

Pablo Martínez Peón

Holly & Benji



Il gioco di carte



La sfida della Otomo

INTRODUZIONE ALL'ESPANSIONE

Gioca una partita in solitaria contro la Otomo di Patrick Everett e prova a sconfiggerla con la **New Team** di Oliver "Holly" Hutton o la **Toho** di Mark Lenders.

In questa espansione scoprirai anche nuove modalità di gioco: 2 contro 2, modalità senza dadi e altre varianti. Aggiungi ancora più varietà alle tue partite con nuovi Ingaggi, carte Partita e carte Motivazione aggiuntive.

CONTENUTO



18 Carte **OTOMO**
6 di livello Normale, 6 di
livello Buono e 6 di livello TOP
per giocare con la modalità
in solitaria



4 Nuove Carte Motivazione
2 per la **New Team** e 2 per
la **Toho** contraddistinte
dal nome su fondo dorato



4 Carte Partita
2 per il **1°** Tempo e 2 per il **2°** Tempo



2 Carte Tifosi



12 Carte **Lancio di Dado**
6 per la **New Team** e 6 per la
Toho che sostituiscono il dado



2 Carte Ordine di Turno
per la modalità 2 vs 2

2



3 Cartellini Giallo / Rosso



8 Nuove Carte Ingaggio Giocatore



Dado a 6 facce per la **OTOMO**

❗ Considerate **0_t** come il 6



1 Segnalino Possesso Palla



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



Tabellone segna gol



2 Promemoria per il nuovo Ingaggio
Ralph Peterson

MODALITÀ IN SOLITARIA

Il gioco si svolge nello stesso modo della modalità a 2 giocatori, ma questa volta affronterai la squadra della **OTOMO**, con alcune modifiche:

ESEMPIO CARTA OTOMO



- 1 Livello della Carta: Normale, Buono, TOP
- 2 Valore per il 1° Tempo
- 3 Valore per il 2° Tempo
- 4 Abilità della **OTOMO** durante la Fase di **Tiro/Passaggio**
- 5 Numero massimo di Turni e di Carte che possono essere giocate nella Fase di Attacco quando si è in Attacco
- 6 Numero massimo di Turni e di Carte che possono essere giocate nella Fase di Attacco quando si è in **Difesa**

COMPOSIZIONE DEL MAZZO OTOMO

Il mazzo **OTOMO** è composto da 18 carte, divise in tre livelli di difficoltà: 6 di livello Normale, 6 di livello Buono e 6 di livello TOP.

All'inizio della partita, puoi scegliere il livello di difficoltà della squadra che affronterai selezionando 12 carte come segue:

FACILE 6 carte di livello Normale e 6 carte di livello Buono.

MEDIO 3 carte di livello Normale, 6 carte di livello Buono e 3 carte di livello TOP.

DIFFICILE 6 carte di livello Buono e 6 carte di livello TOP.

CASUALE 12 carte selezionate casualmente.

Queste 12 carte selezionate vengono mescolate e utilizzate durante il Primo Tempo della partita.

All'intervallo o durante il Tempo di Recupero, mescolale di nuovo per formare un nuovo mazzo di Pesca.

PREPARAZIONE

Scegli se vuoi giocare con la **New Team** o con la **Toho**.

- 1 Utilizza solo le carte della squadra che hai scelto.
- 2 Forma un mazzo di Pesca della carte Partita per il Primo Tempo rimuovendo la carta Tiro Speciale della squadra che non hai scelto. Mescola le 12 carte rimanenti senza rivelarne nessuna.
- 3 Prendi solo i tuoi 5 segnalini **Tiro** (🔴⚽), **Passaggio** (🟢⚽) e **Difesa** (🔵⚽) e posizionali accanto alla tua Area di Gioco; rimetti gli altri nella scatola. Inizia la partita con 1 segnalino di ogni tipo disponibile per l'uso.
- 4 Mescola le carte **OTOMO**.

GIOCARE UNA PARTITA

FASE DI PESCA

Pesca dal tuo mazzo di Pesca fino ad avere 4 carte in mano.

- 4 ! Se sei nel **TEMPO DI RECUPERO** o ai **TEMPI SUPPLEMENTARI**, pesca fino ad avere 5 carte invece di 4.

- Se sei l'Allenatore in **Difesa**, pesca 2 carte dal mazzo di Pesca delle carte Partita. Aggiungi una delle carte alla tua mano ed elimina l'altra carta. Ora hai un totale di 5 carte in mano.
- Se sei l'Allenatore in **Attacco**, pesca 1 carta dal mazzo di Pesca delle carte Partita e aggiungila alla tua mano. Pesca una seconda carta ed eliminala senza guardarla.



FASE DI ATTACCO

Sequenza di Gioco:

- 1 Gioca 2 turni completi consecutivi.
- 2 Pesca 1 carta dal mazzo **OTOMO**.
- 3 A seconda che tu sia in **Attacco** o **Difesa**, utilizza i valori del limite di turni 🕒 / carte 🃏 indicati nella parte inferiore della carta **OTOMO**.



Se la carta include l'effetto INFORTUNIO, applicalo immediatamente.

- 4 Gioca tutti i turni consecutivi che desideri finché non scegli di passare oppure raggiungi uno dei due limiti (numero di turni o numero di carte giocate).

Una volta raggiunto uno di questi limiti, non puoi più giocare carte e il tuo turno termina automaticamente.

- 5 Scarta la carta **OTOMO** utilizzata e pescane un'altra dal mazzo **OTOMO**.
- 6 Controlla i valori di **Tiro**, **Passaggio** e **Difesa** sulla carta della squadra **OTOMO** e applica eventuali Abilità Opzionali.

Se il mazzo di Pesca **OTOMO** si esaurisce, rimescola le carte **OTOMO** scartate per formare un nuovo mazzo di Pesca.

5

- ! Sulla seconda carta **OTOMO**, ignora il numero di turni e di carte indicato.

FASE DI TIRO / PASSAGGIO

Calcola i valori finali di **Tiro**, **Passaggio** e **Difesa** applicando tutte le penalità derivanti da carte o Fatica, sia tue sia della **OTOMO**.

- Se sei l'Allenatore in **Attacco**, esegui la tua Azione come di consueto, confrontandola con il valore di **Difesa** della **OTOMO**.
- Se la **OTOMO** è la squadra in **Attacco**, applica la prima condizione valida:

- 1 **Tiro**: se il suo valore di **Tiro** (🚫) è maggiore o uguale al tuo valore di **Difesa** (🚫).
- 2 **Passaggio**: in tutti gli altri casi.

Successivamente, puoi decidere se usare i tuoi segnalini disponibili per migliorare la tua Azione di **Tiro** (🚫), **Passaggio** (🚫) o **Difesa** (🚫) ma la **OTOMO** non dispone di alcun segnalino da usare.

Infine, tira simultaneamente un dado per ogni squadra e aggiungi il risultato al totale della rispettiva Azione.

EFFETTO DELLE CARTE

CARTA TIFOSI

- Se giochi la carta Tifosi mentre sei in Attacco, assegna una carta Fatica alla **OTOMO**. All'inizio del round successivo lancia un dado:
- Con un risultato di 1, 2 o 3, la **OTOMO** sottrae 2 punti al suo valore di **Tiro**, **Passaggio** o **Difesa**. Poi rimuovi la carta Fatica.
- Con un risultato di 4, 5 o 6, non viene applicato alcun effetto in quel round. Mantieni la carta Fatica e ripeti la stessa procedura nel round successivo.



Quando la **OTOMO** ti assegna Fatica, metti una carta Fatica nella tua Pila degli Scarti.

INFORTUNIO

Se giochi una carta Infortunio, puoi giocare una carta in più e/o un turno in più rispetto al limite indicato sulla carta **OTOMO**.



Quando la **OTOMO** applica questo effetto su di te, risolvi come nella modalità a 2 giocatori. La carta INFORTUNIO ti obbliga a scartare una carta a caso.

6

TIRI SPECIALI

Se si verifica un Tiro Speciale, risolvi pescando casualmente una carta **Tiro Speciale** o una carta **Difesa Speciale**.

ALTRE REGOLE

Se la **OTOMO** ha il suo Portiere in gioco e può anche rilanciare il dado, utilizza il rilancio nel caso in cui la **OTOMO** abbia la migliore possibilità di bloccare il gol o di ottenere il Possesso Palla.

In caso di dubbio o se le possibilità sono identiche, applicalo al Portiere.



MODALITÀ SENZA DADI



In **Holly & Benji: Il Gioco di Carte**, è possibile sostituire il lancio di dado da effettuare durante la Fase di **Tiro/Passaggio** (vedi il punto 3 nel regolamento del gioco base a pagina 8) utilizzando delle carte. Questo aiuta a ridurre l'impatto della fortuna sull'esito finale della partita.

Per farlo, utilizzate le carte numerate da 1 a 6 di ciascuna squadra.

Entrambi i giocatori giocheranno una carta simultaneamente e il numero rivelato sostituirà il lancio di dado.

In altre parole, la carta giocata fungerà da risultato del dado.



I lanci di dado del Portiere e di Ralph Peterson non possono essere sostituiti dalle carte. In queste situazioni dovete sempre lanciare un dado.

COME SI PROCEDE

Scegliete liberamente una carta numerata tra quelle disponibili nella vostra mano.

Alla prima giocata avrete a disposizione tutte e 6 le carte. Man mano che le utilizzate, il numero delle opzioni disponibili diminuirà.

Una volta utilizzate tutte e 6 le carte, tornerete ad avere nuovamente accesso a tutte le carte.

ABILITÀ DI RILANCIO

Le Abilità che consentono o richiedono di rilanciare il dado vi permettono invece di giocare una nuova carta, sostituendo quella giocata in precedenza.

Se il lancio dell'avversario viene rilanciato, sarà l'avversario a scegliere la nuova carta tra quelle disponibili.



Non potete controllare quali carte il vostro avversario ha già giocato.

4 GIOCATORI – 2 VS 2

In questa modalità, 2 Allenatori formano la squadra della **New Team** e 2 la squadra della **Toho**.

Al tavolo, sedetevi accanto al vostro compagno di squadra e di fronte all'altra squadra. La partita si svolge in modo simile alla modalità con 2 Allenatori, ma con le seguenti modifiche:

PREPARAZIONE

- 1 All'inizio della partita, ogni squadra dividerà le proprie 12 carte iniziali tra i due Allenatori come preferisce (in modo casuale o a scelta). Ogni Allenatore avrà quindi un proprio mazzo di Pesca personale di 6 carte.
- 2 Uno dei due Allenatori di una squadra verrà scelto come l'Allenatore con l'**Iniziativa**.

L'Allenatore con l'Iniziativa agisce per primo in ogni round all'interno della propria squadra.



Date il dado all'Allenatore con l'Iniziativa per indicare che è lui ad agire per primo.

8

- 3 Inoltre, ogni Allenatore avrà il proprio mazzo di Pesca, la propria Pila degli Scarti e la propria Area di Gioco. Le carte sono personali e non possono essere scambiate con il compagno di squadra in nessun momento.



Prestate particolare attenzione a mantenere separate le carte di ciascun Allenatore nella propria Area di Gioco, per evitare confusione.

REGOLE DELLA PARTITA

I segnalini (  ) ottenuti dalla squadra sono condivisi tra entrambi gli Allenatori.

Durante il proprio turno, ciascun Allenatore può spendere liberamente i segnalini condivisi per Motivare i giocatori o Ingaggiarne di nuovi.

COMUNICAZIONE DI SQUADRA

Durante le Fasi di PESCA e di ATTACCO, i compagni di squadra non possono comunicare su quali carte giocare o su quale strategia seguire. Ogni Allenatore deve agire in modo individuale e autonomo.

Durante la fase di **Tiro/Passaggio**, i compagni di squadra possono discutere su come spendere i segnalini e se tentare un **Tiro** o un **Passaggio**. Se non si raggiunge un accordo, decide l'Allenatore con l'Iniziativa.

Gli Allenatori non possono mostrare la propria mano al compagno di squadra.

FASE DI PESCA

L'Allenatore con l'**Iniziativa** di ciascuna squadra pesca dal proprio mazzo personale fino ad avere un massimo di 2 carte in mano. L'altro Allenatore della squadra pesca invece fino ad avere un massimo di 3 carte in mano. Se all'inizio della Fase di Pesca un Allenatore ha già più carte del massimo consentito, non pesca alcuna carta e mantiene quelle che ha.

Successivamente, l'Allenatore con l'**Iniziativa** della squadra in **Difesa** prende 1 carta dal Campo da Calcio. Dopo di lui, l'Allenatore con l'**Iniziativa** della squadra in **Attacco** fa lo stesso.

Alla fine di questa fase, ogni Allenatore deve avere almeno 3 carte in mano.

FASE DI ATTACCO

! Il numero totale di carte che possono essere giocate nell'Area di Gioco per round è ora limitato a **11 carte** (considerando tutti gli Allenatori) e non più a 9.

Gli Allenatori giocano le carte a turno nel seguente ordine, finché tutti passano o viene raggiunto il limite di 11 carte:

1. Allenatore della Squadra in **Attacco** con l'**Iniziativa**.
2. Allenatore della Squadra in **Difesa** con l'**Iniziativa**.
3. Allenatore della Squadra in **Attacco** **senza** Iniziativa.
4. Allenatore della Squadra in **Difesa** **senza** Iniziativa.

9

! Potete usare le carte **Ordine di Turno** per tenere traccia di questi passaggi.



FASE DI TIRO / PASSAGGIO

Entrambi i compagni di squadra decidono insieme se effettuare un **Tiro** o un **Passaggio** (solo la squadra in **Attacco**) e se spendere eventuali segnalini per potenziare l'Azione.

FASE DI SCARTO

Alla fine del round, l'**Iniziativa** passa all'altro compagno di squadra.

ALTRE REGOLE

TEMPI SUPPLEMENTARI

Nei Tempi Supplementari, tutti i giocatori pescano 3 carte dal proprio mazzo.



Il limite di carte nell'Area di Gioco per round rimane sempre 11.

ABILITÀ DELLE CARTE

Se giocate una carta con un'**Abilità Opzionale** che influisce sull'altra squadra, potete scegliere a quale Allenatore applicare l'effetto.

ELIMINARE LE CARTE

Quando viene applicata un'**Abilità** che elimina delle carte, le carte possono essere rimosse da:

1. Le **Aree di Gioco** della vostra squadra (sia la vostra sia quella del vostro compagno).
2. La vostra **Pila degli Scarti** o quella del vostro compagno di squadra.
3. La vostra **Mano**.



Non potete rimuovere carte dalla mano del vostro compagno di squadra.

10

MOTIVAZIONE E INGAGGI

L'Allenatore che motiva uno dei giocatori della propria squadra o completa un Ingaggio è colui che attiva le Abilità Opzionali delle carte aggiunte all'Area di Gioco.

- Un giocatore Motivato continua ad appartenere al mazzo dell'Allenatore iniziale.
- Una carta ottenuta tramite Ingaggio entra invece a far parte del mazzo dell'Allenatore che ha effettuato l'Ingaggio.
- Qualsiasi abilità sulle carte Motivate o Ingaggiate viene eseguita dall'Allenatore che sta attualmente svolgendo il proprio turno.



Un Allenatore può Motivare un giocatore del proprio compagno di squadra, ma il giocatore Motivato continuerà ad appartenere all'Allenatore iniziale.



NUOVE CARTE

CARTE MOTIVAZIONE



TIRO SPECIALE

Questo **Tiro Speciale** può essere utilizzato da entrambe le squadre.

L'Allenatore in **Difesa** sceglie 2 carte Difesa Speciale invece di 1 e blocca il **Tiro** se almeno una di esse corrisponde al **Tiro** scelto dall'Attaccante.



PALLA INTERCETTATA

Questa carta rimane nell'Area di Gioco per 2 round consecutivi.

Se termina un Tempo o iniziano i Tempi Supplementari, rimescolate questa carta nel mazzo insieme alle altre.



INTERVENTO DISPERATO

Se l'Allenatore che sta **perdendo la partita** gioca questa carta, può effettuare un **Tiro Speciale** anche se non ha il Possesso Palla.

L'Allenatore che gioca questa carta riceve 2 carte Fatica nella propria mano.

Indipendentemente dal fatto che il **Tiro** venga bloccato o si trasformi in un gol, il Possesso Palla passa alla squadra che **non ha utilizzato** la carta.



INTERVENTO MEDICO

Con questa carta ottenete tre segnalini a vostra scelta.

Dopo l'uso, rimuovete questa carta dalla partita.

11



Ricordate che una partita di **Holly & Benji: Il Gioco di Carte**, si gioca con 12 carte 1° Tempo e 12 carte 2° Tempo.

CARTE MOTIVAZIONE



JOHNNY MASON / DANNY MELLOW - Vi permette di rilanciare un dado lanciato in questo round, incluso uno lanciato dall'altro Allenatore.



BOB DENVER / PETER - Se giocate questa carta, recuperate il **Possesso Palla**, ma il round non termina e il gioco prosegue.

Dopo l'uso, rimuovete questa carta dalla partita.



12

NUOVI INGAGGI

In questa Espansione troverete nuovi Ingaggi per rendere le partite di **Holly & Benji: Il Gioco di Carte** ancora più divertenti.

Potete anche aggiungere queste nuove carte a quelle del gioco base, pescatene 4 come da regolamento, e posizionatele scoperte a lato del tavolo, visibili a entrambi gli Allenatori.



TONY BRUNOR

Tony Brunor rimane in gioco finché non ottenete il **Possesso Palla**. Se lo giocate mentre avete già il **Possesso Palla**, questa carta viene scartata alla fine del round. Deve sostituire un altro portiere.



SANDY WINTERS

Il limite di carte è ridotto di 2, quindi durante la partita è 7 invece di 9. Nei Tempi Supplementari, è 5 invece di 7.

L'**Abilità Opzionale** può essere utilizzata solo se il limite di carte nelle Aree di Gioco non è stata ancora superato. Se il limite è già stato superato, l'**Abilità Opzionale** non può essere utilizzata, anche se la carta può comunque essere giocata normalmente.



MICHAEL HILTON

Questo giocatore può essere Ingaggiato solo se ci sono 9 carte o meno nelle Aree di Gioco e solo dall'Allenatore di turno.

Quando viene giocato dalla mano, può essere giocato anche se il limite di carte nell'Area di Gioco è già stato raggiunto dall'Allenatore che lo controlla. Se il limite è stato raggiunto, questa è l'ultima azione consentita, e non è possibile Motivare né effettuare altri Ingaggi.

Se Sandy Winter ha modificato il limite di carte, Michael Hilton può comunque essere giocato.



RALPH PETERSON

Il valore di modifica del dado può essere usato per alterare un singolo lancio di dado effettuato durante questo round. Il risultato modificato deve rimanere compreso tra 1 e 6. Questo bonus viene speso immediatamente e si applica a un solo lancio di dado, scelto subito dopo che il lancio è stato effettuato.

Usate i segnalini appositi come promemoria:



KEITH COLEMAN

Se siete in **Attacco**, aggiungete una carta Fatica alla mano dell'Allenatore avversario. Se siete in **Difesa**, aggiungetela alla sua Pila degli Scarti. Nella **Modalità in Solitaria**, assegni sempre una carta Fatica alla **OTOMO**.

13



JACK MORRIS

Quando Jack Morris entra in gioco, dovete sostituire qualsiasi altro giocatore nella vostra Area di Gioco, rimuovendo quel giocatore dalla partita. Inoltre, rimuovete un Cartellino Giallo.



CHARLIE CUSTER

Questa carta raddoppia il valore di tutti i segnalini spesi durante la Fase di **Tiro/Passaggio**. Non si applica quando i segnalini vengono usati per Motivare o Ingaggiare giocatori.



JILL TAYLOR

Scegliete una carta dal vostro mazzo di Pesca e giocalatela immediatamente. Poi, rimescolate il vostro mazzo di Pesca.

VARIANTI DELL'AUTORE

MANAGER

Ogni Allenatore seleziona 3 giocatori tra tutti quelli Ingaggiabili, scegliendo quelli che preferisce o che si adattano meglio alla propria strategia di partita.

Mescolate i 6 giocatori scelti e rivelatene 4, che diventano disponibili. I 2 rimanenti vengono rivelati non appena uno dei 4 iniziali viene Ingaggiato.

SCENARIO DELLA FINALE

In **Holly & Benji: Il Gioco di Carte** potete giocare uno scenario speciale basato sulla Finale di Campionato. Lo scenario inizia simulando l'intervallo della Finale, con il punteggio a favore della **Toho** per 3-2.

In questa partita utilizzerete il mazzo Partita del Secondo Tempo e le carte Motivazione, ma non le carte Ingaggio.

PREPARAZIONE

14

I mazzi iniziali per ciascuna squadra saranno i seguenti:

New Team	Toho
Carte Iniziali New Team	Carte Iniziali Toho
Attacco Totale	Infortunio (1° Tempo)
Difesa Disperata	Parata Eccezionale
Alla Conquista del Titolo	Gioco di Squadra
Consigli di Jeff e Roberto	Allenatori
Confronto	Fatica (x1)

La **New Team** inizia il Secondo Tempo con Oliver "Holly" Hutton, Paul Diamond e Alan Crocker già Motivati, sostituite le loro carte base con le versioni Motivate.

Ogni squadra inizia il Secondo Tempo con 1 segnalino disponibile per **Tiro** , **Passaggio**  e **Difesa** .

La **New Team** inizia con il Possesso Palla.

Provate a rimontare con la **New Team** oppure difendete il risultato con la **Toho** fino al termine della partita. L'esito della Finale è nelle vostre mani.

FASE A ELIMINAZIONE DIRETTA



CARTE TIFOSI

Queste nuove carte Tifosi possono essere utilizzate per giocare un turno a eliminazione diretta su due partite.

Nella prima partita, una delle squadre sostituisce la propria carta Tifosi normale con questa nuova carta migliorata rispetto alla sua precedente versione, simulando una partita in casa con il supporto dei propri tifosi. Nella seconda partita, l'altra squadra fa lo stesso, simulando la gara di ritorno.

Il numero totale di gol segnati in entrambe le partite viene sommato per determinare il vincitore del turno a eliminazione diretta. Solo in caso di parità complessiva si giocheranno i Tempi Supplementari al termine della seconda partita.



15

RINGRAZIAMENTI

Dedico questa espansione del gioco a tutti coloro che ci hanno incoraggiato ad ampliarlo e a chiunque abbia dedicato del tempo a dargli visibilità: blogger, YouTuber, podcaster. Non potrei essere più grato per l'attenzione che avete riservato al gioco!!

A Chloe e Maikel Sebastián per la loro pazienza, e a Rodrigo Martín, Carlos Moreno, Ángel Hidalgo, Eduardo Gracia, José Manuel Martín e Sergio Marino per il loro speciale coinvolgimento nell'aiutare a migliorare il gioco.

E a tutti i playtester, con le mie scuse a coloro che non sono riuscito a identificare: Jaume AL, Aururo, Irobe, Stephane Brazo, Tomás, Javi, Antonio Marín, YGS, Meeple Solitario, Manuel, Xavi, Tommy, reverendo7, Sergio, Jose, Aurelio Zambonino, eMi, Iván Escuder, keichon78, José Manuel Frago, Adrian, VengerBoardgames, Iván, Jan K., Hector F, David Jonathan, Héctor F, Amilca, Gladiator&Corsario, jo7, Pawel.

Voglio inoltre ringraziare tutti coloro che sono passati a salutarci nei vari eventi a cui abbiamo partecipato e chi ha condiviso online il proprio apprezzamento per il gioco.

A tutti loro voglio dire GRAZIE — avete reso ogni sforzo pienamente ripagato.

MODALITÀ IN SOLITARIA

- SEQUENZA DI GIOCO -

1 FASE DI PESCA

- Pesca carte dal tuo mazzo di Pesca fino ad avere 4 carte in mano.
(Pescane fino a 5 se sei nel Tempo di Recupero)
- Se stai **Difendendo**, pesca 2 carte dal mazzo Partita, scegline 1 da tenere e scarta l'altra. Se stai **Attaccando**, pesca 1 carta dal mazzo Partita e scarta la carta successiva senza guardarla.

2 FASE DI ATTACCO

- Gioca 2 turni completi consecutivi.
- Pesca 1 carta dal mazzo **OTOMO**.
- A seconda che tu stia **Attaccando** o **Difendendo**, applica il limite di turni  o di carte  indicato in fondo alla carta **OTOMO**.



Se la carta include l'effetto INFORTUNIO, applicalo immediatamente.

- Gioca tutti i turni consecutivi che desideri finché scegli di passare o raggiungi uno dei due limiti: turni o carte giocate.
- Scarta la carta **OTOMO** utilizzata e pescane una nuova dal mazzo **OTOMO**.
- Controlla i valori di gioco della **OTOMO** e applica eventuali **Abilità**, se presenti.

16

3 FASE DI TIRO / PASSAGGIO

- Se sei l'Allenatore in **Attacco**, esegui normalmente la tua azione confrontandola con il valore di **Difesa** della **OTOMO**.
- Se la **OTOMO** è in **Attacco**, segui la prima condizione applicabile:
 - 1 **Tiro**: se il valore di Tiro della **OTOMO**  è uguale o superiore alla tua **Difesa** 
 - 2 **Passaggio**: in tutti gli altri casi.
- Spendi i segnalini disponibili per migliorare la tua Azione: **Tiro** (), **Passaggio** () o **Difesa** (). La **OTOMO** non utilizza segnalini.
- **Entrambe** le parti tirano un dado simultaneamente.
- **RISOLUZIONE**: somma i valori delle carte, i segnalini spesi e il risultato del dado. In caso di pareggio, vince l'Attaccante.

4 FASE DI SCARTO

- Le carte giocate e i segnalini spesi vengono scartati.

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.**