

5E

Rulebook.

11.



INDICE.

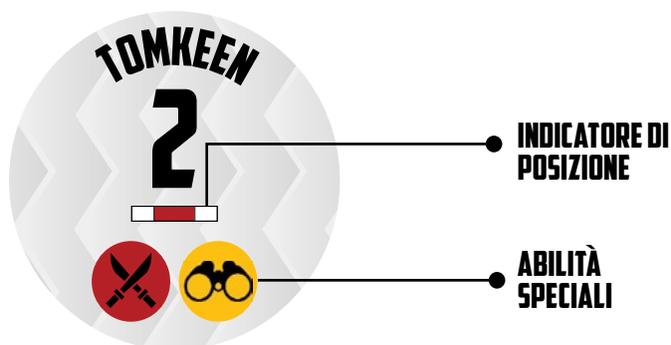
COMPONENTI	04
GIOCARE A UNDICI	06
AZIONI DI GIOCO	08
CALCIO DI INIZIO!	
MOVIMENTO INDIVIDUALE	
MOVIMENTO CORALE	
PASSAGGIO	
DRIBBLING	
CONTRASTO	
TIRO	
CROSS	
COLPO DI TESTA	
CARTE STRATEGIA	20
LUCCHETTI	21
ALTRE REGOLE	23
ABILITA' SPECIALI	24



COMPONENTI

LE PEDINE

La versione base di UNDICI1 contiene due squadre, la Squadra Bianca e la Squadra Nera, composte da 18 pedine ciascuna. Su ogni pedina sono raffigurati il nome del giocatore, il numero di maglia, l'**indicatore di posizione** (vedi pag. 7) e le sue **abilità speciali** (vedi pag. 22).



IL CAMPO DA GIOCO

Il campo è suddiviso in 224 **CASELLE**.

In UNDICI1 i giocatori con possesso palla possono muoversi di una casella alla volta; i giocatori che senza possesso palla possono muoversi fino a due caselle alla volta.

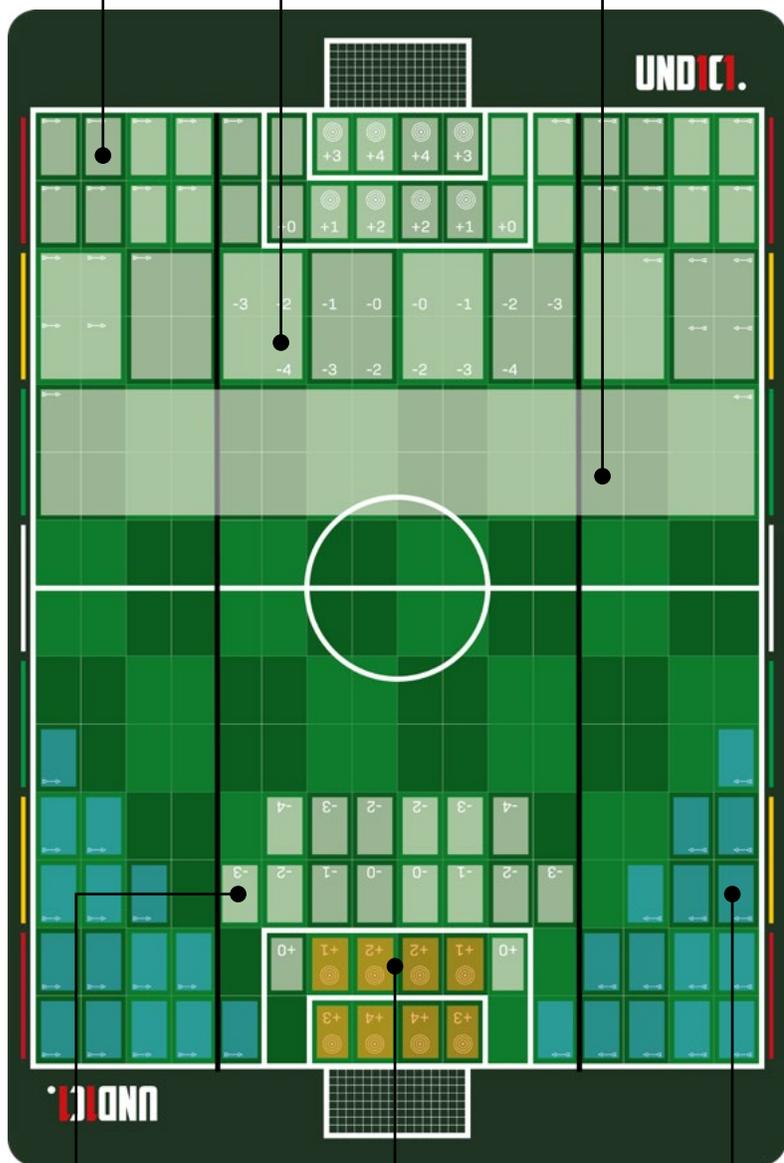
4 caselle dello stesso colore formano un **QUADRANTE**. I quadranti servono per determinare le distanze (e di conseguenza la difficoltà) dei passaggi e dei cross.

8 quadranti posizionati orizzontalmente sulla stessa linea formano una **LINEA DI QUADRANTI**. Più giocatori posizionati all'interno della stessa linea di quadranti possono essere mossi contemporaneamente nella stessa direzione spendendo un'unica azione. Le linee di quadranti servono anche per determinare il posizionamento delle undici pedine prima di ogni calcio di inizio.

CASELLE

QUADRANTI

LINEE DI QUADRANTI



#

CASELLE DI TIRO

Se posizionato su una di queste caselle il giocatore può calciare in porta

#

CASELLE DI TIRO/COLPO DI TESTA

Se posizionato su una di queste caselle il giocatore può calciare in porta e (a seguito di un cross effettuato con successo) colpire di testa verso la porta.

→

CASELLE CROSS

Se posizionato su questa casella il giocatore può effettuare un cross.

COME GIOCARE

UNDICI è un simulatore di calcio da tavolo per due giocatori, ognuno dei quali agisce come allenatore della propria squadra. **Lo scopo del gioco è vincere la partita segnando più goal dell'avversario.**

COMPONENTI DEL GIOCO

Oltre alle pedine e al campo, la scatola contiene due mazzi da **30 carte** (1 bianca, 1 nera), **2 lucchetti** (1 nero, 1 bianco), **2 dadi** (1 nero, 1 bianco), **22 porta pedine** (11 bianchi, 11 neri), **10 supporti per carte** (5 bianchi, 5 neri) e **1 palla**.

PREPARAZIONE ALLA PARTITA

Prima di iniziare una partita, posiziona il campo sul tavolo, mescola i mazzi di carte e distribuisci 20 carte strategia (estratte a caso dal mazzo bianco) all'allenatore della Squadra Bianca e 20 carte strategia (estratte a caso dal mazzo nero) all'allenatore della Squadra Nera. Ogni allenatore **mette le sue 20 carte a faccia in giù davanti a sé e prende un dado.**

POSIZIONAMENTO DEGLI 11 TITOLARI

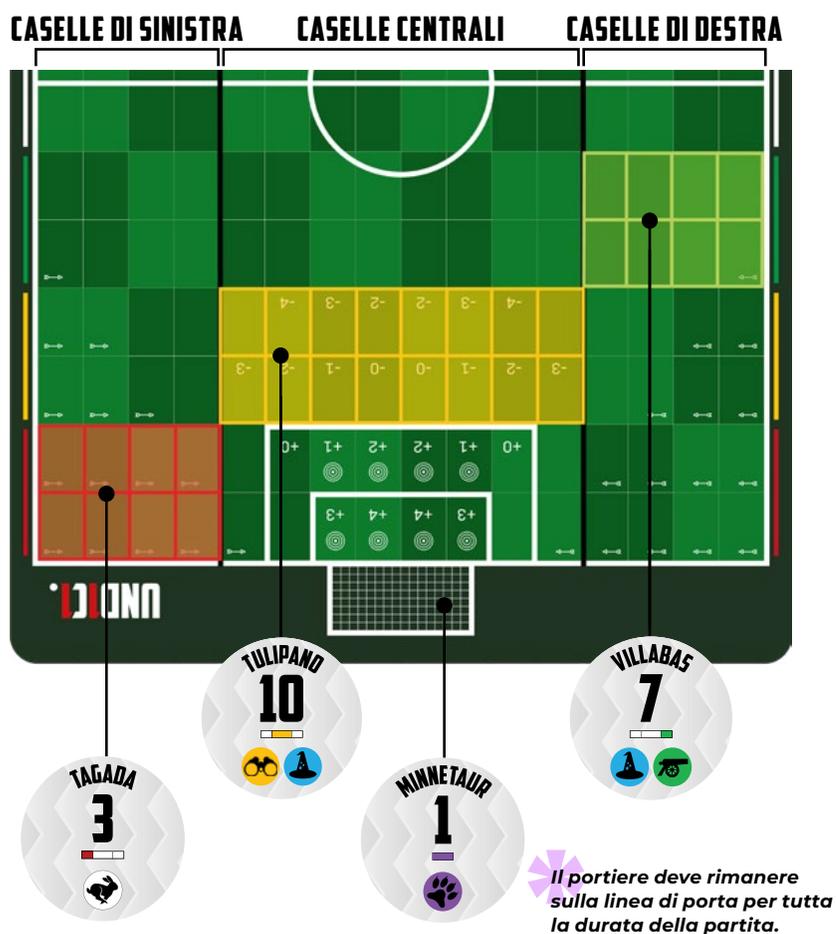
A questo punto, gli allenatori posiziona i loro undici titolari nella loro metà campo, in base **all'INDICATORE DI POSIZIONE** di ciascun giocatore.

Il **quadrato colorato** nell'indicatore di posizione indica il ruolo del giocatore. I **portieri** (viola) devono essere posizionati all'interno della porta*, i **difensori** (rossi) devono essere posizionati all'interno della linea dei quadranti rossa, i **centrocampisti** (gialli) sulla linea dei quadranti gialla e gli **attaccanti** (verdi) all'interno di quella verde.

La **posizione** (sinistra, centro, destra) del quadrato colorato indica da quale **lato del campo** il giocatore preferisce giocare (caselle di sinistra, caselle centrali, caselle di destra).

In base al loro indicatore di posizione, i terzini sinistri come TAGADA (3) possono essere posizionati in una qualsiasi delle caselle di sinistra all'interno della linea dei quadranti

rossa; i centrocampisti centrali come TULIPANO (10) in una qualsiasi casella tra quelle all'interno della linea dei quadranti gialli; le ali sinistre come VILLABAS (7) in una qualsiasi casella tra quelle all'interno della linea dei quadranti verde. I portieri, come MINNETAUR (1), devono rimanere sempre sulla linea di porta.



TURNI E FINE DELLA PARTITA

Nel corso di ogni turno di una partita a UNDICI, un allenatore può:

- compiere un massimo di 3 **AZIONI** (vedi pag. 8-19)
- utilizzare non più di 3 **CARTE STRATEGIA** (vedi pag. 20).

Dopo aver eseguito le sue azioni e usato le sue carte strategia, il giocatore deve posizionare i **LUCCHETTI** (vedi pag. 21) e pescare una **CARTA STRATEGIA**. A questo punto il turno finisce e inizia quello dell'avversario. **Dopo aver pescato l'ultima carta strategia** dai loro mazzi, gli allenatori giocano un ultimo turno ciascuno, e **la partita finisce**.

AZIONI

Durante ogni turno un allenatore può compiere un massimo di 3 azioni, scegliendo tra: **MOVIMENTO INDIVIDUALE**, **MOVIMENTO CORALE**, **PASSAGGIO**, **DRIBBLING**, **CONTRASTO**, **TIRO** e **CROSS**. L'unico momento in cui un allenatore non può scegliere è l'inizio di una partita: la prima azione del primo turno di ogni partita di UNDICI deve essere il **CALCIO DI INIZIO**.

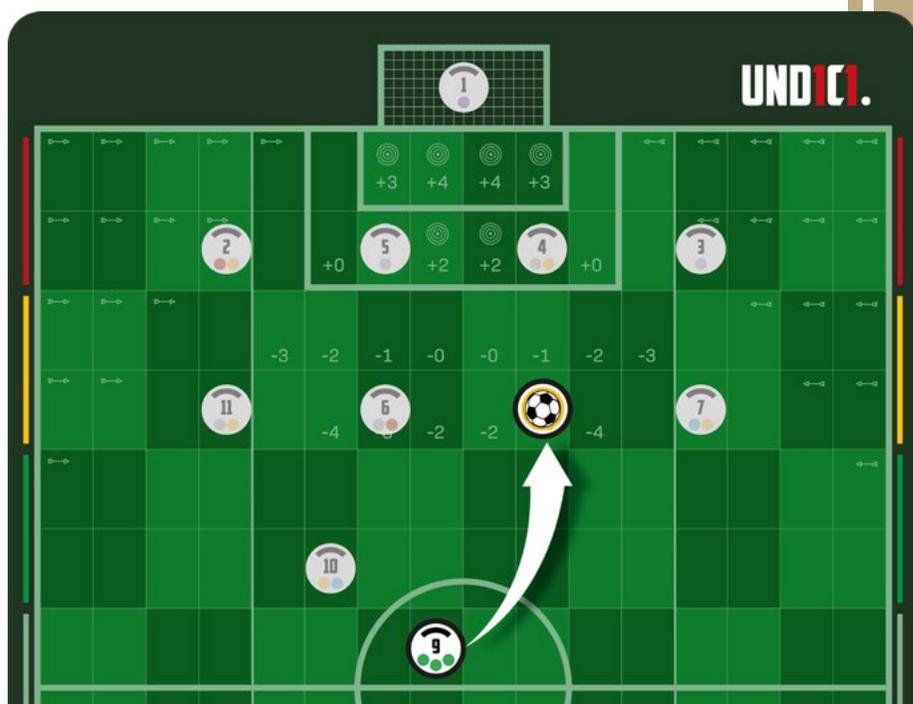
CALCIO D'INIZIO!

Per iniziare il gioco gli allenatori lanciano i loro dadi. Chi ottiene il punteggio più alto sceglie uno dei suoi giocatori (non il portiere), posiziona la pedina di quel giocatore in una casella all'interno del cerchio di centrocampo (nella sua metà campo) e ci posiziona sopra la palla. L'allenatore passa la palla dal giocatore che batte il calcio d'inizio a qualsiasi altro giocatore della sua squadra completando la prima azione del primo turno di gioco. L'allenatore ha quindi altre **due azioni da compiere per completare il suo primo turno**.

CALCIO D'INIZIO! - CONTA LAZIONE



PER IL CALCIO D'INIZIO, IL GIOCATORE DEVE ESSERE POSIZIONATO SU UNA DELLE DUE CASELLE ALL'INTERNO DEL CERCHIO DI CENTRO CAMPO.



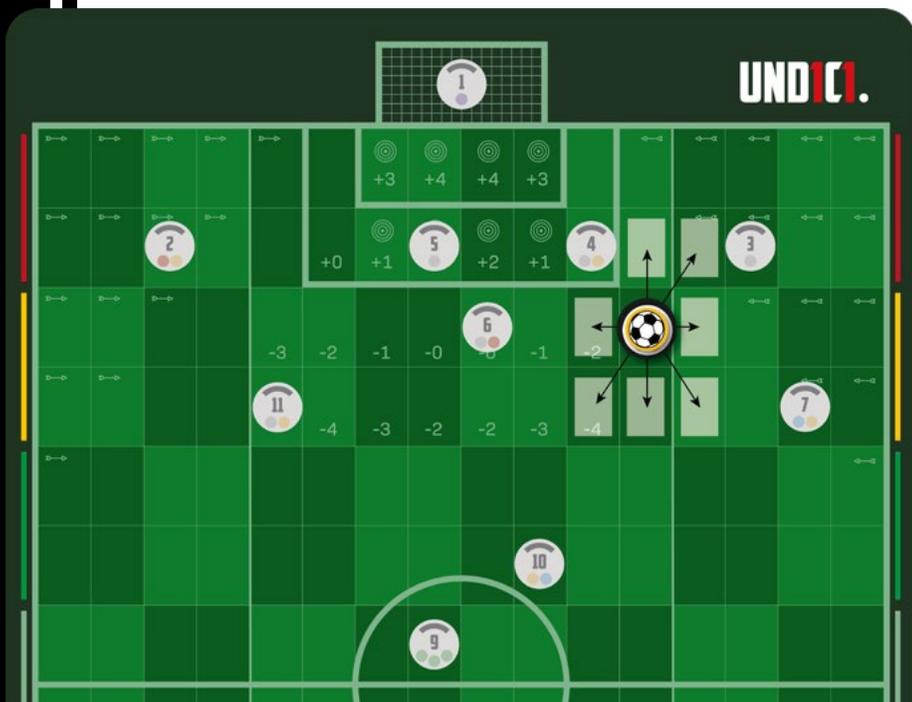
IL GIOCATORE CHE BATTE IL CALCIO DI INIZIO PASSA LA PALLA AD UNO DI SUOI COMPAGNI DI SQUADRA. QUESTA E' LA PRIMA AZIONE DEL PRIMO TURNO DI OGNI PARTITA A UNDCI.

MOVIMENTO INDIVIDUALE

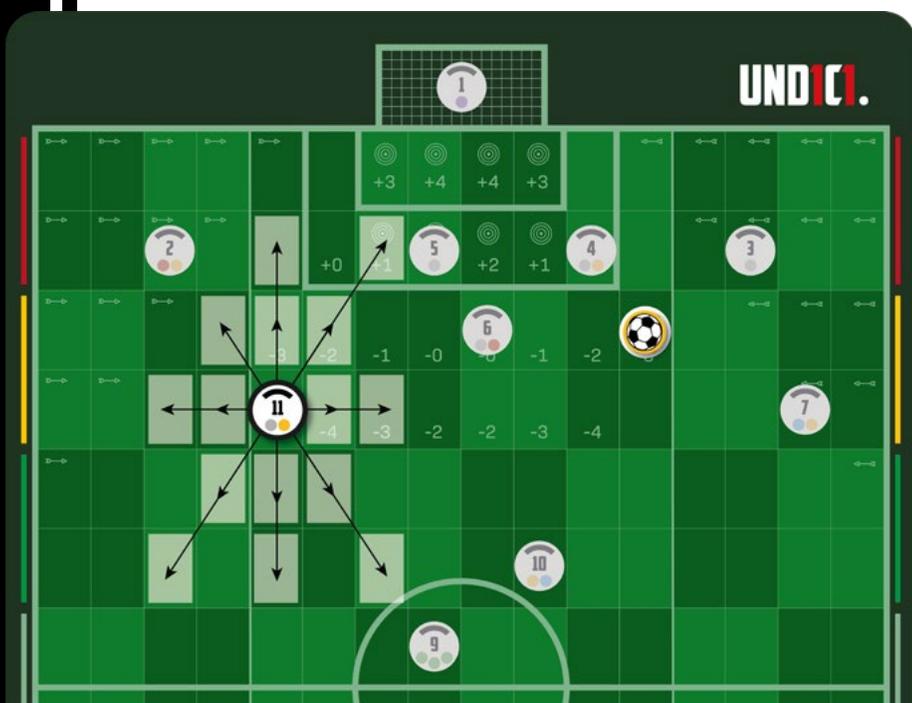
Un giocatore **senza possesso palla** può muoversi di **una o due caselle** alla volta orizzontalmente, verticalmente e diagonalmente.

Un giocatore **in possesso palla** può muoversi solo di **una casella alla volta**.

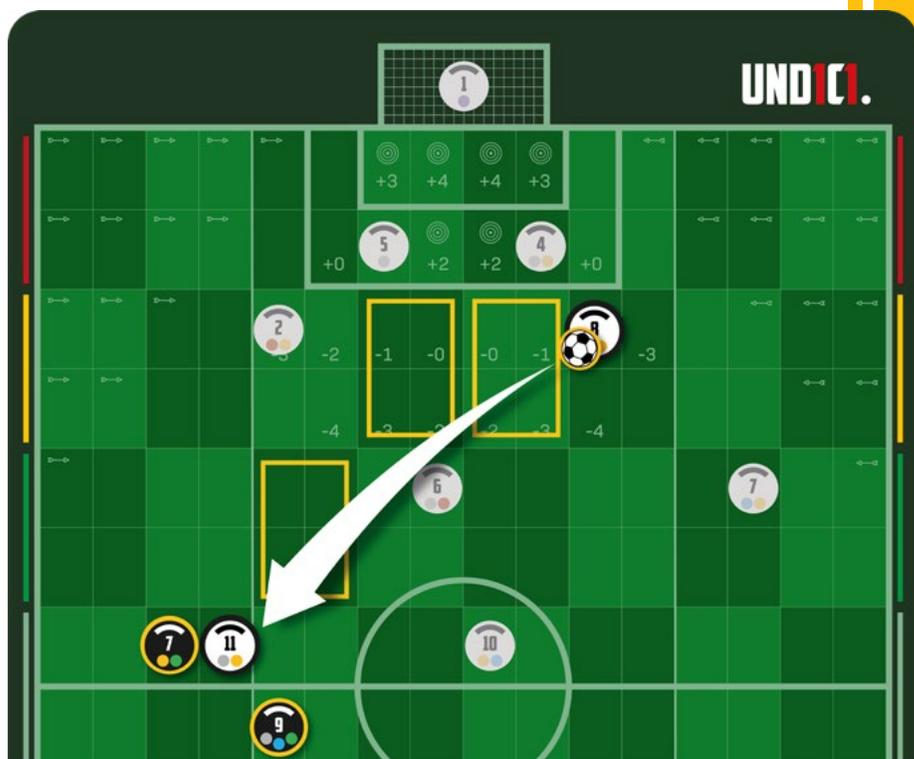
I giocatori non possono muoversi su caselle già occupate da altri giocatori (né compagni di squadra, né avversari), o lucchetti.



UN GIOCATORE CON POSSESSO PALLA PUO' MUOVERSI SOLO DI UNA CASELLA ALLA VOLTA.



UN GIOCATORE SENZA POSSESSO PALLA PUO' MUOVERSI ORIZZONTALMENTE, VERTICAMENTE O DIAGONALMENTE DI UNA O DUE CASELLE ALLA VOLTA. NON SONO CONSENTITI SPOSTAMENTI IN DIREZIONI DIVERSE NELLO STESSO MOVIMENTO (MOVIMENTI A "L")



PASSAGGIO AL GIOCATORE N. 11 - TIRO MINIMO DI DADI RICHIESTO: **5** (Distanza 3 quadranti + 2 marcatura avversari). Se l'allenatore ottiene un numero inferiore, può decidere se la palla va al N. 7 o al N. 9 della squadra nera.

DRIBBLING

Quando è in possesso palla un giocatore può tentare di dribblare un avversario se questo è posizionato in una qualsiasi delle caselle che lo circondano.

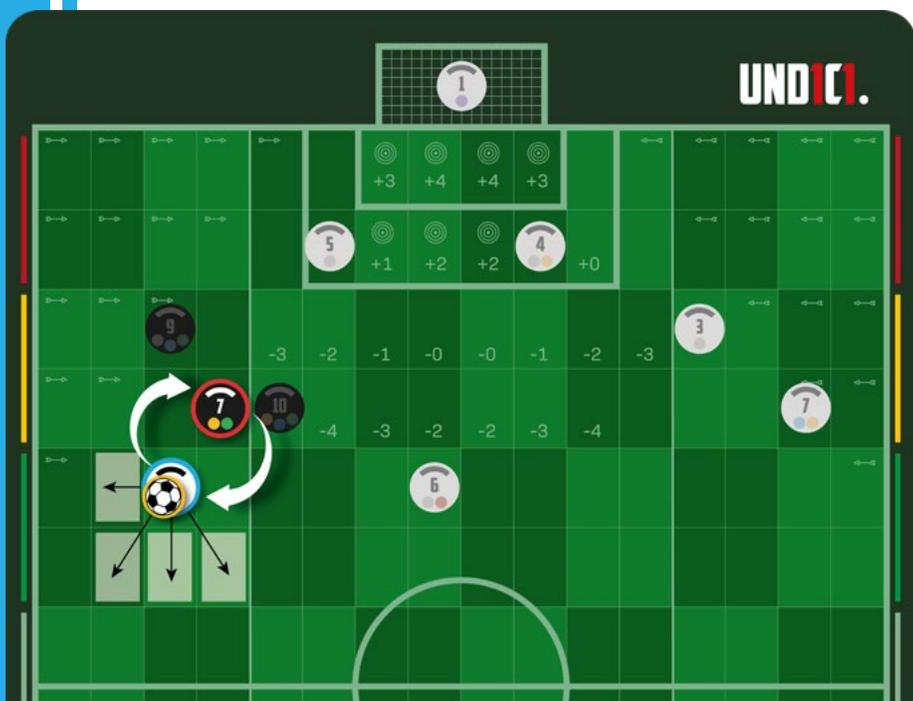
Tentativo di dribbling: gli allenatori tirano i dadi e scambiano le caselle dei giocatori. **Risultato del dribbling:** l'allenatore perdente capovolge il suo giocatore; l'allenatore vincente mantiene (o ruba) il possesso palla con il suo giocatore e può spostarlo di una casella in più (due se ha abilità LEPRE, vedi pag. 24), senza compiere azioni extra.

In caso di pareggio, gli allenatori tirano di nuovo i dadi. Nel caso in cui una squadra fallisca un tentativo di dribbling, il turno di quella squadra termina immediatamente; l'allenatore può solo posizionare i lucchetti, prima di pescare una carta.

**Il giocatore capovolto non può essere utilizzato nel turno successivo. Può essere nuovamente capovolto e utilizzato di nuovo nel turno ancora successivo.*



IL PORTATORE DI PALLA TENTA IL DRIBBLING SUL GIOCATORE N.7. AVREBBE POTUTO TENTARE DI DRIBBLARE SIA IL N.9 CHE IL N.10 DAL MOMENTO CHE SONO POSIZIONATI SU CASELLE ADIACENTI ALLA SUA.



DOPO AVER TIRATO I DADI I GIOCATORI SI SCAMBIANO LA POSIZIONE E IL GIOCATORE PERDENTE DEVE CAPOVOLGERE LA SUA PEDINA. IL VINCITORE MANTIENE (OPPURE GUADAGNA) IL POSSESSO PALLA E PUO' MUOVERSI DI UN'ALTRA CASELLA (OPPUR DUE, SE POSSIEDE ABILITA' LEPRE) SENZA COMPIERE UN'ULTERIORE AZIONE.

CONTRASTO

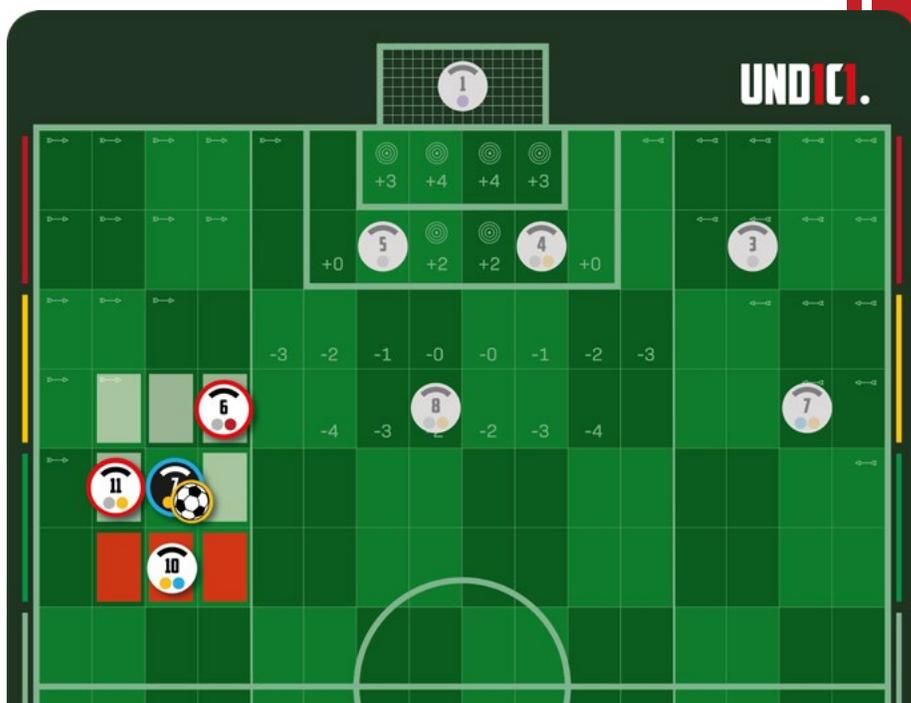
Un giocatore può provare a rubare la palla affrontando un avversario se è posizionato su una casella di fronte o accanto alla sua. **Contrasti da dietro la linea di palla non sono ammessi in UNDICI.**

Tentativo di contrasto: gli allenatori tirano i dadi e scambiano le caselle dei giocatori. **Risultato del contrasto:** il perdente capovolge la pedina del suo giocatore*, l'allenatore vincente mantiene (o ruba) il possesso palla con il suo giocatore, e può spostarlo di una casella in più (due se ha l'abilità LEPRE, vedere pag. 24), **senza spendere azioni extra.**

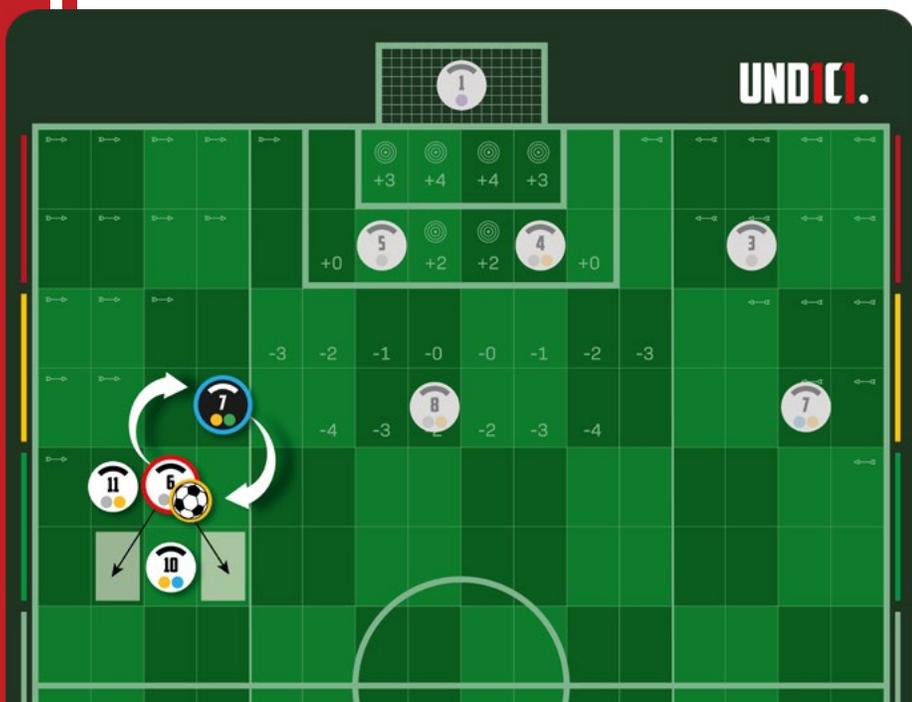
In caso di pareggio, gli allenatori tirano nuovamente i dadi

NOTA: i portieri non possono effettuare contrasti.

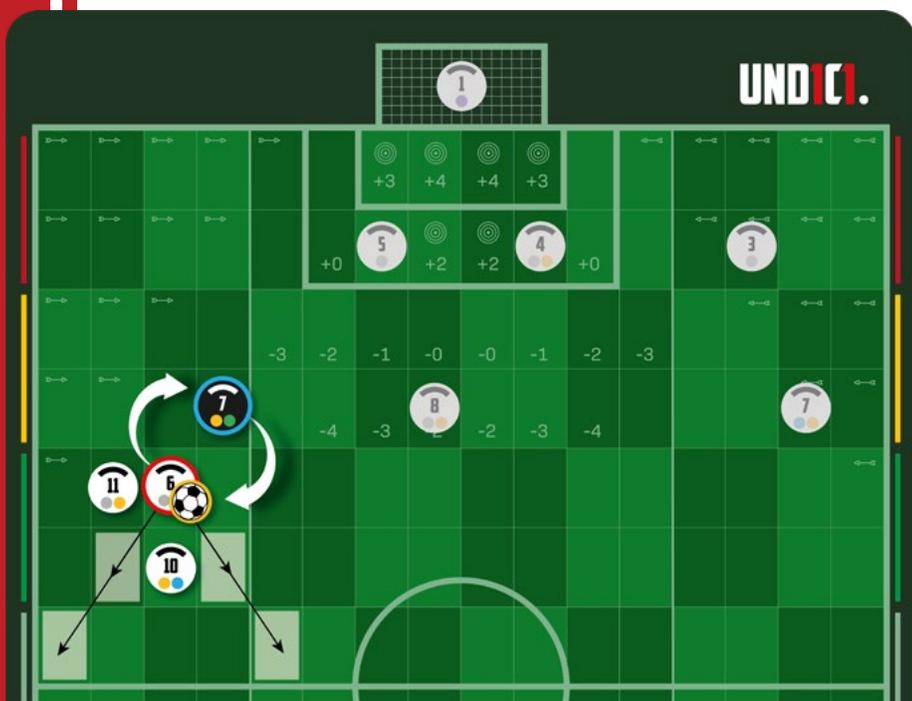
**Il giocatore capovolto non può essere utilizzato nel turno successivo. Può essere nuovamente capovolto e utilizzato di nuovo nel turno ancora successivo.*



SIA IL N.6 CHE IL N.11 POSSONO TENTARE IL CONTRASTO NEI CONFRONTI DELL'AVVERSAIO MENTRE IL N.10 NON PUO' FARLO PERCHE' E' POSIZIONATO DIETRO LA LINEA DELLA PALLA.



IL N.6 TENTA IL CONTRASTO E LO VINCE GUADAGNANDO IL POSSESSO PALLA. I GIOCATORI INVERTONO LE CASELLE ED IL PERDENTE DEVE CAPOVOLGERE LA PROPRIA PEDINA. IL VINCITORE PUO' MUOVERSI DI UN'ALTRA CASELLA SENZA SPENDERE UN'ULTERIORE AZIONE.



SE HA L'ABILITA' LEPRE, DOPO AVER SCAMBIATO LE CASELLE CON L'AVVERSAIO, IL N.6 PUO' SPOSTARSI FINO AD UN MASSIMO DI DUE CASELLE (LA STESSA COSA ACCADE NEL CASO IN CUI UN GIOCATORE CON QUESTA ABILITA' EFFETTUI UN **DRIBBLING** CON SUCCESSO).

CROSS

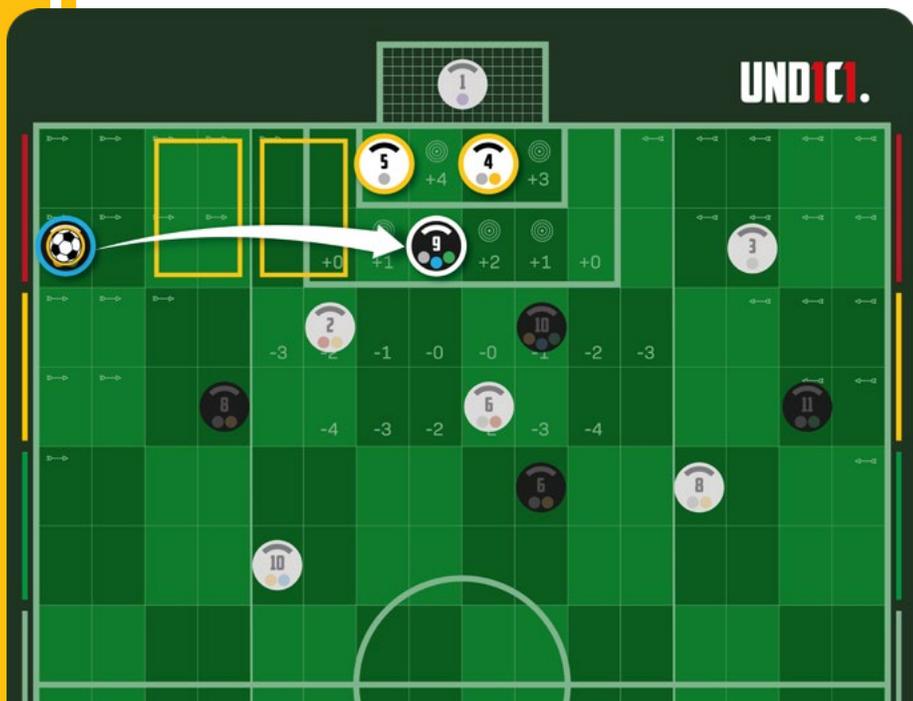
Quando è in possesso palla su una **CASELLA CROSS**, un giocatore può crossare a qualsiasi compagno di squadra su una **CASELLA DI TIRO/COLPO DI TESTA**. Per farlo, l'allenatore tira i suoi dadi.

Punteggio minimo necessario = n. quadranti tra passante e ricevitore + n. avversari che marcano il ricevitore*

- Se l'allenatore ottiene un numero inferiore a quello necessario, la palla va all'avversario più vicino al destinatario del passaggio (e se due o più avversari sono ugualmente distanti dal ricevitore, spetta all'allenatore che ha sbagliato il cross decidere chi riceve la palla). Il turno della squadra che ha fallito il passaggio termina immediatamente e all'allenatore è permesso solo posizionare i lucchetti prima di pescare una carta.
- Se il cross ha successo, il ricevitore colpisce automaticamente la palla di testa (vedi pag. successiva), senza spendere azioni extra.

NOTA: i portieri non contano come marcatori sui cross.

*Avversario posizionato in una qualsiasi delle caselle che circondano il ricevitore.



CROSS VERSO IL GIOCATORE N.9 - LANCIO MINIMO DI DADI RICHIESTO:

4 (2 QUADRANTI DI DISTANZA + 2 AVVERSARI IN MARCATURA)

COLPO DI TESTA

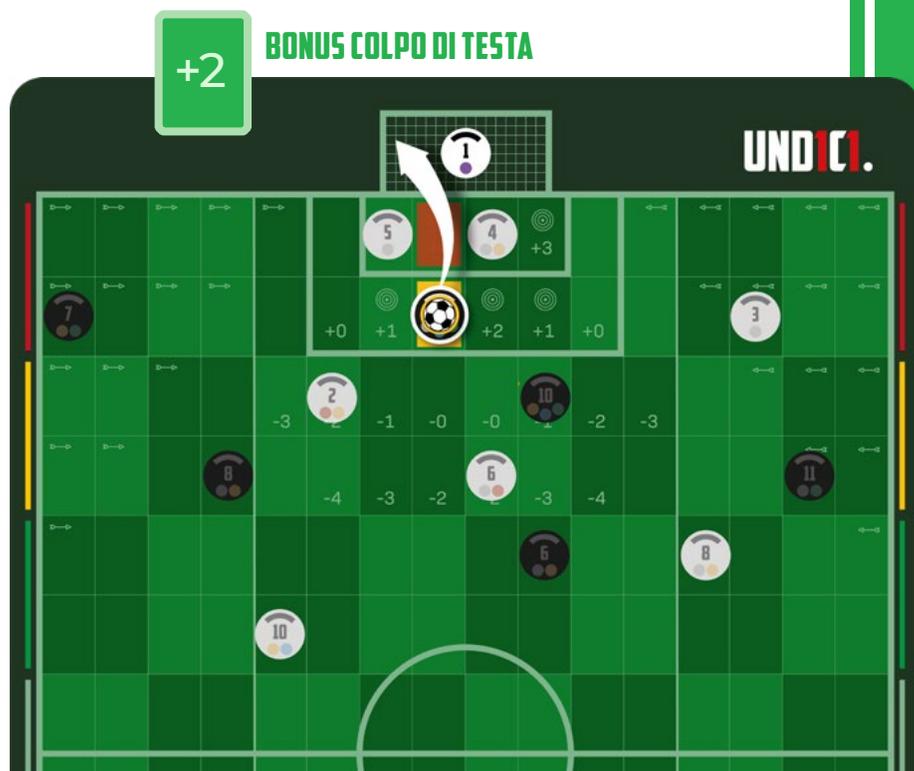
Dopo un cross riuscito, il ricevitore colpisce di testa, senza spendere alcuna azione extra. Ciò significa che il **cross e colpo di testa contano solo come 1 azione**. Gli allenatori tirano i dadi.

Punteggio colpo di testa = punteggio dado +/- bonus/malus tiro

Punteggio del portiere = risultato dei dadi dell'avversario

(+1 punto aggiuntivo nel caso in cui un giocatore si trovi proprio di fronte all'avversario, ostruendo il tiro).

- **Se punteggio del colpo di testa > punteggio del portiere, è gol!** Entrambi gli allenatori riposizionano i loro giocatori in campo per un nuovo CALCIO DI INIZIO (vedi pag. 8).
- **Se punteggio del portiere > punteggio del colpo di testa, il portiere para!** Entrambe le squadre si riposizionano (vedi pag. 23). Quindi, un nuovo turno inizia con un passaggio dal portiere (funziona come un passaggio normale).
- **In caso di pareggio,** gli allenatori tirano di nuovo i dadi.



PUNTEGGIO DEL COLPITORE DI TESTA: PUNTEGGIO DADI -1 (MALUS INDICATO SULLA CASELLA OCCUPATA DAL COLPITORE DI TESTA)

PUNTEGGIO DEL PORTIERE: PUNTEGGIO DADI +1 (DOVUTO ALLA PRESENZA DI UN GIOCATORE CHE SI TROVA PROPRIO DI FRONTE ALL'AVVERSARIO, OSTRUENDONE IL TIRO).

CARTE STRATEGIA

- Ogni allenatore deve pescare una carta strategia alla fine di ogni turno. Gli allenatori possono tenere un massimo di cinque carte in mano; quindi, se alla fine del proprio turno un allenatore ha già cinque carte, deve scartarne una prima di pescare.
- Quando entrambi gli allenatori esauriscono le carte nei loro mazzi giocano un ultimo turno ciascuno e poi la partita finisce.
- La casella di testo sotto l'illustrazione della carta spiega gli effetti prodotti da una carta strategia e indica all'allenatore se la carta deve essere giocata durante il suo turno o durante quello dell'avversario. Un allenatore può utilizzare un massimo di tre carte nel corso del suo turno.
- Tutte le carte hanno un simbolo nell'angolo in alto a sinistra: le carte con ⚡ sono definite **ISTANTANEE**, e producono i loro effetti per un solo turno; le carte con ∞ sono **PERMANENTI**, poiché continuano a produrre i loro effetti fino a quando vengono scartate. Non è possibile avere contemporaneamente più di due carte permanenti in gioco. Una carta permanente può essere scartata da un allenatore in qualsiasi momento durante il suo turno nel caso desideri sostituirla con un'altra carta permanente.
- Il simbolo di ABILITÀ SPECIALE nell'angolo in alto a destra indica che la carta può essere utilizzata solo da/dai giocatori che hanno quella abilità speciale.



Prima di concludere il suo turno pescando una carta strategia, un allenatore posiziona i lucchetti sul campo al fine di: (i) impedire all'avversario di occupare determinate caselle e/o (ii) marcare a uomo un avversario.

Ogni lucchetto deve essere posizionato dall'allenatore su una casella vuota di fronte, dietro o accanto ad una casella occupata da uno dei suoi giocatori.

I lucchetti bianchi non sono efficaci contro i giocatori con abilità *GORILLA* (vedi pag. 24). Per impedire a un *GORILLA* di occupare una determinata casella è necessario un lucchetto nero.

NOTA: Non è possibile posizionare più di un lucchetto dentro l'area di rigore. Non è possibile posizionare lucchetti nei quattro quadranti posizionati agli angoli del campo



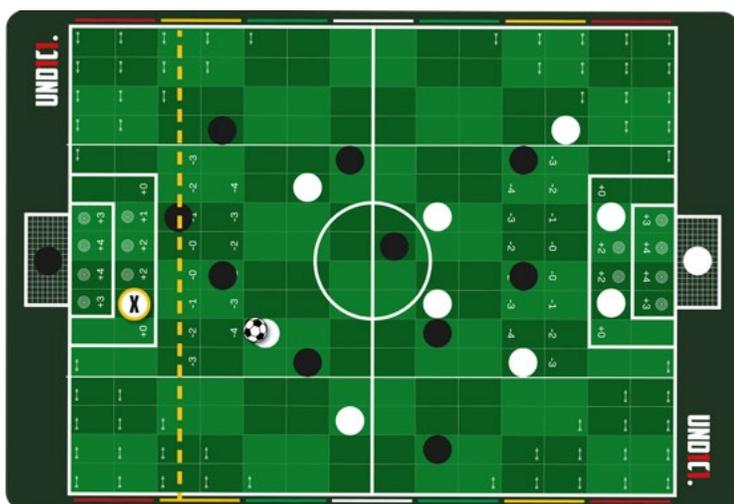
ESEMPIO 1 - PROTEZIONE DEL POSSESSO DI PALLA:

SENZA LUCCHETTI I GIOCATORI N. 11 O N. 2 DELLA SQUADRA BIANCA POTREBBERO AVVICINARSI AL PORTATORE DI PALLA E TENTARE UN CONTRASTO. I LUCCHETTI IMPEDISCONO CHE QUESTO ACCADA, ENTRO IL TURNO.

ALTRE REGOLE

FUORIGIOCO

Un giocatore nella metà campo avversaria può ricevere un passaggio solo a condizione che uno o più avversari (escluso il portiere), sia posizionato sulla sua stessa linea di caselle o su una linea di caselle interposta fra la sua e la posta avversaria. Oltre a questi avversari, quello più vicino al portiere determina la posizione della linea di fuorigioco (vedi figura qui di seguito).



IL PORTATORE DI PALLA NON PUÒ PASSARE AL GIOCATORE X, POICHÉ QUESTO È OLTRE LA LINEA DI FUORIGIOCO

RIPOSIZIONAMENTO DOPO UNA PARATA

Ogni volta che il portiere para un tiro o un colpo di testa, l'allenatore della sua squadra può effettuare fino a tre (SINGOLO o CORALE) **MOVIMENTI**. Quindi l'allenatore avversario fa fino a tre **MOVIMENTI** (SINGOLI o CORALI) e posiziona i lucchetti. Il nuovo turno per l'allenatore della squadra che ha parato il tiro può ora iniziare, con un passaggio dal portiere a qualsiasi compagno di squadra.

NOTE: Il passaggio dal portiere ad un compagno di squadra funziona come un **normale PASSAGGIO**. L'abilità speciale **LEPRE** è efficace durante una fase di riposizionamento, mentre non lo è l'abilità speciale **TRATTORE**.

ABILITA' SPECIALI

Dopo aver appreso le regole di base di UNDI1, ti suggeriamo di iniziare ad usare le ABILITÀ SPECIALI, per dare al gioco un ulteriore livello di profondità (e molto più divertimento!).

Le abilità bianche danno a un giocatore determinati poteri atletici, le abilità colorate facilitano l'esecuzione di tiri, passaggi, dribbling, contrasti e parate, dando un bonus di +1/+2 sul lancio dei tuoi dadi.

TRATTORE



PUO' ESEGUIRE UN EXTRA-MOVIMENTO (CON O SENZA POSSESSO DI PALLA) ALLA FINE DEL TURNO. L'ABILITA' TRATTORE PUO' ESSERE UTILIZZATA DA MAX UN GIOCATORE PER TURNO.

GORILLA



I LUCCHETTI BIANCHI NON SONO EFFICACI CONTRO LUI. L'ABILITÀ DI GORILLA NON È EFFICACE QUANDO IL GIOCATORE HA POSSESSO DI PALLA.

LEPRE



PUÒ MUOVERSI FINO A TRE CASELLE ALLA VOLTA QUANDO NON IN POSSESSO DI PALLA E FINO A DUE CASELLE ALLA VOLTA QUANDO E' IN POSSESSO DI PALLA. NON SONO AMMESSI MOVIMENTI A "L".

CANNONE



CANNONE: +1 SUL PUNTEGGIO DEL DADO QUANDO IL TIRO AVVIENE DA FUORI AREA.

CANNONE NERO: +2 SUL PUNTEGGIO DEL DADO QUANDO IL TIRO AVVIENE DA FUORI AREA.

VIPERA



VIPERA: +1 SUL TIRO DI DADO QUANDO IL TIRO AVVIENE DA DENTRO L'AREA.

VIPERA NERA: +2 SUL TIRO DI DADO QUANDO IL TIRO AVVIENE DA DENTRO L'AREA.



ARIETE

ARIETE: +1 SUL PUNTEGGIO DEL DADO QUANDO SI COLPISCE LA PALLA DI TESTA DOPO UN CROSS ESEGUITO CON SUCCESSO.

ARIETE NERO: +2 SUL PUNTEGGIO DEL DADO QUANDO SI COLPISCE LA PALLA DI TESTA DOPO UN CROSS ESEGUITO CON SUCCESSO.



PLAYMAKER

PLAYMAKER: +1 SUL PUNTEGGIO DEL DADO QUANDO SI ESEGUE UN PASSAGGIO.

PLAYMAKER NERO: +2 SUL PUNTEGGIO DEL DADO QUANDO SI ESEGUE UN PASSAGGIO.



ARCIERE

ARCIERE: +1 SUL PUNTEGGIO DEL DADO QUANDO SI ESEGUE UN CROSS.

ARCIERE NERO: +2 SUL PUNTEGGIO DEL DADO QUANDO SI ESEGUE UN CROSS.



MAGO

MAGO: +1 SUL PUNTEGGIO DEL DADO QUANDO TENTA UN DRIBBLING O QUANDO CERCA DI MANTENERE IL POSSESSO PALLA SE CONTRASTATO.

MAGO NERO: +2 SUL PUNTEGGIO DEL DADO QUANDO TENTA UN DRIBBLING O QUANDO CERCA DI MANTENERE IL POSSESSO PALLA SE CONTRASTATO.



GLADIATORE

GLADIATORE: +1 SUL PUNTEGGIO DEL DADO QUANDO TENTA UN CONTRASTO O QUANDO SUBISCE UN TENTATIVO DI DRIBBLING

GLADIATORE NERO: +2 SUL PUNTEGGIO DEL DADO QUANDO TENTA UN CONTRASTO O QUANDO SUBISCE UN TENTATIVO DI DRIBBLING.



ZAMPA

ZAMPA: +1 SUL PUNTEGGIO DEL DADO QUANDO TENTA DI PARARE UN TIRO O UN COLPO DI TESTA.

ZAMPA NERA: +2 SUL PUNTEGGIO DEL DADO QUANDO TENTA DI PARARE UN TIRO O UN COLPO DI TESTA.



© 2022 DM Giochi Srls.
UNDICI è un marchio registrato di
DM Giochi Srls. Tutti i diritti riservati.





© 2022 DM Giochi Srls.

UNDICI è un marchio registrato di
DM Giochi Srls. Tutti i diritti riservati.

11.