



Regolamento.

11.



SOMMARIO.

PEDINE E CAMPO _____ **P 04**

COME SI GIOCA _____ **P 06**

AZIONI _____ **P 08**

CALCIO D'INIZIO

MOVIMENTO SINGOLO

MOVIMENTO DI GRUPPO

PASSAGGIO

CONTRASTO

DRIBBLING

TIRO

CROSS

COLPO DI TESTA

CARTE STRATEGIA _____ **P 20**

LUCCHETTI _____ **P 21**

ALTRE REGOLE _____ **P 23**

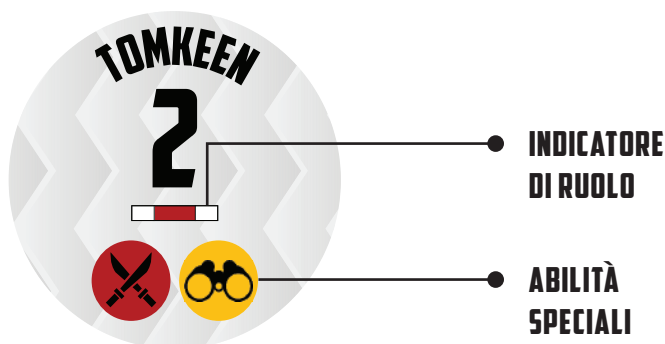
ABILITÀ SPECIALI _____ **P 24**



PEDINE E CAMPO

PEDINE GIOCATORE

Ogni squadra di UNDI1 è composta da 18 pedine giocatore. Ogni pedina mostra il nome di un giocatore, il suo numero di maglia, un **INDICATORE DI RUOLO** (vedi pagina 6) e le sue **ABILITÀ SPECIALI** (vedi pagina 24). Sotto l'indicatore di ruolo, alcuni giocatori presentano uno, due o tre rettangolini (■), che ne indicano l'abilità a calciare rigori e/o punizioni. Per maggiori dettagli a riguardo, consulta le **Regole PRO**.



CAMPO DI GIOCO

Il campo è diviso in 224 **CASELLE**.

In UNDI1, i giocatori in possesso di palla possono muoversi una casella alla volta, mentre i giocatori senza possesso di palla possono muoversi fino a due caselle alla volta.

4 caselle dello stesso colore formano un **QUADRANTE**.

I quadranti vengono utilizzati per determinare la distanza (e quindi, la difficoltà) di passaggi e cross.

8 quadranti allineati orizzontalmente formano una **LINEA**.

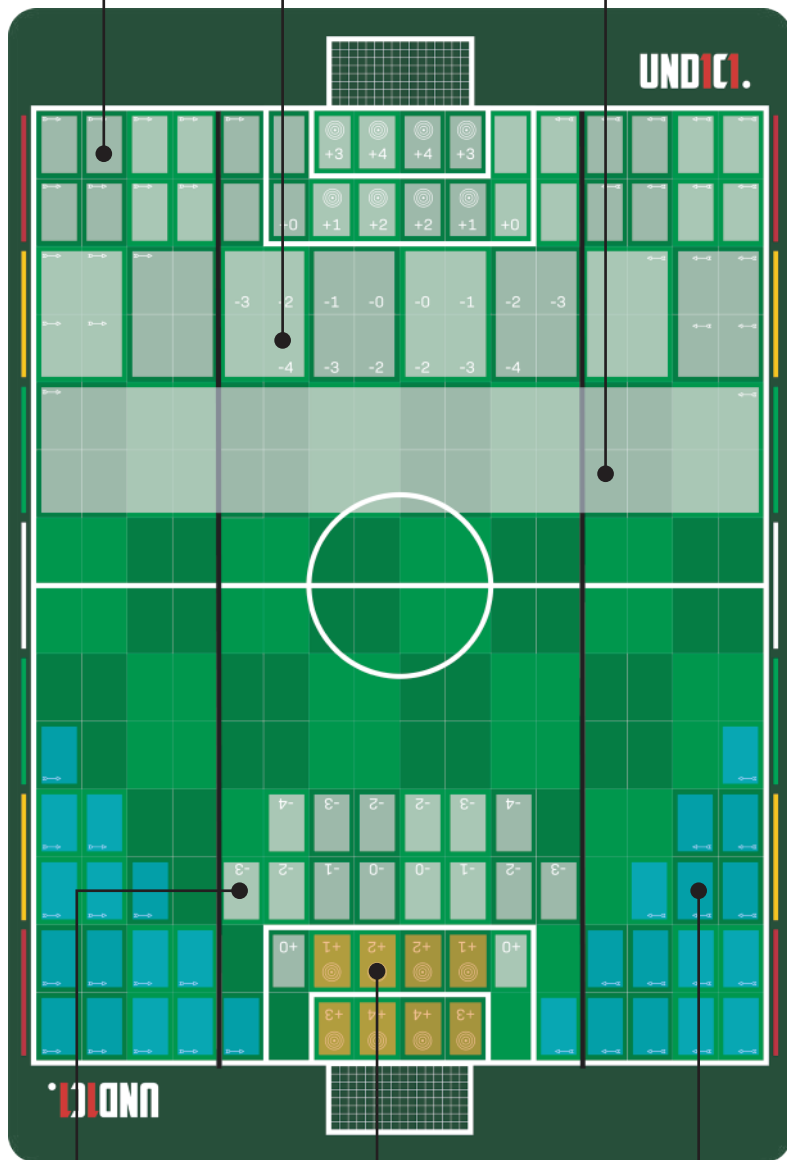
Più giocatori posizionati entro la stessa linea possono essere spostati contemporaneamente. Le linee vengono utilizzate anche come riferimento per schierare la formazione prima di ogni calcio d'inizio.

CASELLE

QUADRANTI

LINEE

UNDICI.



#

CASELLE TIRO

Da queste caselle è possibile tirare in porta.

#

#

CASELLE TIRO / COLPO DI TESTA

Da queste caselle è possibile tirare in porta e colpire di testa.

➡ ➡

CASELLE CROSS

Da queste caselle è possibile crossare.

NOTA: le caselle senza simboli sono definite **“caselle neutre”**.

COME SI GIOCA

UNDICI è un simulatore di calcio da tavolo per due giocatori, ciascuno dei quali impersona l'allenatore di una squadra di calcio. Lo scopo del gioco è vincere la partita segnando più gol dell'avversario.

La scatola base di UNDICI contiene: 1 campo, 4 squadre (da 18 pedine ciascuna), 2 mazzi di carte strategia (da 51 carte ciascuno), 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), 1 pallone e 2 fasce capitano (1 rossa, 1 blu)*.

** I porta-pedine sono utilizzati solo durante il gioco in modalità DRAFT. Consulta le regole di UNDICI PRO per ulteriori dettagli.*

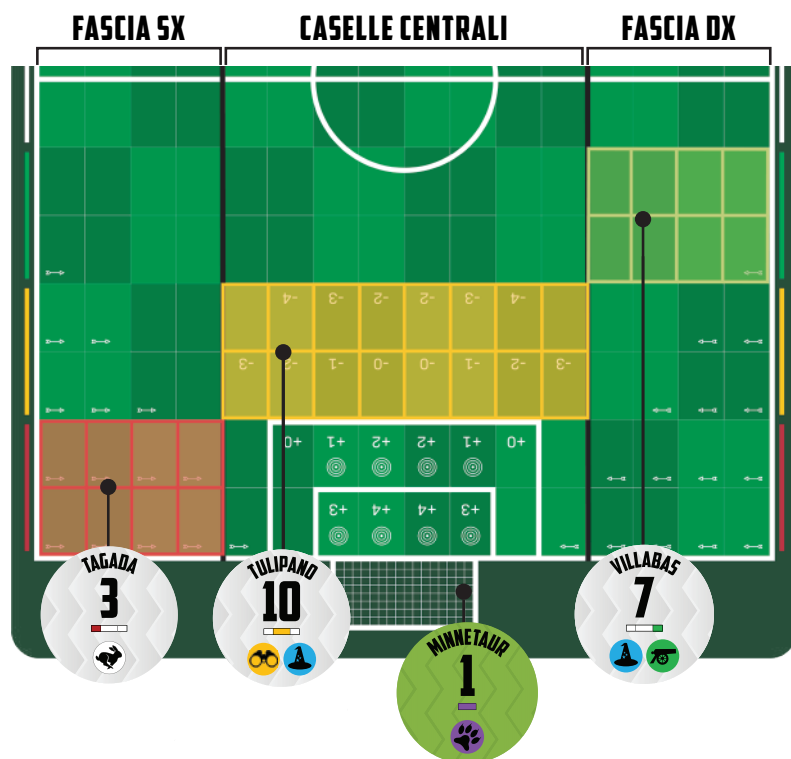
PREPARAZIONE

Per preparare una partita, posiziona il campo da gioco sul tavolo, mescola i mazzi di carte e distribuisce 20 carte strategia dal primo mazzo all'Allenatore A, quindi 20 carte strategia dal secondo mazzo all'Allenatore B. Ogni Allenatore colloca le proprie 20 carte a faccia in giù in un mucchio ("mazzo della partita") davanti a sé e prende un dado.

A questo punto gli Allenatori preparano le rispettive squadre al CALCIO D'INIZIO disponendo gli undici giocatori titolari nella propria metà campo in base al loro **INDICATORE DI RUOLO**

Il **colore** dell'indicatore di posizionamento **determina il ruolo** del giocatore: prima di un calcio d'inizio, i portieri (viola) devono essere posizionati all'interno della porta, i difensori (rosso) devono essere posizionati all'interno della linea rossa, i centrocampisti (giallo) all'interno della linea gialla e gli attaccanti (verde) all'interno di quella verde. La **porzione colorata** dell'indicatore di ruolo (sinistra, centro, destra) determina su **quale lato del campo** posizionare il giocatore.

Esempio: Tagada (terzino sinistro) andrà posizionato all'interno della linea rossa, su una qualsiasi casella della fascia sinistra; Tulipano (centrocampista centrale) andrà posizionato all'interno della linea gialla, su una qualsiasi delle caselle centrali; Villabas (ala destra) andrà posizionato all'interno della linea verde, su una qualsiasi casella della fascia destra; MINNETAUR (portiere), andrà posizionato all'interno **della porta, dalla quale non potrà mai uscire, per tutta la durata della partita.**



I giocatori **rosa** possono essere usati alternativamente come difensori o centrocampisti. I giocatori **blu** possono essere usati alternativamente come centrocampisti o attaccanti.

Prima di iniziare una partita, gli Allenatori selezionano il **CAPITANO** della loro squadra posizionando un anello da capitano sopra al giocatore scelto. Nel corso di una partita, per un massimo di due volte, il capitano avrà la possibilità di fare un secondo lancio dei dadi nel caso in cui l'Allenatore non sia soddisfatto del primo lancio.

TURNI E FINE DELLA PARTITA

Nel corso di ogni turno di una partita di UNDTCT, un Allenatore può:

- Compiere fino a 3 **AZIONI** (vedi pagine 8-19)
- Utilizzare fino a 3 **CARTE STRATEGIA** (vedi pagina 20).

Dopo aver giocato azioni/utilizzato carte strategia, un Allenatore deve (1) posizionare i suoi **LUCCHETTI** (vedi pagina 21) e (2) pescare una **CARTA STRATEGIA** (vedi pagina 20). Una volta che la carta strategia è pescata, il turno termina e inizia il turno dell'avversario.

Dopo aver pescato l'ultima carta strategia dai loro mazzi, gli Allenatori giocano un ultimo turno ciascuno, dopodiché la partita termina.

AZIONI

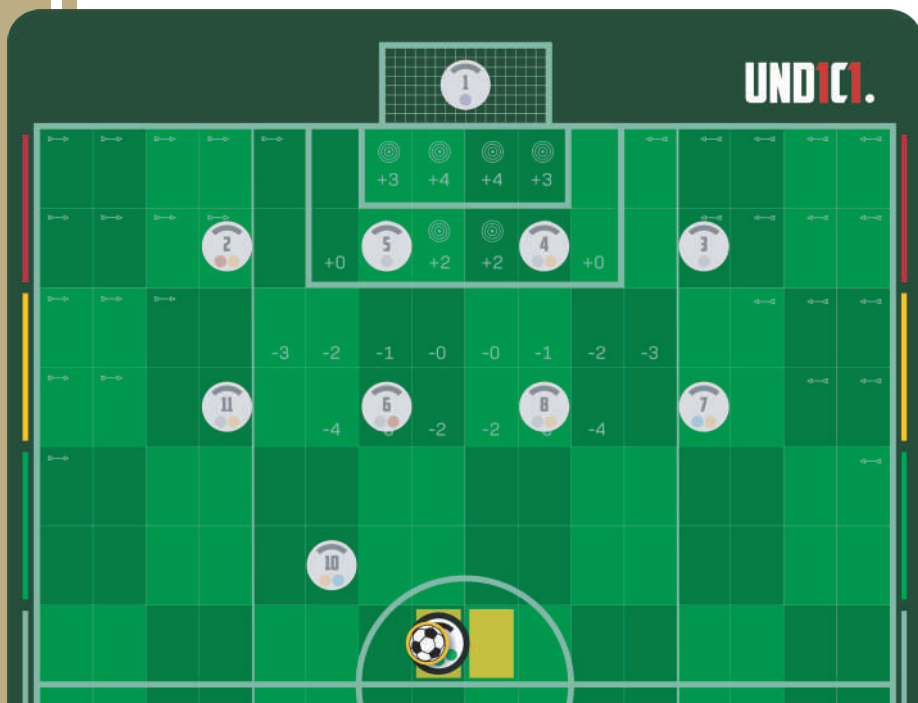
Ad ogni turno, un Allenatore può compiere fino a 3 azioni, scegliendo tra: **MOVIMENTO SINGOLO**, **MOVIMENTO DI GRUPPO**, **PASSAGGIO**, **CONTRASTO**, **DRIBBLING**, **TIRO** e **CROSS**. La prima azione del primo turno di ciascuna partita di UNDICI dev'essere necessariamente un **CALCIO D'INIZIO**.

CALCIO D'INIZIO - COSTA 1 AZIONE

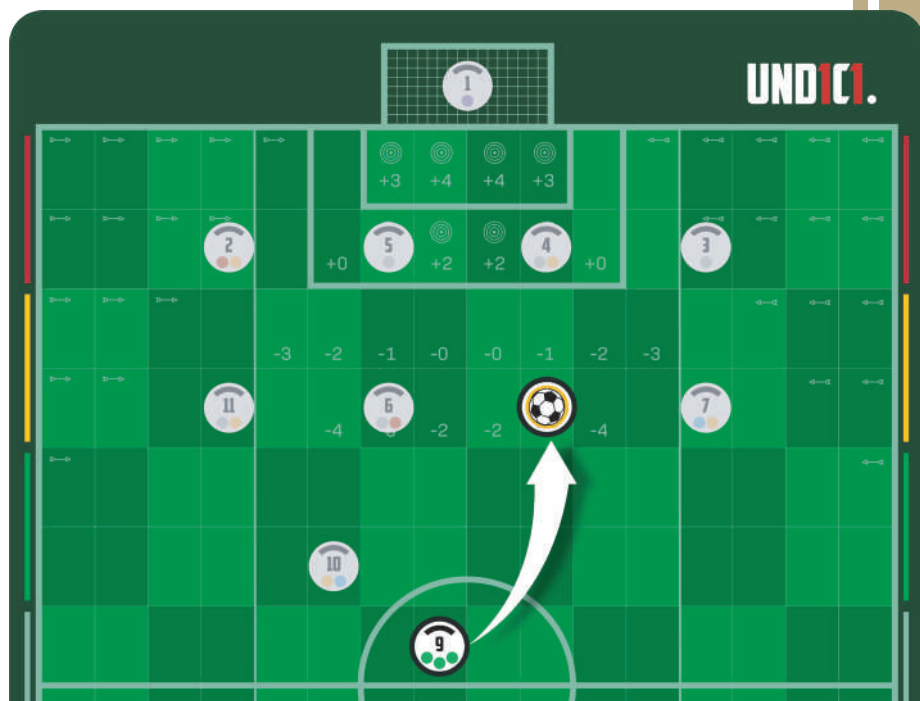
CALCIO D'INIZIO

Per iniziare la partita, entrambi gli Allenatori lanciano il dado. L'Allenatore che ottiene il punteggio più alto batte il calcio d'inizio. Per farlo, sceglie un suo giocatore (non il portiere), lo posiziona su una delle due caselle nel cerchio di centrocampo (all'interno della sua metà campo) e vi posiziona sopra il pallone.

A questo punto, l'Allenatore sposta la palla dal giocatore che batte il calcio d'inizio ad un qualsiasi altro giocatore della sua squadra, completando la sua prima azione. Ne ha a disposizione altre due, per completare il suo primo turno di gioco.



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



IL CALCIATORE PASSA LA PALLA A QUALSIASI COMPAGNO DI SQUADRA. IL CALCIO D'INIZIO È LA PRIMA AZIONE DEL PRIMO TURNO DI OGNI PARTITA DI UNDICI.

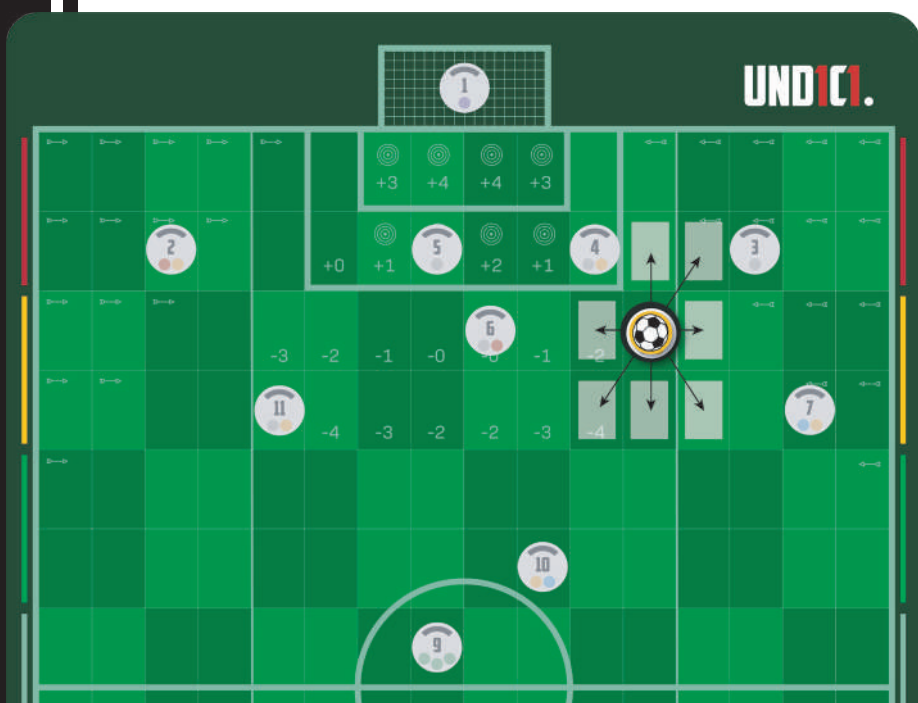
MOVIMENTO SINGOLO

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

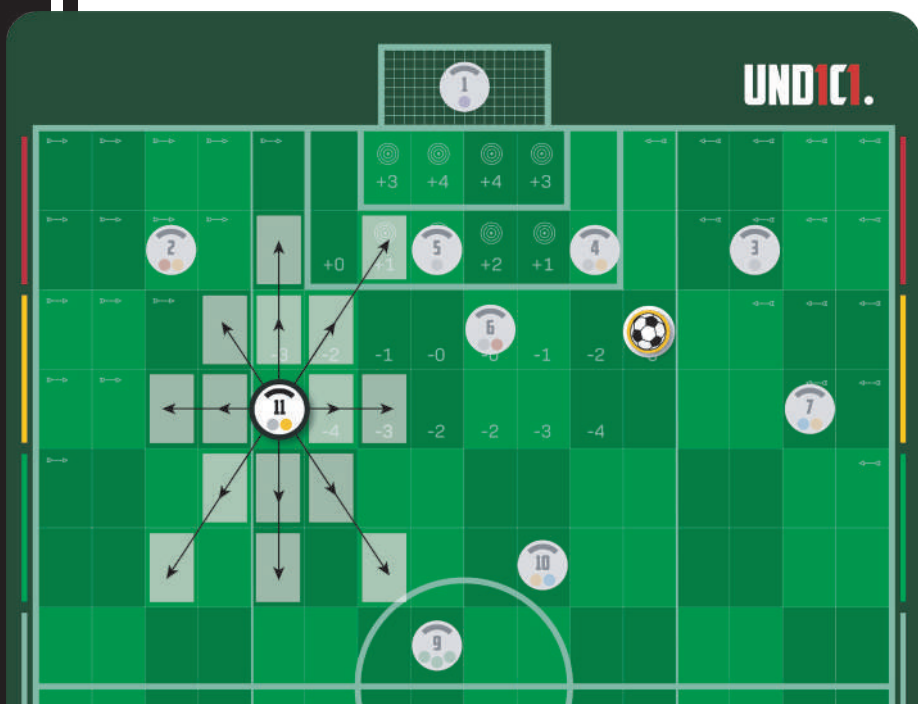
Un giocatore **in possesso di palla** può essere spostato solo di **una casella alla volta**.

I giocatori non possono essere spostati su caselle già occupate da lucchetti o altri giocatori (sia compagni di squadra che avversari, inclusi *giocatori capovolti* - consulta le pagine 13 (CONTRASTO) e 15 (DRIBBLING) per ulteriori dettagli).

NOTA: I giocatori con l'abilità LEPRE possono muoversi di una, due o tre caselle alla volta senza palla e di una o due caselle alla volta con la palla.



UN GIOCATORE IN POSSESSO DI PALLA PUÒ ESSERE SPOSTATO DI UNA CASELLA ALLA VOLTA, IN ORIZZONTALE, VERTICALE O DIAGONALE.



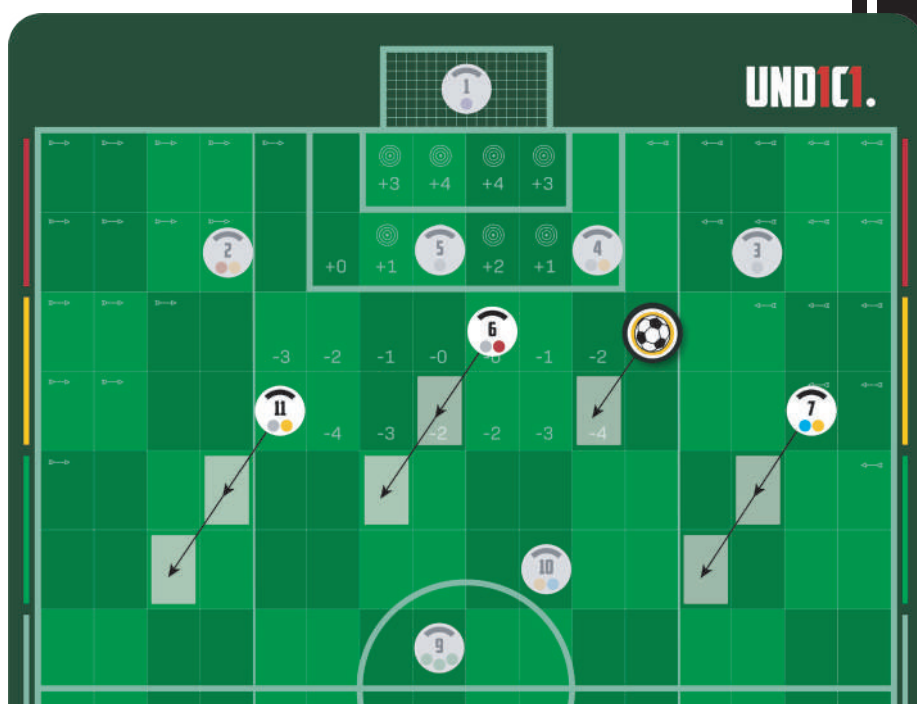
UN GIOCATORE SENZA POSSESSO DI PALLA PUÒ ESSERE SPOSTATO DI UNA O DUE CASELLE ALLA VOLTA, IN ORIZZONTALE, VERTICALE O DIAGONALE (NON SONO AMMESSI CAMBI DI DIREZIONE O MOVIMENTI A "L").

MOVIMENTO DI GRUPPO

Più giocatori possono essere **mossi contemporaneamente** spendendo una sola azione, a condizione che (i) **si muovano dalla stessa linea** (nell'esempio sotto, quella gialla,) e (ii) **si muovano nella stessa direzione**.

Durante l'esecuzione di un movimento di gruppo, **un Allenatore può spostare i giocatori di un numero diverso di caselle** (es.: uno o più giocatori di una casella e uno o più altri giocatori di due caselle), a condizione che la direzione in cui si muovono sia la stessa.

Inoltre, **non è obbligatorio spostare tutti i giocatori che si trovano all'interno di una linea**. Ad esempio, un Allenatore potrebbe decidere di eseguire un movimento di gruppo spostando solo 3 dei 4 giocatori che si trovino all'interno di una stessa linea.



DUE O PIÙ GIOCATORI CHE SI TROVANO ALL'INTERNO DELLA STESSA LINEA (IN QUESTO CASO QUELLA GIALLA) POSSONO ESSERE SPOSTATI SPENDENDO UNA SOLA AZIONE, A CONDIZIONE CHE SI MUOVANO NELLA STESSA DIREZIONE. NELL'AMBITO DELLO STESSO MOVIMENTO DI GRUPPO E' POSSIBILE MUOVERE ALCUNI GIOCATORI DI UNA CASELLA, E ALTRI DI DUE (O DI TRE, NEL CASO DI **LEPRI**).

PASSAGGIO

Un giocatore in possesso di palla può effettuare un passaggio a qualsiasi compagno di squadra ("ricevitore"). Per farlo, l'Allenatore lancia il dado.

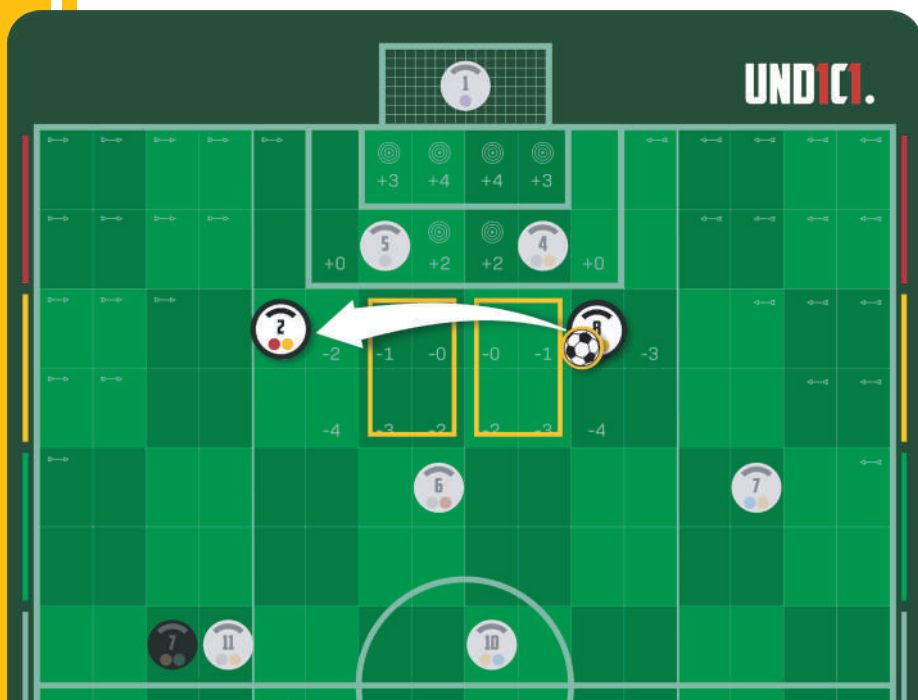
Punteggio minimo necessario = # quadranti tra autore del passaggio e ricevitore + # giocatori avversari in marcatura sul ricevitore*

Se l'Allenatore ottiene un punteggio inferiore rispetto a quello necessario, la palla finisce all'avversario che si trova più vicino al ricevitore (se due o più avversari sono equidistanti dal ricevitore, spetta all'Allenatore che ha sbagliato il passaggio decidere quale dei due raccoglie la sfera). **Il turno della squadra che ha fallito il passaggio termina immediatamente:** l'Allenatore può solo posizionare i lucchetti, dopodichè pesca una carta.

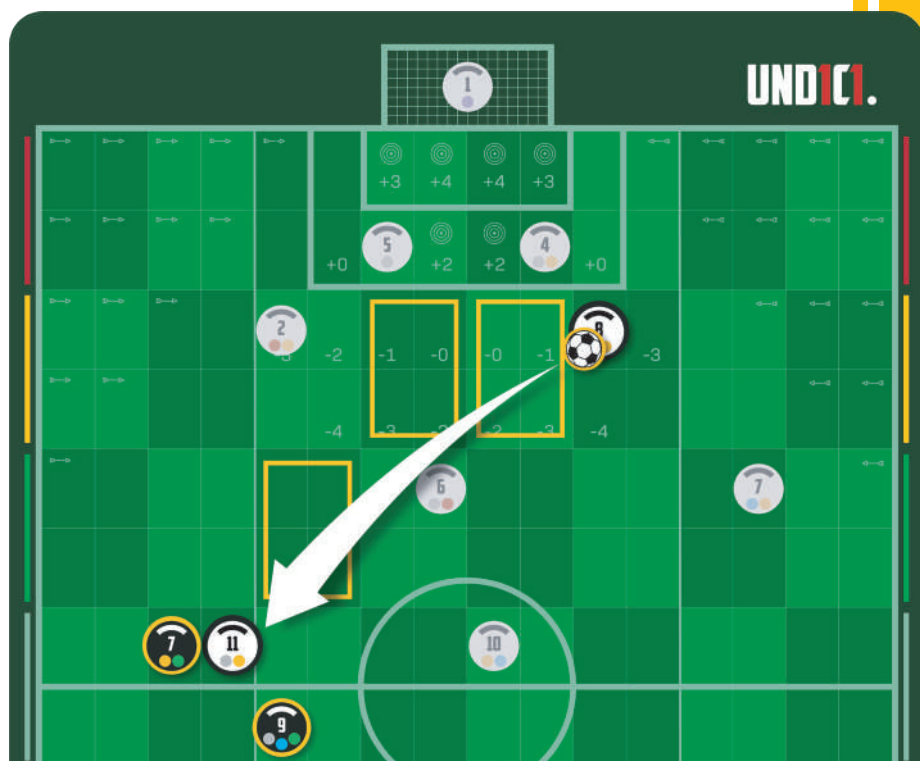
NOTA: mentre un portiere non può ricevere passaggi, conta come un giocatore che effettua il marcamento su passaggi diretti agli avversari posizionati nelle caselle di tiro/colpo di testa +3 e +4.



* Avversari posizionati in una qualsiasi delle caselle circostanti il ricevitore.



PASSAGGIO AL GIOCATORE #2 - PUNTEGGIO MINIMO RICHiesto:
2 (= 2 QUADRANTI DI DISTANZA). SE L'ALLENATORE OTTIENE UN PUNTEGGIO INFERIORE, LA PALLA FINISCE AL GIOCATORE #7 DELLA SQUADRA NERA.



PASSAGGIO AL GIOCATORE #11 - PUNTEGGIO MINIMO RICHiesto: **5** (= 3 QUADRANTI DI DISTANZA + 2 AVVERSARI IN MARCATURA). SE L'ALLENATORE OTTIENE UN PUNTEGGIO INFERIORE, DECIDE A QUALE DEI DUE GIOCATORI DELLA SQUADRA NERA (#7 O #9) FAR ARRIVARE LA PALLA.

5 (= 3 QUADRANTI DI DISTANZA + 2 AVVERSARI IN MARCATURA). SE L'ALLENATORE OTTIENE UN PUNTEGGIO INFERIORE, DECIDE A QUALE DEI DUE GIOCATORI DELLA SQUADRA NERA (#7 O #9) FAR ARRIVARE LA PALLA.


CONTRASTO

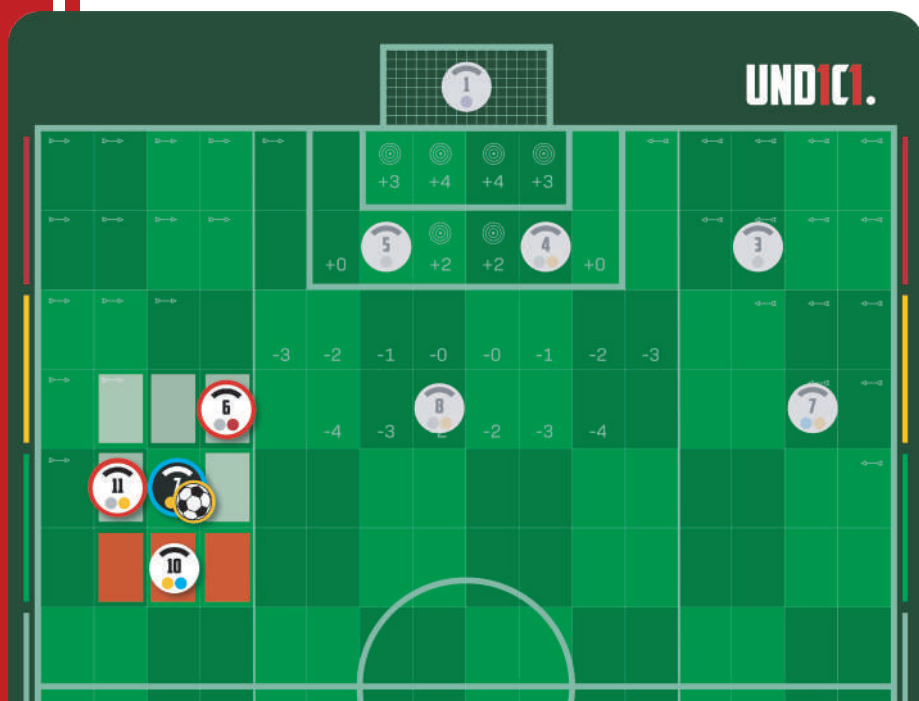
Un giocatore può tentare di contrastare un avversario per rubargli la palla, se si trova in una casella adiacente alla sua. Ma ricorda: **in UNDICI i contrasti da dietro non sono ammessi!**

Tentativo di contrasto: Gli Allenatori lanciano i loro dadi.

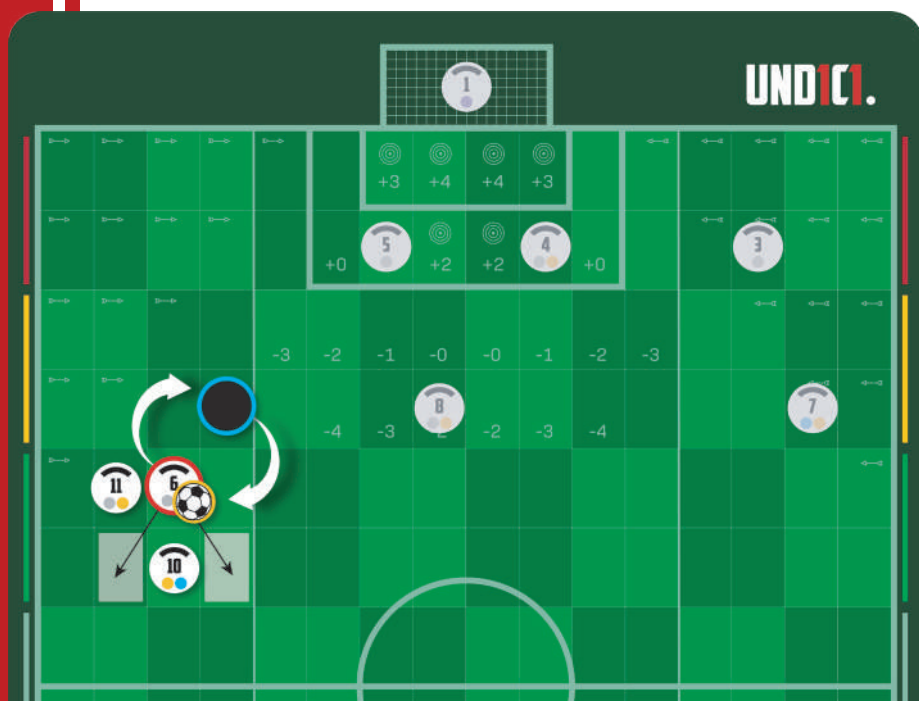
Esiti del contrasto: I giocatori si scambiano di casella. L'Allenatore vincente ruba (o mantiene) il possesso della palla con il suo giocatore e può spostarlo di una casella aggiuntiva (due, se possiedono l'abilità **LEPRE**), senza spendere azioni extra. L'Allenatore **perdente capovolge il suo giocatore**: non potrà usarlo di nuovo durante questo turno e il suo prossimo (alla fine del quale, lo capovolgerà di nuovo, riabilitandolo)*.

In caso di pareggio gli Allenatori lanciano di nuovo i loro dadi.

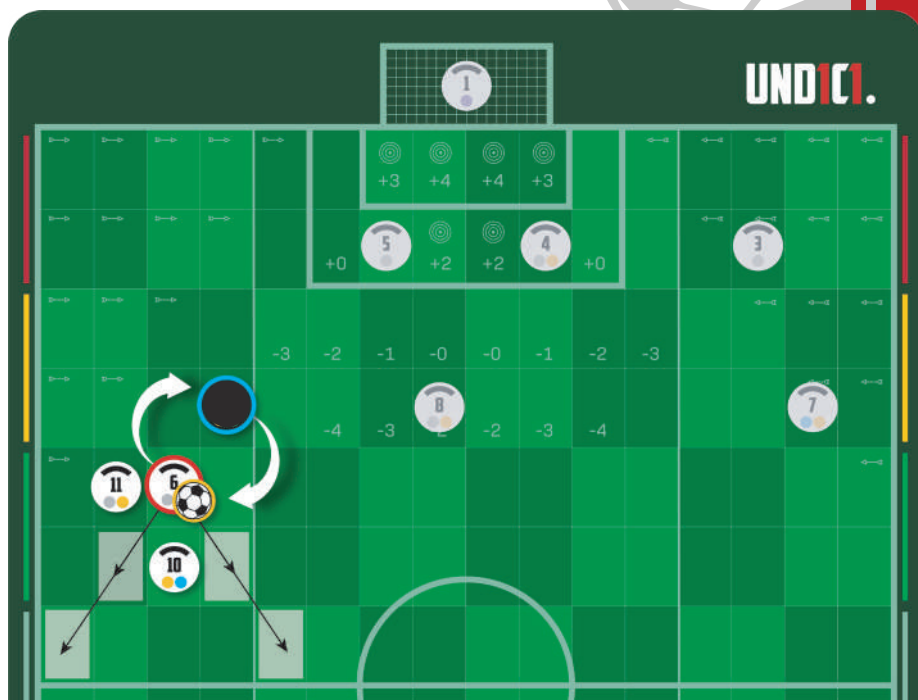
 *Mentre capovolto, un giocatore non può essere mosso né compiere azioni. Altri giocatori non possono attraversare un giocatore capovolto. Un Allenatore può posizionare un lucchetto (vedi pag. 21) accanto a qualsiasi suo giocatore capovolto.*



SIA IL #6 CHE L'#11 POSSONO AFFRONTARE L'AVVERSAIO, MENTRE IL #10 NON PUÒ (IN QUANTO SI TROVANO DIETRO ALLA LINEA DELLA PALLA).



IL GIOCATORE #6 TENTA DI CONTRASTARE L'AVVERSAIO E VINCE IL DUELLO AI DADI, RUBANDOGLI QUINDI LA PALLA. I DUE GIOCATORI SI SCAMBIANO DI CASELLA ED IL #7 NERO VIENE CAPOVOLTO: NON POTRÀ ESSERE UTILIZZATO DURANTE IL PROSSIMO TURNO DELLA SUA SQUADRA. IL GIOCATORE #6 PUÒ MUOVERSI DI UNA CASELLA AGGIUNTIVA, SENZA SPENDERE AZIONI AGGIUNTIVE.



SE IL GIOCATORE #6 HA L'ABILITÀ **LEPRE**, DOPO ESSERSI SCAMBIATO DI CASELLA CON L'AVVERSAIO PUÒ SPOSTARSI DI UNA O DUE CASELLE, SENZA SPENDERE AZIONI AGGIUNTIVE.

DRIBBLING

Quando in possesso di palla, un giocatore può provare a dribblare un avversario situato in una qualsiasi delle caselle che lo circondano, nel tentativo di raggiungere una casella che non potrebbe altrimenti raggiungere spendendo una sola azione.

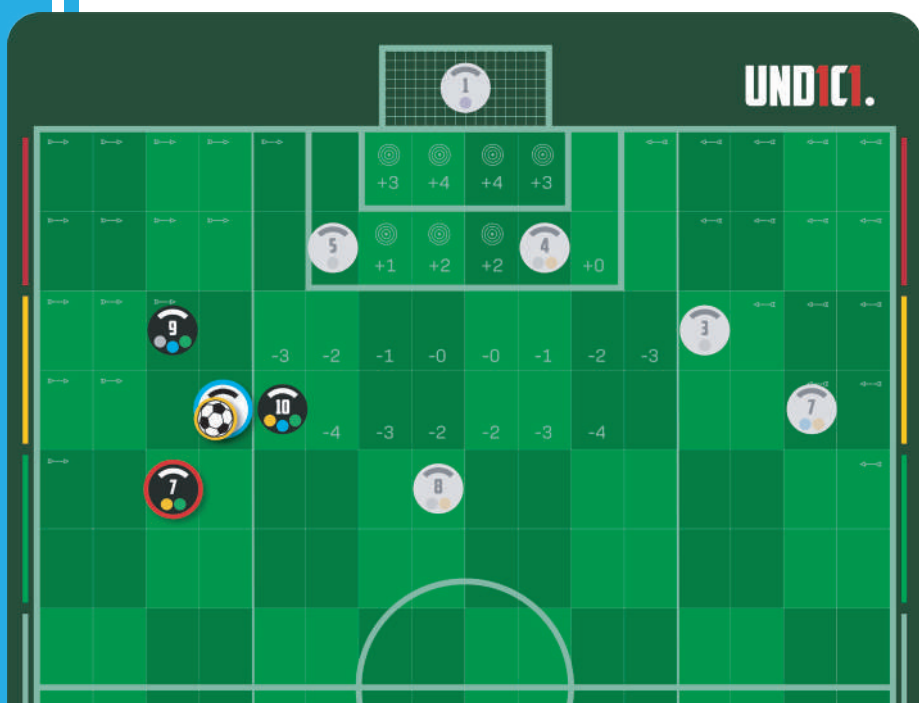
Tentativo di dribbling: Gli allenatori lanciano i loro dadi.

Risultato del dribbling: i giocatori si scambiano di casella

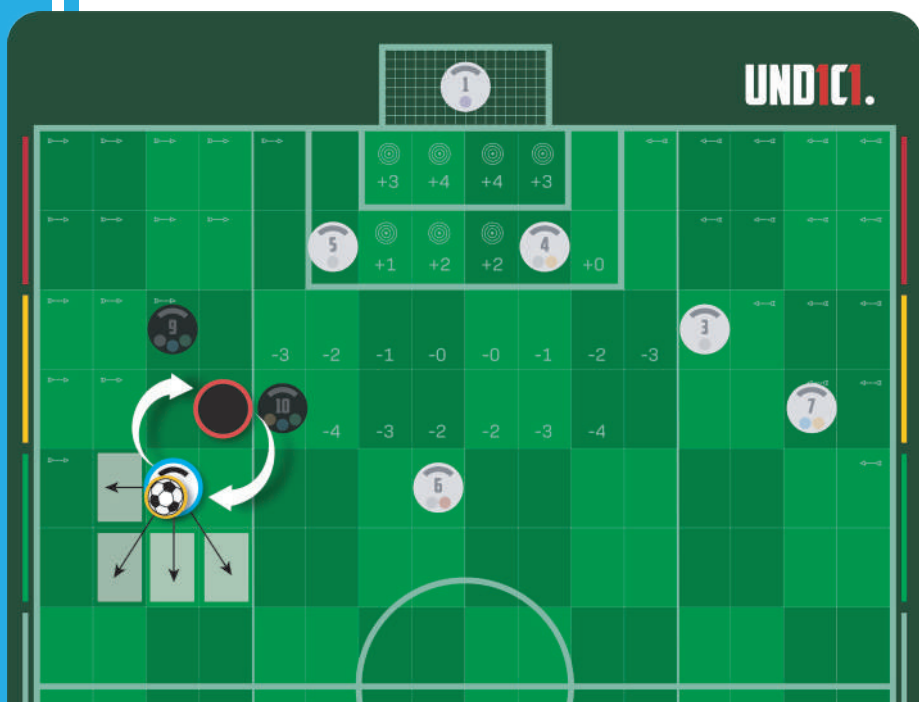
L'allenatore vincitore mantiene (o ruba) il possesso della palla con il proprio giocatore e può spostarlo di una casella aggiuntiva (due, se possiedono l'abilità **LEPRE**), senza spendere azioni extra. L'allenatore perdente **capovolge il proprio giocatore:** non potrà utilizzarlo di nuovo durante questo e il suo prossimo turno (al termine del quale, lo capovolgerà di nuovo, riattivandolo).

NOTA: dopo un fallimento nel tentativo di dribbling, un allenatore deve posizionare i lucchetti e poi pescare una carta, concludendo il proprio turno.

In caso di pareggio, gli allenatori tirano nuovamente i dadi.



IL PORTATORE DI PALLA TENTA DI DRIBBLARE IL GIOCATORE #7 NERO (DA NOTARE CHE AVREBBE POTUTO ALTERNATIVAMENTE PROVARE A DRIBBLARE I GIOCATORI #9 O #10).



IL GIOCATORE BIANCO VINCE IL DUELLO AI DADI, MANTENENDO IL POSSESSO PALLA. I DUE GIOCATORI SI SCAMBIANO DI CASELLA, ED IL #7 NERO VIENE CAPOVOLTO: NON POTRÀ ESSERE UTILIZZATO DURANTE IL PROSSIMO TURNO DELLA SUA SQUADRA. IL GIOCATORE BIANCO PUÒ MUOVERSI DI UNA CASELLA AGGIUNTIVA (O DUE, NEL CASO IN CUI ABBAIA L'ABILITÀ *LEPRE*), SENZA SPENDERE AZIONI AGGIUNTIVE.

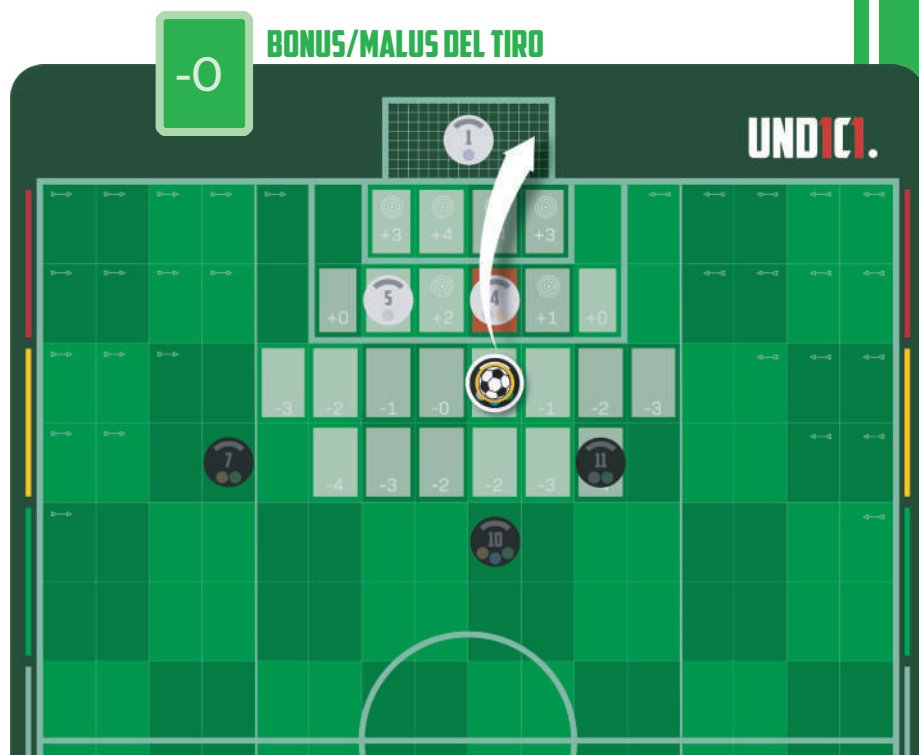
TIRO

Un giocatore in possesso di palla può tentare il tiro in porta, se si trova su una **CASELLA TIRO**. Gli Allenatori lanciano il dado:

punteggio tiro = risultato del dado dell'allenatore attaccante
+/- bonus/malus del tiro

punteggio parata = risultato del dado dell'allenatore difensore (+1 punto extra se uno dei suoi giocatori si trova proprio di fronte al giocatore che tira)

- Se **punteggio tiro > punteggio parata**, **è gol!**
Gli Allenatori schierano la propria squadra per un nuovo CALCIO D'INIZIO (vedi pagina 6).
- Se **punteggio tiro < punteggio parata**, **il portiere para!**
Entrambi gli Allenatori risistemano i propri giocatori (come spiegato a pagina 23). Dopodiché, un nuovo turno comincia con un passaggio del portiere (funziona come un normale passaggio, vedi pagina 12).
- In caso di pareggio, occorre rilanciare i dadi.



PUNTEGGIO TIRO: LANCIO DEL DADO - 0 (MALUS TIRO RIPORTATO SULLA CASELLA OCCUPATA DAL TIRATORE)

PUNTEGGIO PARATA: LANCIO DEL DADO + 1 (PUNTO EXTRA PER IL FATTO CHE UN GIOCATORE SI TROVA DAVANTI AL TIRATORE OSTRUENDONE LA CONCLUSIONE)

CROSS

Dev'essere seguito da un colpo di testa

Se si trova su una **CASELLA CROSS**, un giocatore in possesso di palla può tentare un cross per un compagno posizionato su una **CASELLA TIRO/COLPO DI TESTA** ("saltatore"). Per effettuare il cross, l'Allenatore lancia il dado.

Punteggio minimo richiesto = # **quadranti** tra il passatore e il ricevitore + # **giocatori avversari** che marcano il ricevitore*

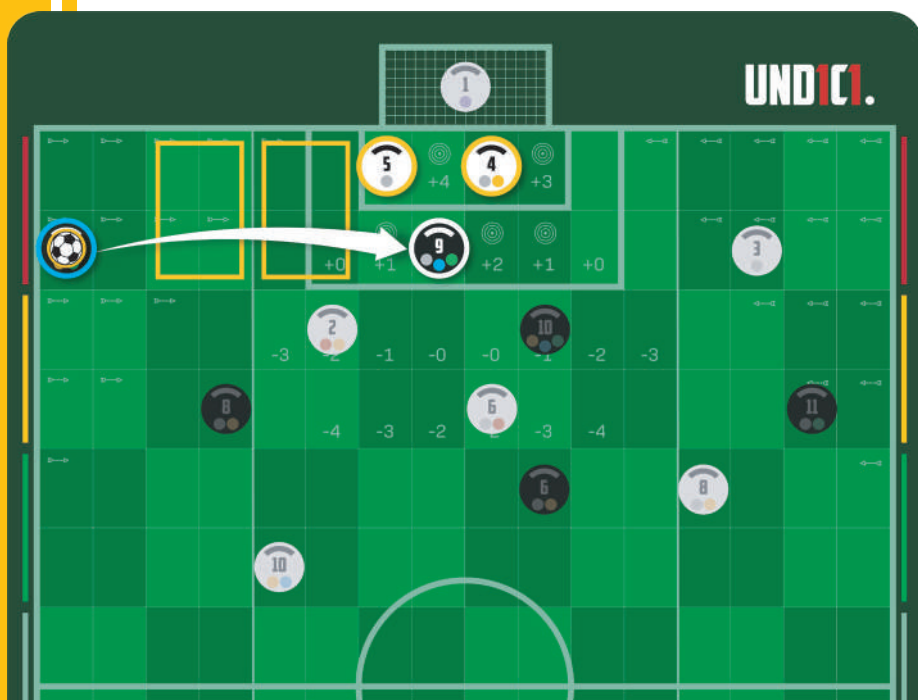
- Se l'Allenatore ottiene un punteggio inferiore rispetto a quello necessario, la palla finisce all'avversario che si trova più vicino al saltatore (se due o più avversari sono equidistanti dal saltatore, spetta all'Allenatore che ha sbagliato il cross decidere quale dei due raccoglie la sfera).

Il turno della squadra che ha fallito il cross termina immediatamente: l'Allenatore può solo posizionare i lucchetti, dopodiché pesca una carta.

- Se il cross va a buon fine, **il saltatore esegue automaticamente un colpo di testa** (vedi pagina successiva) senza bisogno di spendere ulteriori azioni.

NOTA: i portieri vengono considerati come giocatori in marcatura su cross indirizzati ad avversari posizionati nelle caselle di tiro +3 +4

Avversari posizionati in una qualsiasi delle caselle circostanti il ricevitore.



CROSS AL GIOCATORE #9: punteggio minimo richiesto: **4** (2 quadranti di distanza + 2 avversari in marcatura). SE L'ALLENATORE OTTIENE UN NUMERO INFERIORE, DECIDE CHI TRA #5 E #4 (SQUADRA BIANCA) PRENDE LA PALLA.

COLPO DI TESTA

Solo in seguito ad un cross

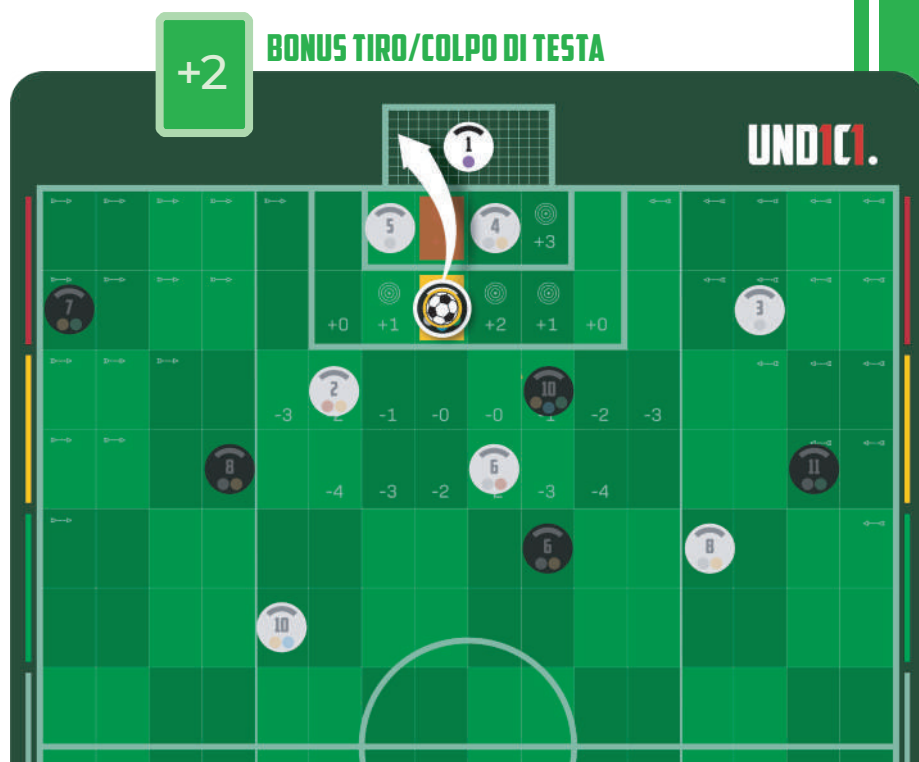
COLPO DI TESTA - COSTA 1/2 AZIONE

Dopo un cross andato a buon fine, il saltatore effettua un colpo di testa, senza spendere ulteriori azioni - in altre parole, **cross e colpo di testa contano come una sola azione**. Gli Allenatori lanciano il dado:

punteggio colpo di testa = lancio del dado dell'allenatore attaccante + bonus per il colpo di testa.

punteggio parata = lancio del dado dell'allenatore difensore (+1 punto extra se uno dei suoi giocatori si trova proprio di fronte al giocatore che tenta il colpo di testa).

- Se **punteggio colpo di testa > punteggio parata**, **è gol!**
Gli Allenatori schierano la propria squadra per un nuovo CALCIO D'INIZIO (vedi pagina 6).
- Se **punteggio colpo di testa < punteggio parata**, **il portiere para!** Entrambi gli Allenatori riposizionano i propri giocatori (come spiegato a pagina 23). Dopodichè, un nuovo turno comincia con un passaggio del portiere (funziona come un normale passaggio, vedi pagina 12).
- In caso di pareggio, occorre rilanciare i dadi.

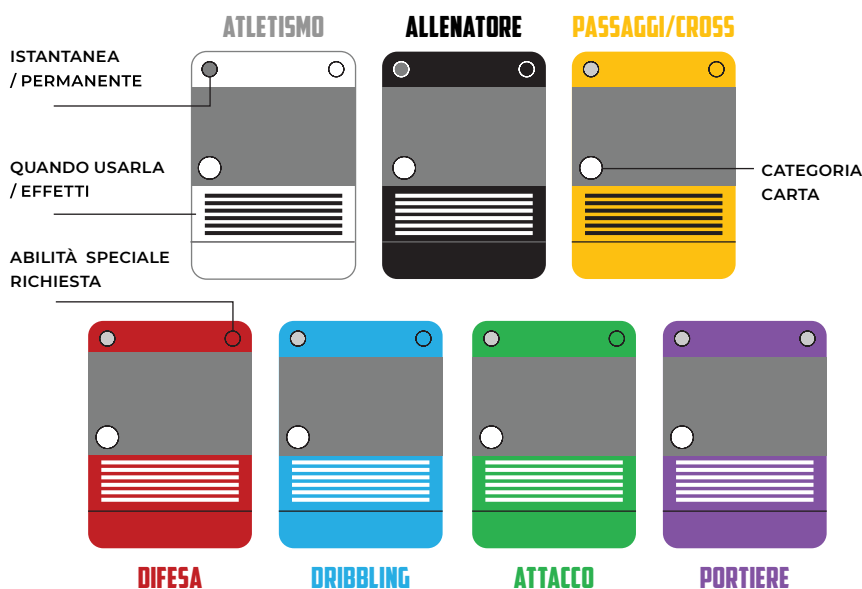


PUNTEGGIO COLPO DI TESTA: LANCIO DEL DADO + 2 (BONUS TIRO/COLPO DI TESTA RIPORTATO SULLA CASELLA OCCUPATA DAL SALTATORE)

PUNTEGGIO PARATA: LANCIO DEL DADO (NESSUN PUNTO EXTRA, DATO CHE NON VI È ALCUN GIOCATORE DI FRONTE AL SALTATORE AD OSTRUIRNE LA CONCLUSIONE)

CARTE STRATEGIA

- Gli allenatori devono pescare una carta strategia alla fine del loro turno.
- Le carte con un simbolo ⚡ sono **CARTE ISTANTANEE**, producono il loro effetto solo per un turno. Le carte con un simbolo ∞ sono **CARTE PERMANENTI** e rimangono in gioco fino a quando non vengono scartate (o distrutte da una carta dell'avversario). Un simbolo **ABILITÀ SPECIALE** nell'angolo in alto a destra di una carta indica che tale carta può essere utilizzata solo su/da giocatori che hanno quella particolare abilità.
- Gli allenatori possono tenere al massimo 5 carte in mano (**regola delle "5 carte"**); se un allenatore ha più di cinque carte nella propria mano alla fine del proprio turno, prima di pescare deve scartare quelle in eccesso.
- Un allenatore può giocare al massimo 3 carte durante il proprio turno (**regola delle "3 carte"**). Alcune carte devono essere necessariamente giocate durante il turno dell'avversario.
- Mentre le carte permanenti in gioco non sono considerate ai fini della regola delle 3 carte, un allenatore non può mantenere più di 2 carte permanenti in gioco contemporaneamente (**regola delle "2 carte"**); tuttavia, un allenatore può scartare una carta permanente in gioco per sostituirla con un'altra, in qualsiasi momento durante il proprio turno.
- Quando entrambi gli allenatori finiscono le carte nei loro mazzi, giocano un ultimo turno ciascuno, dopodiché la partita si conclude.



- In base al tipo di effetto che producono, le carte sono divise in cinque categorie:
- Le carte **PUNTI EXTRA** aggiungono un extra +1 o +2 a un lancio di dado;
- Le carte **AZIONI EXTRA** concedono a un allenatore un'azione aggiuntiva;
- Le carte **LANCIO FORTUNATO** forniscono vantaggi specifici nel caso in cui un allenatore ottenga un risultato superiore o uguale a un certo numero;
- Le carte **UN TOCCO DI CLASSE** consentono ai giocatori con una particolare abilità speciale di compiere azioni speciali;
- Le carte **EFFETTO UNICO** producono un effetto unico nel gioco.



- Un allenatore deve dichiarare la propria intenzione di utilizzare qualsiasi carta strategia che influenzi l'esito dell'azione prima di giocare tale azione. Subito dopo, l'allenatore avversario può dichiarare la propria intenzione di utilizzare qualsiasi carta strategia in risposta.

LUCCHETTI

Prima di concludere il proprio turno pescando una carta strategia, un allenatore deve posizionare i lucchetti sul campo al fine di: (i) impedire all'avversario di calpestare determinate caselle e/o (ii) marcare un avversario. Ciascun lucchetto può essere posizionato dall'allenatore su qualsiasi casella vuota intorno a uno dei suoi giocatori (compreso uno capovolto). I giocatori non possono attraversare i lucchetti.

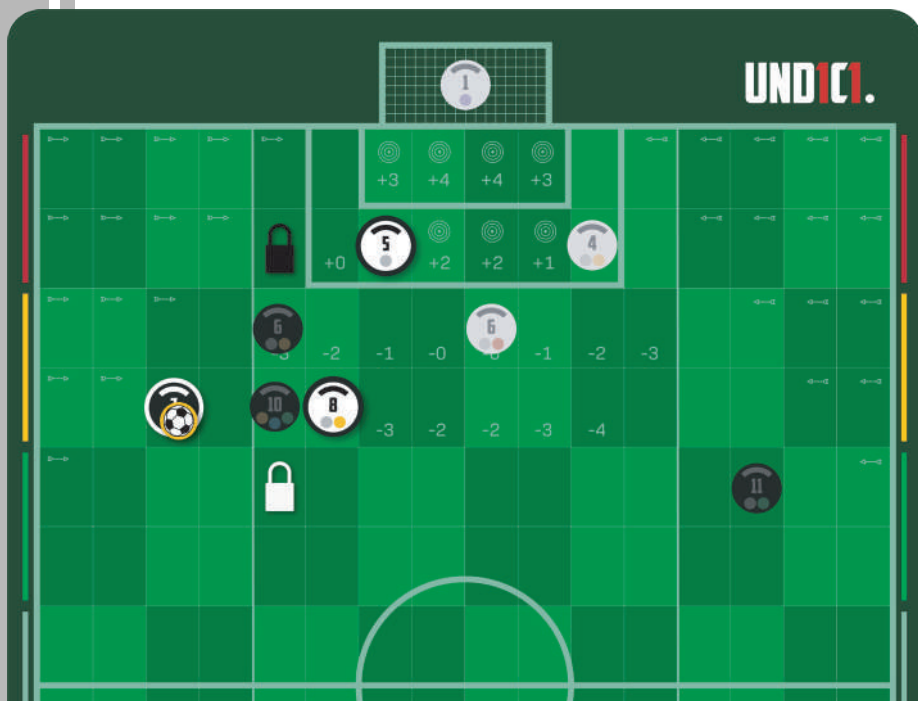
NOTE:

(1) I lucchetti bianchi non sono efficaci contro i giocatori con l'abilità **GORILLA**. Al contrario, se si posizionano su una casella dove è presente un lucchetto bianco, lo rimuovono per il resto del turno. Per impedire a un **GORILLA** di calpestare una casella specifica, è necessario utilizzare un lucchetto nero.

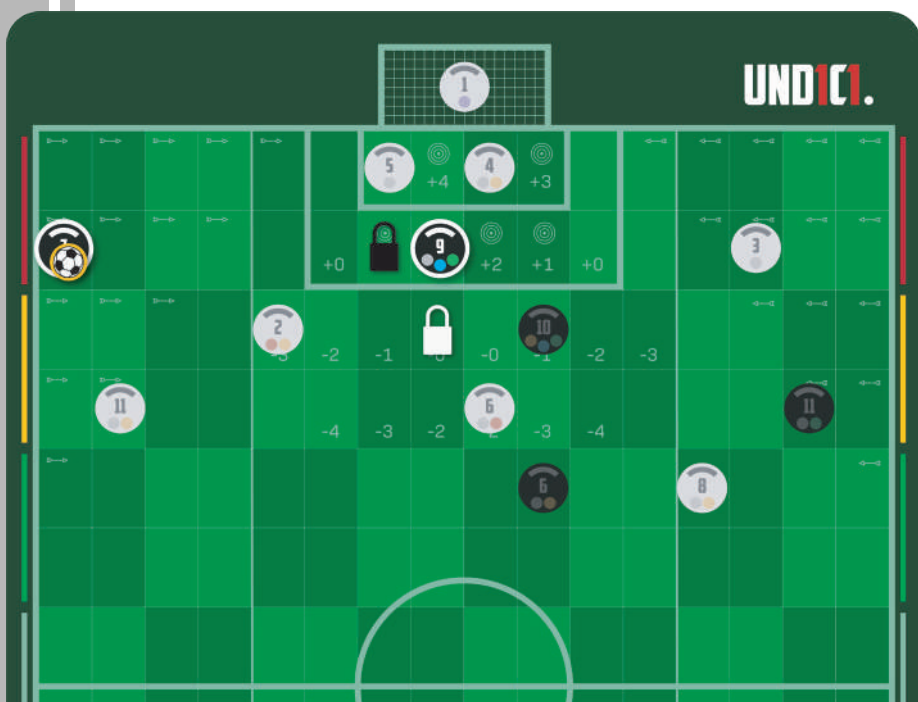
(2) Non è possibile posizionare più di un lucchetto **all'interno dell'area di rigore**.

(3) Non è possibile posizionare lucchetti nei **4 quadranti agli angoli del campo**.

(4) Un lucchetto posizionato proprio di fronte a un giocatore che tira / tenta un colpo di testa dà al portiere un bonus di +1 quando effettua un salvataggio.



ESEMPIO 1 - PROTEZIONE DEL POSSESSO PALLA: I LUCCHETTI IMPEDISCONO AI GIOCATORI #8 E #5 DELLA SQUADRA BIANCA DI TENTARE DI CONTRASTARE IL PORTATORE DI PALLA (LA SQUADRA BIANCA AVREBBE BISOGNO DI PIÙ DI 3 AZIONI PER POTER TENTARE UN CONTRASTO).



ESEMPIO 2 - RADDOPPIO DI MARCATURA: L'ALLENATORE DELLA SQUADRA NERA INTENDE TENTARE UN CROSS DAL PORTATORE #9. SENZA LUCCHETTI, LANCIARE UN 4 SAREBBE SUFFICIENTE PER COMPLETARE IL CROSS. CON I LUCCHETTI INVECE, L'ALLENATORE HA BISOGNO DI LANCIARE ALMENO UN 6 (IN QUANTO OGNI LUCCHETTO CONTA COME UN GIOCATORE IN SISTEMARE FORMATTAZIONE MARCATURA ADDIZIONALE).

RIPOSIZIONAMENTO DOPO UNA PARATA

Ogni volta che il portiere para un tiro o un colpo di testa, l'Allenatore della sua squadra effettua fino a **3 MOVIMENTI SINGOLI** o **DI GRUPPO**. L'Allenatore avversario fa lo stesso e poi posiziona i lucchetti. La squadra del portiere che ha parato il tiro/colpo di testa può ora cominciare un nuovo turno, effettuando un passaggio dal portiere a qualsiasi compagno di squadra (questo funziona come un normale PASSAGGIO).

NOTA: L'abilità **LEPRE** è efficace durante una fase di riposizionamento, mentre l'abilità **TRATTORE** non lo è.

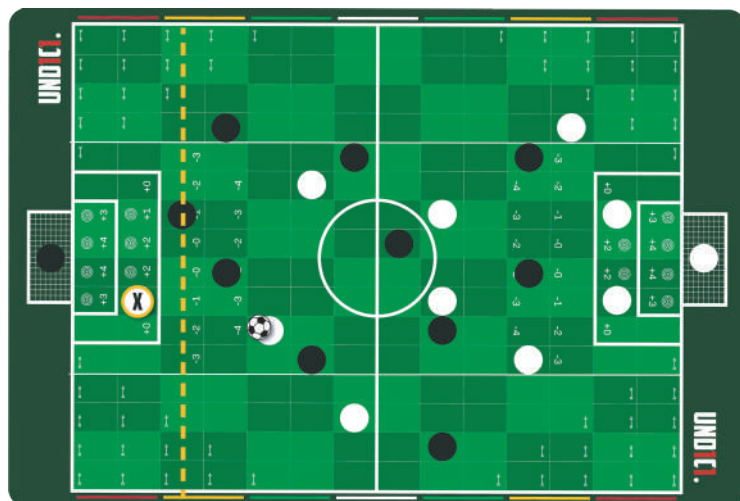
GIOCATORI IN AREA DI RIGORE

Alla fine di ogni turno, non è possibile sostare con più di 4 giocatori della stessa squadra all'interno dell'area di rigore.

FUORIGIOCO

La **LINEA DI FUORIGIOCO** è la prima *linea di caselle* di fronte al portiere di una squadra con almeno una casella occupata da uno dei suoi compagni di squadra.

Qualsiasi giocatore che si trova nella metà campo avversaria può ricevere un passaggio/cross solo se non si trova oltre la LINEA DI FUORIGIOCO, a meno che il passaggio/cross provenga da un compagno di squadra che si trova in linea con il ricevitore o oltre di esso.



IL PORTATORE DI PALLA NON PUÒ PASSARE AL GIOCATORE X, IN QUANTO QUESTO SI TROVA OLTRE LA LINEA DEL FUORIGIOCO.

ABILITÀ SPECIALI

Dopo aver giocato alcune partite di UNICI ed esservi abituati alla sua meccanica, vi suggeriamo di iniziare ad utilizzare le **ABILITÀ SPECIALI** per dare ulteriore profondità all'esperienza di gioco!

Le **abilità bianche** conferiscono ad un giocatore determinate caratteristiche fisiche, mentre le **abilità colorate** facilitano l'esecuzione di gesti tecnici quali tiri, passaggi, dribbling, contrasti e parate, conferendo un bonus di +1/+2 da sommare al punteggio ottenuto tramite il lancio del dado.

TRATTORE



PUÒ ESEGUIRE UN MOVIMENTO EXTRA (CON O SENZA PALLA) ALLA FINE DEL TURNO (PRIMA DI POSIZIONARE I LUCCHETTI). PUÒ ESSERE UTILIZZATA DA UN SOLO GIOCATORE PER TURNO.

GORILLA



PUÒ DISTRUGGERE I LUCCHETTI BIANCHI, SEMPLICEMENTE MUOVENDOSI SULLE CASELLE SU CUI QUESTI SONO POSIZIONATI. L'ABILITÀ NON È EFFICACE SE IL GIOCATORE È IN POSSESSO PALLA.

LEPRE



PUÒ MUOVERSI FINO A TRE CASELLE ALLA VOLTA SENZA PALLA, E FINO A DUE CASELLE ALLA VOLTA CON LA PALLA. NON SONO AMMESSI CAMBI DI DIREZIONE / MOVIMENTI A "L".

VIPERA



VIPERA: +1 SUL LANCIO DEL DADO QUANDO TIRA DA DENTRO L'AREA DI RIGORE.

VIPERA NERA: +2 SUL LANCIO DEL DADO QUANDO TIRA DA DENTRO L'AREA DI RIGORE.



CANNONE

CANNONE: +1 SUL LANCIO DEL DADO QUANDO TIRA DA FUORI AREA.

CANNONE NERO: +2 SUL LANCIO DEL DADO QUANDO TIRA DA FUORI AREA.



ARIETE *consulta le Regole PRO per altri poteri!*

ARIETE: +1 SUL LANCIO DEL DADO QUANDO COLPISCE DI TESTA.

ARIETE NERO: +2 SUL LANCIO DEL DADO QUANDO COLPISCE DI TESTA.



REGISTA

REGISTA: +1 SUL LANCIO DEL DADO QUANDO TENTA UN PASSAGGIO.

REGISTA NERO: +2 SUL LANCIO DEL DADO QUANDO TENTA UN PASSAGGIO.



ARCIERE

ARCIERE: +1 SUL LANCIO DEL DADO QUANDO TENTA UN CROSS.

ARCIERE NERO: +2 SUL LANCIO DEL DADO QUANDO TENTA UN CROSS.



MAGO

MAGO: +1 QUANDO TENTA UN DRIBBLING E QUANDO UN AVVERSARIO TENTA DI CONTRASTARLO.

MAGO NERO: +2 QUANDO TENTA UN DRIBBLING E QUANDO UN AVVERSARIO TENTA DI CONTRASTARLO.



GLADIATORE *consulta le Regole PRO per altri poteri!*

GLADIATORE: +1 QUANDO TENTA UN CONTRASTO E QUANDO UN AVVERSARIO TENTA DI DRIBBLARLO.

GLADIATORE: +2 QUANDO TENTA UN CONTRASTO E QUANDO UN AVVERSARIO TENTA DI DRIBBLARLO.



ZAMPA

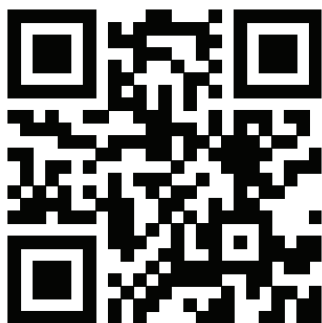
ZAMPA: +1 SUL LANCIO DEL DADO QUANDO DEVE PARARE UN TIRO/COLPO DI TESTA.

ZAMPA NERA: +2 SUL LANCIO DEL DADO QUANDO DEVE PARARE UN TIRO/COLPO DI TESTA.

NOTE DELL'ALLENATORE

HEY MISTER, È ARRIVA-
TO IL MOMENTO DI FARE
IL SALTO DI QUALITÀ! UN
MODO TUTTO NUOVO DI
GIOCARE TI ASPETTA.
SCANSIONA ORA IL QR
CODE PER SCARICARE LE

UNDICI.
PRO RULES



© 2022 DM Giochi Srls.

UNDICI è un marchio di DM Giochi Srls.

Tutti i diritti riservati.

