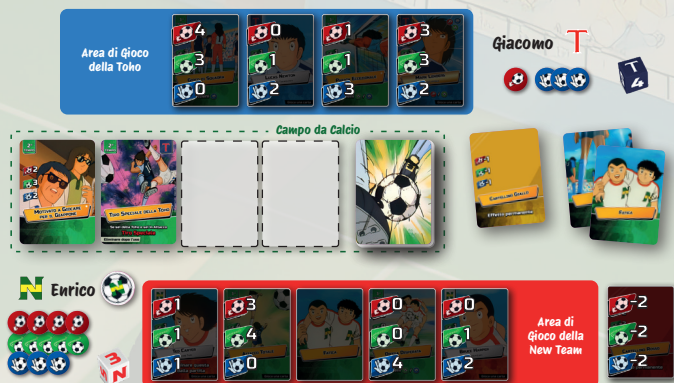


Alcune **Abilità Opzionali** possono modificare l'esito della **Fase di Tiro/Passaggio** a condizione che la carta sia stata giocata in quel round:

- **JOHNNY MASON / DANNY MELLOW** - Vi permette di rilanciare un dado lanciato in questo round, inclusa l'abilità di un altro giocatore/portiere.
- **ALAN CROCKER / ED WARNER** - Se state **Difendendo** e avete perso il **Tiro**, potete tentare di fermare la palla.

RISOLUZIONE DELLA FASE:

- Se vincete un'Azione di **Tiro**, segnate un GOL e il Possesso Palla diventa della squadra avversaria, che ora è l'Allenatore in Attacco.
- Se vincete un'Azione di **Passaggio**, mantenete il possesso palla.
- Se vincete un'Azione di **Difesa**, rubate il Possesso Palla all'avversario e prendete il segnalino Possesso Palla. Ora siete l'Allenatore in Attacco.



9

Esempio di Risoluzione della Fase:

- 1°. Giacomo è l'Allenatore della **Toho** ed è in **Difesa**.

Calcola i valori di **Difesa** della **Toho**: $0+2+3+2=7$, sommando i valori accanto all'icona .

- 2°. Enrico è l'Allenatore della **New Team** ed è l'Attaccante.

Calcola i valori di **Tiro**  della **New Team**: $1+3+0+0=2=2$

Calcola i valori di **Passaggio**  della **New Team**: $1+4+0+1=2=4$

Enrico deve decidere se **Tirare** o **Passare**. Poiché ha valori di **Passaggio** migliori, decide di **Passare**.

- 3°. Spendere i segnalini:

Enrico, pur avendo 5 segnalini **Passaggio** disponibili , decide di spenderne solo 3. -> $4+3=7$

Giacomo, decide di spendere 1 dei suoi segnalini **Difesa** disponibili . -> $7+1=8$

- 4°. Ora ogni Allenatore lancia il proprio dado e somma il valore ottenuto al totale precedente, Enrico ottiene 3 con il dado, raggiungendo un punteggio finale di $7+3=10$. Giacomo, invece, ottiene un 6, portando il risultato finale a $8+6=14$.

- 5°. Una volta completati i passaggi precedenti, il punteggio della **Toho** è superiore a quello della **New Team**, quindi recupera il Possesso Palla palla e diventa la squadra in Attacco.

FASE DI SCARTO:

1. Entrambi gli Allenatori scartano tutte le carte giocate nelle rispettive Pile degli Scarti.
2. Se rimangono delle carte nel mazzo Partita del Primo Tempo, si ripristina il Campo da Calcio fino ad avere 4 carte scoperte.



Iniziate un nuovo round partendo dalla Fase di Pesca (pagina 6).

TEMPO DI RECUPERO:



Nel momento in cui vengono pescate le ultime due carte Partita dal Campo da Calcio, inizia il **Tempo di Recupero**.

Durante il Tempo di Recupero, se la squadra in **Attacco** mantiene il Possesso Palla (vincendo un'Azione di **Passaggio** o per un corner), si continuano a giocare round senza nuove carte Partita; quindi, ogni squadra utilizza solo le 4 carte pescate dal proprio mazzo di Pesca.

Il gioco prosegue finché la squadra in **Attacco** perde il Possesso Palla o segna un gol. A quel punto, termina la frazione di gioco.

10

INTERVALLO



Dopo il Primo Tempo ha luogo l'intervallo. Ogni Allenatore rimescola il proprio mazzo di Pesca combinando le carte rimanenti in questo mazzo insieme a quelle della sua Pila degli Scarti e a quelle che aveva in mano alla fine del Primo Tempo. I segnalini **Tiro**, **Passaggio** e **Difesa** ottenuti restano a disposizione degli Allenatori.



Tenete presente che le carte del mazzo Partita del Primo Tempo non eliminate entreranno a far parte dei mazzi di Pesca di entrambe le squadre durante il Secondo Tempo.



Secondo TEMPO

Nel Secondo Tempo batte il calcio d'inizio la squadra che non lo ha battuto nel Primo. La partita termina quando il **TEMPO DI RECUPERO** del Secondo Tempo è concluso.

VINCERE LA PARTITA

Alla fine del Secondo Tempo, chi ha segnato più gol vince la partita. In caso di parità, si disputeranno i **Tempi Supplementari**.

TEMPI SUPPLEMENTARI

Per disputare i Tempi Supplementari, ogni Allenatore **rimescola tutte le sue carte, forma un nuovo Mazza di Pesca** e inizia un round in cui non si pescano nuove carte **Partita**. Pertanto, ogni squadra in ogni round giocherà con 4 carte.

! Durante i Tempi Supplementari, il **limite di carte in un round è di 7 carte invece di 9**.

I **Tempi Supplementari** sono composti da due tempi da **2 round** ciascuno. Come durante il Primo e il Secondo Tempo della partita, nell'ultimo round di ogni Tempo Supplementare. L'Allenatore in **Attacco** continuerà a giocare fino a segnare un gol o perdere il Possesso Palla.

Allo stesso modo, all'intervallo dei **Tempi Supplementari** entrambi i giocatori mescoleranno tutte le loro carte e formeranno un nuovo mazzo di Pesca.

! **Nota:** usate il **Fischietto del Calcio d'Inizio** per tenere il conto del tempo di gioco in cui vi trovate.

Scegliete casualmente l'Allenatore che inizierà come Attaccante nei Tempi Supplementari.

Se alla fine dei **Tempi Supplementari** persiste il pareggio, entrambi gli Allenatori avranno vinto il Campionato delle Scuole Superiori.



ALTRE REGOLE DEL GIOCO

CARTE SPECIALI

CARTELLINO GIALLO / CARTELLINO ROSSO



Se un Allenatore riceve un cartellino giallo, deve posizionarlo nella propria **Area di Gioco** e lasciarlo lì fino al termine della partita, applicandone le penalità a tutti i round, incluso il round in cui è stato ricevuto.

Il cartellino giallo può essere rimosso con l'**Abilità Opzionale** della carta **SOSTITUZIONE**. Quando una squadra riceve un secondo cartellino giallo avendone un altro in gioco, capovolge il cartellino giallo per rendere visibile il cartellino rosso. Il cartellino rosso è permanente per tutta la partita.



I cartellini **non contano** ai fini del limite di 9 carte giocate per round.

CARTE FATICA



Una carta Fatica **si gioca** come una carta normale, ma non ha abilità o attributi.

Una carta Fatica **conta** ai fini del limite di 9 carte giocate nel round.

12



CONTROLLO E AVANZAMENTO

Se l'**Allenatore in Attacco** usa l'**Abilità Opzionale** di questa carta, tutte le carte nelle Aree di Gioco di entrambi gli Allenatori vanno nelle rispettive Pile degli Scarti.

L'**Allenatore in Attacco** effettua l'Azione di **Passaggio** con successo, mantenendo il **Possesso Palla** e iniziando un nuovo round.



Una volta utilizzata l'**Abilità Opzionale**, questa carta deve essere rimossa dalla partita e riposta nella scatola.



ALAN CROCKER / ED WARNER

A differenza delle altre carte, questa Abilità si attiva solo se la carta Alan Crocker / Ed Warner si trova nell'Area di Gioco della squadra in **Difesa**.



Se l'**Allenatore in Attacco** ha segnato un gol, la squadra in **Difesa** ha un'ultima possibilità per evitarlo lanciando un dado.

Se ottiene 1, para la palla e ottiene il **Possesso Palla**. Con un 2-3, devia in corner e la squadra in **Attacco** mantiene il **Possesso Palla**. Con un 4-6, la squadra in **Attacco** segna un gol.



INFORTUNIO

L'**Allenatore** che utilizza questa carta scarta casualmente una carta dalla mano dell'**Allenatore avversario** nella Pila degli Scarti.

TIRO E DIFESA SPECIALE



TIRO SPECIALE

Questa **Abilità Opzionale** può essere usata solo dall'**Allenatore in Attacco** e solo dalla squadra indicata sulla carta.

Se l'**Allenatore in Attacco** usa l'**Abilità Opzionale** di questa carta, le carte nelle Aree di Gioco di entrambi gli Allenatori vanno nelle rispettive Pile degli Scarti e si applica il **Tiro Speciale**.



Quando si attiva l'**Abilità Opzionale**, questa carta viene eliminata dalla partita.



Se questa carta viene giocata dall'**Allenatore in Difesa** o se appartiene alla squadra avversaria, viene considerata come una carta Fatica (pagina 12).

Per applicare il **Tiro Speciale**, l'**Allenatore in Attacco** sceglie in segreto una delle 3 carte **Tiro Speciale**, mentre l'**Allenatore in Difesa** sceglie una delle sue 3 carte **Difesa Speciale**.

Simultaneamente, gli Allenatori rivelano la carta scelta e verificano se l'**Allenatore in Difesa** è riuscito a bloccare il tiro dell'**Allenatore in Attacco**.

Se la carta del **Difensore** indica che ha bloccato il tiro, il **Difensore** ottiene il Possesso Palla. Se non ci è riuscito, l'**Allenatore in Attacco** segna un gol e il Possesso Palla passa comunque alla squadra in **Difesa**.

13

Esempio di Risoluzione del Tiro Speciale:

Giacomo, l'**Allenatore in Attacco**, ha giocato la carta **Tiro Speciale** della **Toho**.

Giacomo sceglie in segreto la carta **Rovesciata della Tigre**.

Enrico sceglie in segreto la carta **Harper intercetta il Tiro della Tigre**.



Entrambi mostrano contemporaneamente le carte scelte e, poiché la **New Team** non ha giocato la carta che bloccava la **Rovesciata della Tigre**, la **Toho** segna un gol. Ora la **New Team** otterrà il Possesso Palla e giocherà in **Attacco**.



Aiuto Visivo: per facilitare la risoluzione del **Tiro Speciale**, potete fare riferimento al nome e/o al colore di sfondo di entrambe le carte.

REGOLE AVANZATE

CARTE MOTIVAZIONE

In qualsiasi momento della partita, un Allenatore può motivare uno o più giocatori che sono stati giocati in quel round spendendo i segnalini indicati nell'angolo superiore destro della carta.

In quel momento, la carta che si trova nell'Area di Gioco viene sostituita dalla carta corrispondente del giocatore motivato.

Si applicano immediatamente i nuovi valori della carta aggiunta, potendo persino usare o attivare le **Abilità Opzionali** della nuova carta.

Esempio di Motivazione

Giacomo decide di motivare Lucas Newton, per cui dovrà spendere

T
Giacomo



2 segnalini **Difesa** e 1 segnalino **Passaggio** come indicato nell'angolo superiore destro della carta.

Elimina la carta iniziale di Lucas Newton (rimettendola nella scatola) e gioca la carta motivata nella sua Area di Gioco.

Dato che Lucas Newton è appena stato giocato, Giacomo potrà usare le **Abilità Opzionali** di questa nuova carta.

SUCCESSO ASSICURATO

Regola Opzionale: se nella risoluzione della **Fase di Tiro/Passaggio**, un Allenatore ottiene un 6 col dado e l'altro un 1, l'Allenatore che ha ottenuto un 6 vince l'azione di gioco indipendentemente dalla somma totale della sua giocata.

Un Allenatore può lanciare di nuovo il dado se in quel momento ha in gioco Johnny Mason o Danny Mellow ed esegue la loro **Abilità Opzionale**, per evitare l'applicazione del Successo Assicurato o per tentare di ottenerlo.



INGAGGI

Sono inclusi nel gioco una serie di giocatori che non hanno partecipato alla Finale delle Scuole Superiori tra la **New Team** e la **Toho**.

Per includerli nella partita, mescolate le carte, pescatene 4 e posizionatele a lato del tavolo, visibili a entrambi gli Allenatori. Le restanti torneranno nella scatola e non parteciperanno a questa partita. Questi giocatori sono disponibili per entrambi gli Allenatori.

Vengono ingaggiati spendendo i segnalini **Tiro**, **Passaggio** o **Difesa** indicati nell'angolo superiore destro della carta in qualsiasi momento del turno di un Allenatore.



Questa azione è in aggiunta alla carta giocata nel vostro turno.



Ci sono due tipi di Ingaggi:

Portieri (Teo e Benji). Devono sostituire un altro portiere già giocato.



Giocatori di Movimento (Everett, Callaghan, Ross, Becker, Yuma e Derrick). Non sostituiscono altri giocatori. Vengono semplicemente aggiunti all'Area di Gioco a patto che non sia stato raggiunto il limite di 9 carte giocate, nel qual caso non potranno essere ingaggiati.

15

RINGRAZIAMENTI

Il gioco che hai tra le mani non sarebbe stato possibile senza l'aiuto di molte persone. In primo luogo, voglio citare l'aiuto di Guillermo, mio figlio, e il decisivo interesse, supporto ed entusiasmo di Anastasio di PIF Games.

Sono state molto importanti anche le opinioni e i consigli di Víctor "Wislander", la disponibilità e la pazienza di Óscar del Reino del Norte, le brillanti idee di Dandra Games e di molti colleghi dell'Associazione Ludo, lo spirito costruttivo e positivo di Piru e l'entusiasmo tedesco di Markus Zwarra.

Con il timore di dimenticare qualcuno, voglio citare espressamente: gli amici del El Reino del Norte de di Alcobendas: Iván, Lalo, Javi, Javibal, Antonio, Miguel, Miguel León, Alberto, Gema, Carlos, Goyo, Kafer, Marcos, Joan, Claudia di Aquí hay juegos e molti altri...

Alla mia famiglia, a tutti i miei nipoti, ad Ana, Leticia e Olga. A Mike di Cuarto de Juegos, Toni de las Bellota, Luis di Draco Ideas, ai ragazzi della Ludoteca Maldita, a Óscar de La Cúpula e a tutti i fan della serie di Holly e Benji...

...perché tutti, in misura maggiore o minore, hanno contribuito a rendere il gioco quello che è oggi.

SEQUENZA DI GIOCO

1 FASE DI PESCA

- Ogni Allenatore pesca carte dal proprio mazzo di Pesca fino ad averne 4.
- A partire dal **Difensore**, seguito dall'**Attaccante**: prendete 1 carta dal Campo da Calcio o pescate una carta dal mazzo Partita

2 FASE DI AZIONE

- Inizia l'**Attaccante**. Gli Allenatori si alternano:
 1. Giocando carte fino ad averne 9 tra le due Aree di Gioco, oppure
 2. Passando (se passate, non potete più giocare carte in questo round).

3 FASE DI TIRO/PASSAGGIO

- Gli Allenatori sommano i loro Valori **Tiro**  / **Passaggio**  (**Attaccante**) e **Difesa**  (**Difensore**).
- L'**Attaccante** sceglie se effettuare un **Tiro**  o un **Passaggio** .
- L'**Attaccante** annuncia quanti segnalini spende, seguito dal **Difensore**.
- Entrambi gli Allenatori lanciano il dado simultaneamente.
- **RISOLUZIONE**: sommate i valori delle carte + segnalini spesi + lancio del dado (In caso di pareggio, vince l'**Attaccante**).

Vince l'**Attaccante**

Vince il **Difensore**

PASSAGGIO	Mantiene il Possesso Palla	Ottiene il Possesso Palla
TIRO	GOL	Ottiene il Possesso Palla

16

4 FASE DI SCARTO

- Si scartano le carte e i segnalini utilizzati.

CHIARIMENTI SULLE ABILITÀ OPZIONALI

- **Eliminare una Carta** - La carta viene rimessa nella scatola.
- **Scartare una Carta** - La carta va nella Pila degli Scarti dell'Allenatore a cui appartiene.
- **Giocare una Carta** - Prendete una carta dalla vostra mano, posizionala nell'Area di Gioco della vostra squadra e scegliete se usare le sue **Abilità Opzionali**.
- **Otteni**   Ottenete un segnalino **Tiro** o un segnalino **Passaggio**.
- **Otteni**    Ottenete un segnalino di ogni tipo.
- **Otteni 2x**    Ottenete 2 segnalini, in qualsiasi combinazione di **Tiro**, **Passaggio** o **Difesa**.

CREDITI

Autore: Pablo Martínez Peón
 Responsabile Editoriale: Enrico Emiliani
 Traduzione: Enrico Emiliani
 Revisione: Enrico Emiliani e Giacomo Gentile
 Layout: Eleonora Abate



 **ENOKI FILMS CO., LTD.**