



Regolamento Pro

11.





Indice

INTRODUZIONE	p 32
MODALITÀ DRAFT	p 32
SOSTITUZIONI	p 33
FALLI	p 34
CALCI PIAZZATI	p 34
ESPERTI DEI CALCI PIAZZATI	
CALCIARE UN CALCIO DI PUNIZIONE/ UN TIRO	
CALCIARE UN RIGORE	
EFFETTUARE UN CALCIO DI PUNIZIONE / UN CROSS	
EFFETTUARE UN CALCIO DI PUNIZIONE / UN PASSAGGIO	
CALCI D'ANGOLO	p 41
RIMESSE LATERALI	p 43
PORTIERI (AZIONI AGGIUNTIVE)	p 44
MARCATURA (AZIONI AGGIUNTIVE)	p 45
CARTE TATTICHE PLAYBOOK	p 46

INTRODUZIONE

Questo Manuale di Regole **UND1C1 ProRulebook** è concepito come un potenziamento al Manuale di Regole UND1C1: include un certo numero di regole aggiuntive mirate a rendere il gioco più strategico, più realistico e più approfondito. Le regole aggiuntive incluse in questo **ProRulebook** sono:

- **Modalità Draft**
- **Sostituzioni**
- **Falli**
- **Calci piazzati**
- **Calci d'Angolo**
- **Rimesse laterali**
- **Azioni aggiuntive per i portieri**
- **Regole aggiuntive per la marcatura**
- **Carte tattiche Playbook**

Sebbene si incoraggi gli allenatori a provare tutte le regole aggiuntive almeno una volta, non è obbligatorio utilizzarle tutte. Gli allenatori dovrebbero modulare la loro esperienza di gioco in base alle loro preferenze, competenze e vincoli di tempo.

LE MODE DRAFT

Una partita giocata in **Modalità Draft** funziona esattamente come una partita normale, tranne per il fatto che gli allenatori sono autorizzati a creare la propria squadra ("**formazione personalizzata**"), scegliendo giocatori da squadre diverse. La scelta dei giocatori dovrebbe avvenire a turni: l'Allenatore A sceglie un portiere, poi l'Allenatore B sceglie un portiere, l'Allenatore A sceglie un difensore, poi l'Allenatore B sceglie un difensore e così via, fino a quando ogni squadra personalizzata ha 18 pedine giocatore.

Per distinguere le due squadre personalizzate durante una partita in modalità Draft, gli allenatori utilizzano i 22 portapedine a forma di cupcake (11 bianchi, 11 neri) inclusi nella scatola di base UND1C1. Prima che inizi la partita, gli allenatori scelgono i loro 11 giocatori titolari e li inseriscono in un portapedine bianco (Allenatore A) o nero (Allenatore B). Una volta fatto ciò, la partita può iniziare con un CALCIO D'INIZIO (vedi Manuale di Regole UND1C1, pagina 8).

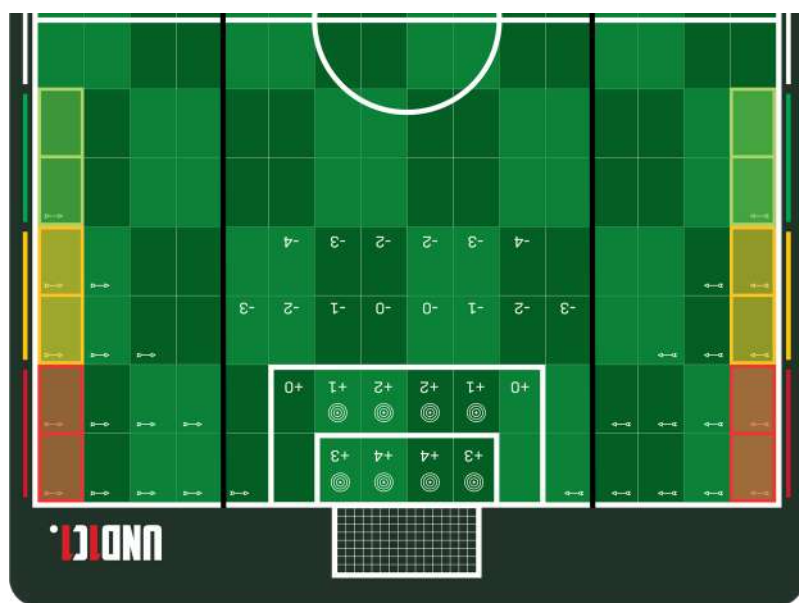
NOTA: Per rendere la modalità Draft più impegnativa, gli allenatori possono concordare di seguire uno o più criteri di selezione (ad esempio, limitare il numero di abilità speciali consentite, massimo 3 abilità per giocatore o massimo 40 abilità per squadra).

SOSTITUZIONI

Un allenatore può decidere di sostituire **fino a 5** giocatori nel corso di una partita. Le sostituzioni possono essere effettuate da un allenatore subito dopo che il suo turno è terminato, a condizione che il turno si sia concluso con **un tiro/colpo di testa** (indipendentemente dall'esito di tale tiro/colpo di testa), **un fallo** (vedi pagina 31) o **un passaggio fuori dai limiti del campo** (vedi pagina 39).

Un allenatore può decidere di effettuare una sostituzione alla volta o più sostituzioni contemporaneamente (fino a 5). Dopo aver dichiarato l'intenzione di effettuare una sostituzione, un allenatore deve **(I)** rimuovere dal campo il giocatore designato e **(II)** posizionare il nuovo giocatore in campo. I giocatori che entrano in campo devono essere posizionati nella loro metà campo, come segue:

- **I portieri** devono essere posizionati all'interno della porta (un portiere può sostituire solo un portiere).
- **I difensori** devono essere posizionati su una delle caselle lungo una delle linee laterali, all'interno della LINEA ROSSA.
- **I centrocampisti** devono essere posizionati su una delle caselle lungo una delle linee laterali, all'interno della LINEA GIALLA.
- **Gli attaccanti** devono essere posizionati su una delle caselle lungo una delle linee laterali, all'interno della LINEA VERDE.



Gli allenatori sono obbligati a posizionare i giocatori che entrano in campo su caselle adiacenti ad una delle linee laterali in base al loro ruolo, ma indipendentemente dalla posizione iniziale indicata sulla pedina per il posizionamento in campo ad inizio match. I giocatori sostituiti non possono rientrare in partita.

FALLI

Se, in seguito ad un dribbling o ad un tackle, l'esito del lancio di dadi (considerando tutti i bonus) si conclude con un pareggio, viene commesso **un fallo** e viene assegnato **un calcio piazzato**.

NOTA: Un fallo è sempre commesso dal giocatore che non aveva il possesso della palla prima del lancio dei dadi.

Dopo un fallo, gli allenatori lanciano i loro dadi per scoprire: **(I)** se il giocatore che ha commesso il fallo viene sanzionato con un cartellino giallo o rosso e **(II)** se il giocatore che ha subito il fallo rimane infortunato.

SANZIONI

1 = CARTELLINO ROSSO (il giocatore viene permanentemente rimosso dal campo);

2, 3 = CARTELLINO GIALLO (il giocatore rimane in campo, ma se riceve un secondo cartellino giallo successivamente nel corso della partita, viene permanentemente rimosso dal campo);

4, 5, 6 = NESSUNA SANZIONE

INFORTUNI

1 = INFORTUNIO GRAVE (il giocatore deve essere sostituito);

2, 3 = INFORTUNIO MINORE (il giocatore è girato per un turno).

4, 5, 6 = NESSUN INFORTUNIO.

CALCI PIAZZATI

Se un fallo viene commesso come conseguenza di un tentativo di tackle, il turno della squadra che ha commesso il fallo termina immediatamente. L'allenatore pesca una carta, e il nuovo turno dell'allenatore avversario inizia con un calcio di punizione/rigore.

Se il fallo è stato commesso come conseguenza di un tentativo di dribbling, il turno della squadra che ha subito il fallo si "resetta"; quella squadra inizierà nuovamente il proprio turno, cominciando con un calcio di punizione/rigore.

A seconda della casella su cui viene commesso un fallo (cioè: la casella su cui si trovava il giocatore in possesso della palla prima di subire un fallo), **il nuovo turno inizia con (a) un calcio di punizione o (b) un calcio di rigore.**

ESPERTI DEI CALCI PIAZZATI

Sotto l'indicatore di posizionamento, alcuni giocatori possono mostrare uno, due o tre piccoli rettangoli (■), indicando che sono abili nei calci piazzati. Questi giocatori beneficiano di un bonus di +2 per i calci piazzati quando effettuano rigori e/o calci di punizione, a seconda del numero di rettangoli che possiedono:

■ = **SPECIALISTA DEI RIGORI** ottengono un bonus aggiuntivo di +2 al tiro dei dadi quando effettuano i calci di rigore.

■■ = **SPECIALISTA DEI CALCI DI PUNIZIONE** godono di un bonus aggiuntivo di +2 al tiro dei dadi quando effettuano i calci di punizione.

■■■ = **SPECIALISTA DEI RIGORI E DEI CALCI DI PUNIZIONE** godono di un bonus aggiuntivo di +2 al tiro dei dadi sia quando effettuano calci di rigore che quando effettuano calci di punizione.



SPECIALISTA
DEI RIGORI



SPECIALISTA DEI CALCI
DI PUNIZIONE



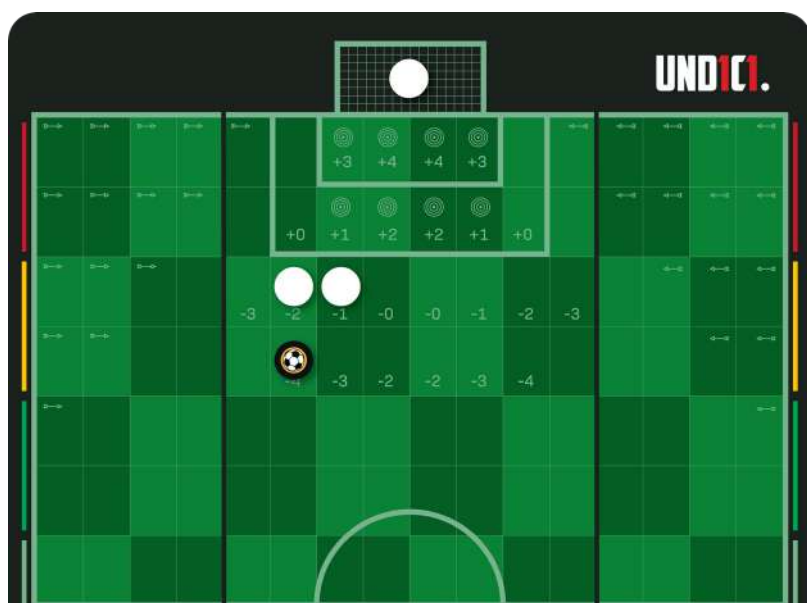
SPECIALISTA DEI
RIGORI E DEI CALCI DI
PUNIZIONE

CALCIARE UN CALCIO DI PUNIZIONE/ UN TIRO

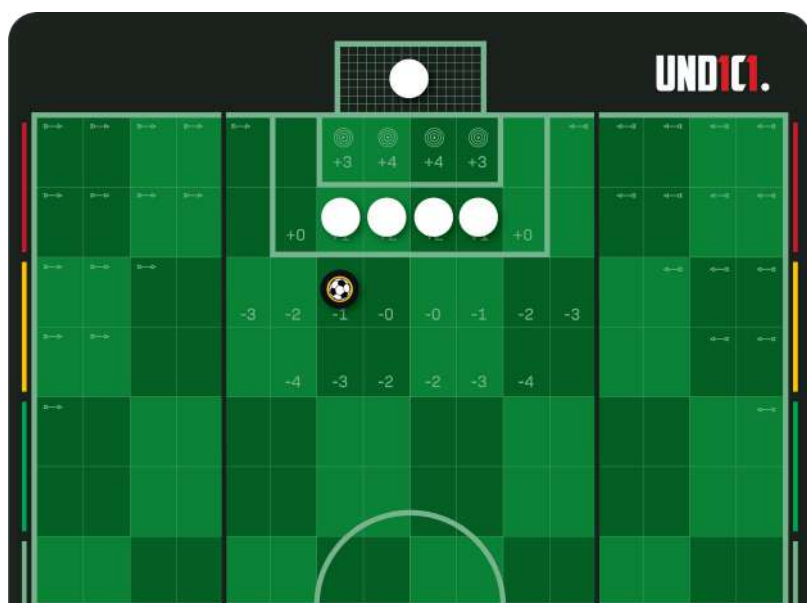
Se, al momento di subire un fallo, il portatore di palla **si trova su una casella di tiro fuori dall'area di rigore**:

(I) L'allenatore della squadra che ha subito il fallo decide chi sarà il tiratore del calcio di punizione e posiziona tale giocatore sulla casella dove è stato commesso il fallo, scambiando caselle con il giocatore che ha subito il fallo;

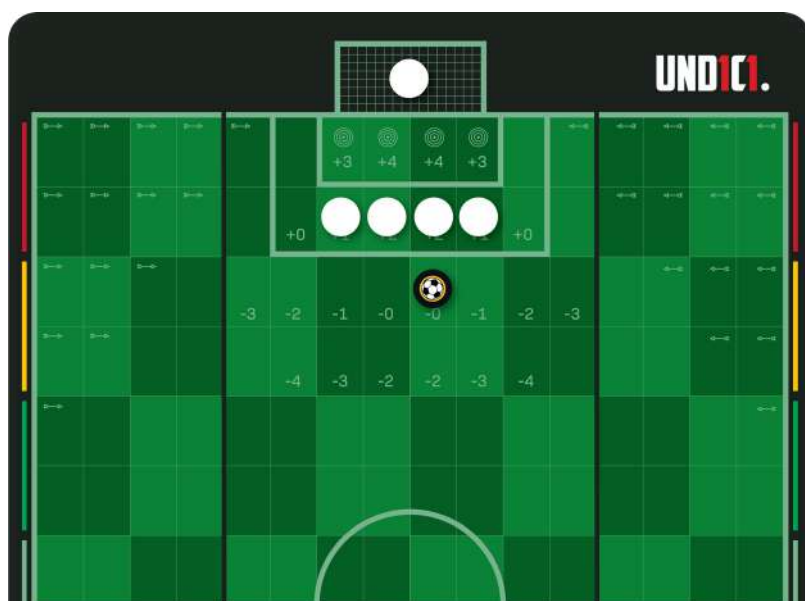
(II) L'allenatore avversario può creare una barriera, composta da un massimo di 4 giocatori. Il tiratore subisce un malus di 1 punto per ogni secondo giocatore che si trova nella barriera. La barriera viene creata posizionando un giocatore davanti al tiratore del calcio di punizione + uno o tre giocatori aggiuntivi (ciascuno dei quali deve essere posizionato su caselle a sinistra o a destra di lui, a seconda di quale lato deve essere coperto, per ostruire al meglio il tiro).



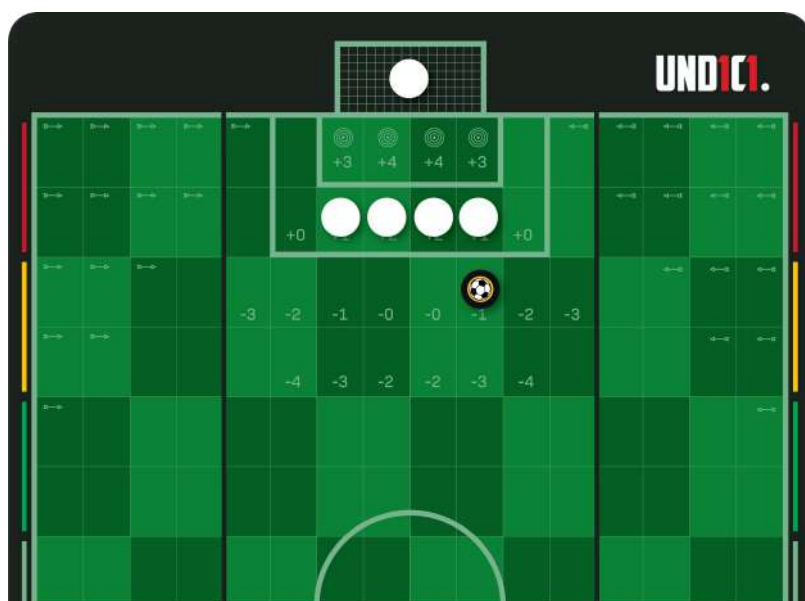
Esempio 1 - calcio di punizione da sinistra: barriera composta da due giocatori. Dopo aver posizionato il primo giocatore davanti al tiratore del calcio di punizione, il secondo giocatore deve essere posizionato alla sua destra. **Malus della barriera = -1**



Esempio 2 - calcio di punizione da sinistra: barriera composta da quattro giocatori. Dopo aver posizionato il primo giocatore davanti al tiratore del calcio di punizione, il secondo, il terzo e il quarto giocatore devono essere posizionati alla sua destra. **Malus della barriera = -2**



Esempio 3 - calcio di punizione dal centro-destra: barriera composta da quattro giocatori. Dopo aver posizionato il primo giocatore davanti al tiratore del calcio di punizione, un giocatore deve essere posizionato alla sua destra e altri due giocatori devono essere posizionati alla sua sinistra. **Malus della barriera = -2**



Esempio 4 - calcio di punizione da destra: barriera composta da quattro giocatori. Dopo aver posizionato il primo giocatore davanti al tiratore del calcio di punizione, il secondo, il terzo e il quarto giocatore devono essere posizionati alla sua sinistra. **Malus della barriera = -2**

(III) Per creare la sua barriera, un allenatore deve ricorrere prioritariamente agli attaccanti (indicatore di posizionamento verde), quindi ai centrocampisti (indicatore di posizionamento giallo) e infine ai difensori (indicatore di posizionamento rosso). Ogni giocatore che deve essere spostato per consentire a un altro giocatore di unirsi alla barriera può essere riposizionato dal proprio allenatore ovunque voglia nel campo. La squadra di difesa riposiziona per prima i propri giocatori; una volta che la squadra di difesa ha finito di riposizionare i propri giocatori, la squadra di attacco fa lo stesso con i suoi.

(IV) Il tiratore del calcio di punizione tira in porta. I giocatori con due o tre rettangoli sotto l'indicatore di posizionamento (■■ o ■■■), beneficiano di un bonus aggiuntivo di +2, oltre al loro tiro dei dadi. L'abilità "CANNONE" è anche efficace. Il punteggio del calcio di punizione viene calcolato nel seguente modo:

IL PUNTEGGIO DEL CALCIO DI PUNIZIONE = risultato del dado + bonus del calcio di punizione (se presente) + bonus CANNONE (se presente) - malus della casella di tiro - malus della barriera (1 punto se la barriera è composta da due giocatori, o 2 punti se la barriera è composta da quattro giocatori).

Il malus della barriera sostituisce il bonus extra di +1 punto assegnato ai portieri sui tiri quando uno dei loro giocatori si trova proprio di fronte al giocatore che tira.

CALCIARE UN RIGORE

Se, al momento di subire il fallo, il portatore di palla si trova su **una casella di tiro o su una casella neutra all'interno dell'area di rigore**:

(I) L'allenatore della squadra che ha subito il fallo decide chi sarà il **tiratore del rigore** e posiziona tale giocatore su una delle due caselle di tiro +2 all'interno dell'area di rigore. Gli altri giocatori devono essere rimossi dall'area di rigore.

(II) Ogni giocatore che deve essere spostato fuori dall'area di rigore **può essere riposizionato dal suo allenatore ovunque voglia**. Sarà la squadra di difesa a riposizionare prima tali giocatori; successivamente, la squadra di attacco farà lo stesso;

(III) **Il tiratore del rigore tira in porta**. I rigori funzionano come normali tiri in porta, ma: (i) il bonus VIPERA non è efficace; e (ii) i giocatori con uno o tre rettangoli sotto l'indicatore di posizionamento (I o II) godono di un bonus aggiuntivo di +2, oltre al loro tiro dei dadi e al bonus della casella di tiro di +2.

IL PUNTEGGIO DI UN CALCIO DI RIGORE = si calcola sommando il risultato dei dadi, il bonus del tiratore di rigore (se presente) e il bonus della casella di tiro (2 punti).



Quando si effettua un calcio di rigore, il tiratore di rigore deve essere posizionato su una delle caselle di tiro + 2 dentro dell'area di rigore. Punteggio del rigore: risultato dei dadi + 2 + bonus del tiratore di rigore (se presente).

EFFETTUARE UN CALCIO DI PUNIZIONE / UN CROSS

Se, al momento di subire il fallo, il portatore di palla si trova su **una casella di cross**:

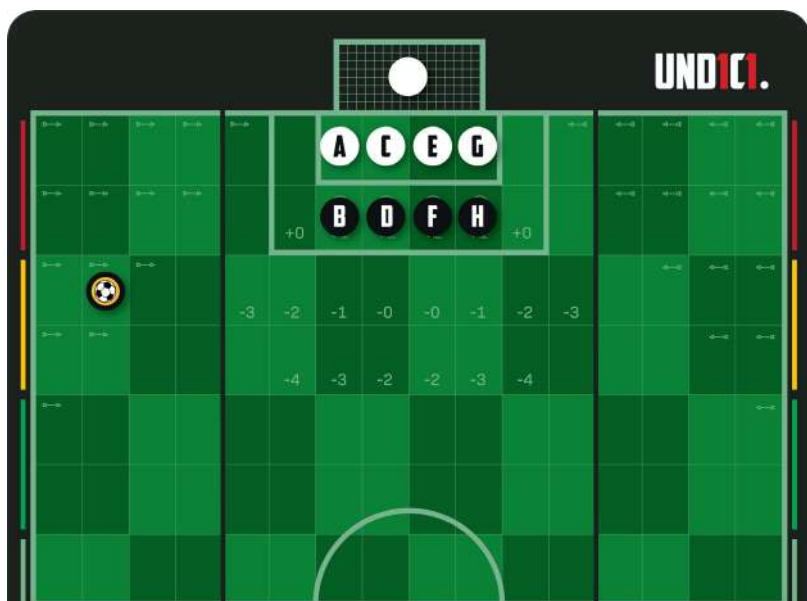
(I) L'allenatore della squadra che ha subito il fallo decide chi sarà il **tiratore del calcio di punizione** e posiziona tale giocatore sulla casella dove è stato commesso il fallo, scambiando caselle con il giocatore che ha subito il fallo;

(II) Successivamente, gli allenatori possono portare **fino a 4 giocatori come saltatori sul cross**. La squadra di difesa posizionerà fino a 4 saltatori sulle 4 caselle per colpire di testa davanti alla porta. La squadra di attacco posizionerà i suoi saltatori nelle caselle per colpire di testa rimanenti.

(III) Ogni giocatore che deve essere spostato per fare spazio a un saltatore **può essere riposizionato dal suo allenatore ovunque voglia nel campo**. La squadra di difesa riposiziona per prima eventuali giocatori; una volta che la squadra di difesa ha finito di riposizionare i propri giocatori, la squadra di attacco fa lo stesso con i propri.

(IV) il tiratore del calcio di punizione crossa la palla. Il punteggio del calcio di punizione viene calcolato nel seguente modo:

IL PUNTEGGIO DEL CALCIO DI PUNIZIONE = risultato dei dadi + bonus del tiratore di calcio di punizione (se presente) + bonus **ARCIERE** (se presente)



Esito del calcio di punizione:

1, 2 = la palla è contesa tra il giocatore A e il giocatore B (i giocatori più vicini al tiratore del calcio di punizione);

3, 4 = l'allenatore sceglie se la palla è contesa tra A e B, o tra C e D;

5, 6 = l'allenatore sceglie se la palla è contesa tra A e B, tra C e D, o tra E e F;

7, 8 = l'allenatore sceglie se la palla è contesa tra A e B, tra C e D, tra E e F, o tra G e H.

(V) Una volta che l'allenatore in attacco dichiara quali giocatori si sfideranno a duello, entrambi gli allenatori lanciano i loro dadi e sommano il risultato al bonus **ARIE** del loro giocatore, se presente.

(VI) Se il giocatore in attacco vince il duello, il risultato del dado conta anche per il suo punteggio di **colpo di testa**, che deve essere confrontato con il punteggio di **salvataggio del portiere**. Se il giocatore in difesa vince il duello, la palla raggiunge il compagno di squadra più vicino al di fuori dell'area di rigore (se due compagni di squadra sono ugualmente distanti, l'allenatore decide chi ottiene la palla). L'allenatore in attacco pesca una carta e posiziona i lucchetti; inizia un nuovo turno per il suo avversario.

EFFETTUARE UN CALCIO DI PUNIZIONE / UN PASSAGGIO

Se, nel momento in cui subisce un fallo, il portatore di palla si trova su **una casella neutra** (ovvero: una casella senza simboli né numeri):

(I) L'allenatore della squadra che ha subito il fallo decide chi sarà il tiratore del **calcio di punizione** e posiziona tale giocatore sulla casella neutra dove è stato commesso il fallo, scambiando caselle con il giocatore che ha subito il fallo;

(II) Successivamente, l'allenatore può spostare **liberamente fino a 3 giocatori della sua squadra** ovunque voglia nel campo;

(III) A sua volta, **l'allenatore avversario sposta liberamente fino a 3 giocatori della sua squadra** ovunque voglia nel campo; dopo averlo fatto, posiziona i **lucchetti**;

(IV) Il tiratore del calcio di punizione effettua il calcio di punizione **come un passaggio normale** (ovvero: conteggiando la distanza e il malus di marcatura, se presente);

(V) La squadra che ha effettuato il calcio di punizione **ha due azioni rimanenti da giocare per completare il suo turno.**

IL PUNTEGGIO DEL CALCIO DI PUNIZIONE = risultato dei
dadi + bonus del tiratore di calcio di punizione (se presente)
+ bonus REGISTA (se presente)

CALCI D'ANGOLO

Se un duello a dadi per un tiro/salvataggio o colpo di testa/salvataggio si conclude con un pareggio (considerando tutti i bonus), viene assegnato un calcio d'angolo. A questo punto:

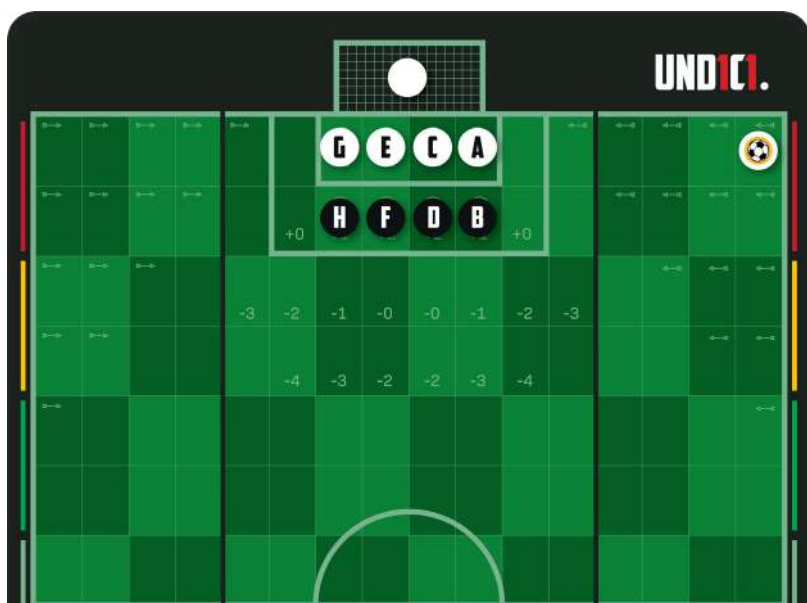
(I) L'allenatore della squadra in attacco decide chi sarà **il tiratore del calcio d'angolo** e posiziona tale giocatore su una delle due caselle d'angolo del campo.

(II) Successivamente, gli allenatori possono portare **fino a 4 giocatori come saltatori sul cross**. La squadra di difesa posizionerà fino a 4 saltatori sulle 4 caselle per colpire di testa davanti alla porta. La squadra di attacco posizionerà i suoi saltatori nelle caselle per colpire di testa rimanenti.

(III) Ogni giocatore che è stato spostato da una casella per colpire di testa, al fine di liberare spazio per un saltatore **può essere riposizionato dal suo allenatore ovunque l'allenatore voglia**. Sarà la squadra di difesa a riposizionare prima tali giocatori; successivamente, la squadra di attacco farà lo stesso.

(IV) Il tiratore del calcio d'angolo crossa la palla. Il punteggio del calcio d'angolo si calcola nel seguente modo:

IL PUNTEGGIO DEL CALCIO D'ANGOLO = risultato del dado + bonus del tiratore di calcio di punizione (se presente) + bonus **ARCIERE** (se presente)



Esito del calcio d'angolo:

1, 2 = la palla è contesa tra il giocatore A e il giocatore B (i giocatori più vicini al tiratore del calcio d'angolo);

3, 4 = l'allenatore sceglie se la palla è contesa tra A e B, o tra C e D;

5, 6 = l'allenatore sceglie se la palla è contesa tra A e B, tra C e D, o tra E e F;

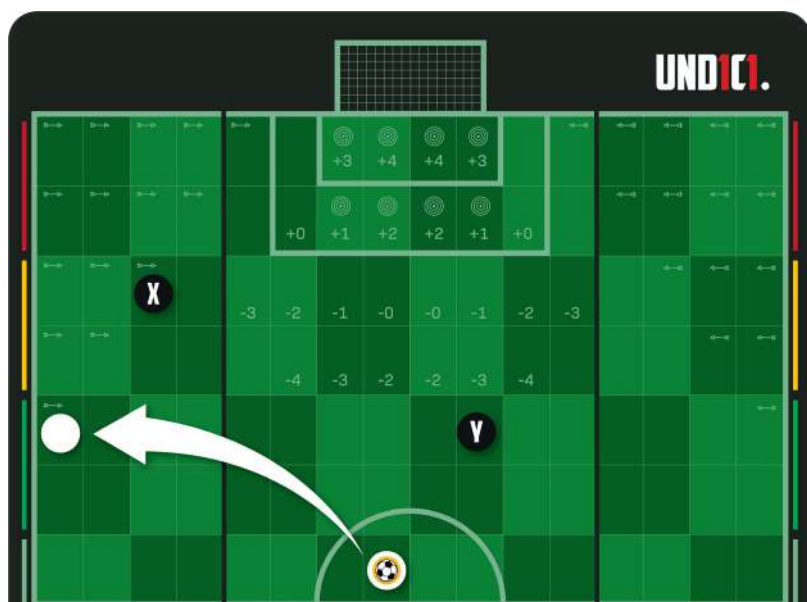
7, 8 = l'allenatore sceglie se la palla è contesa tra A e B, tra C e D, tra E e F, o tra G e H.

(V) Una volta che l'allenatore in attacco dichiara quali giocatori si sfideranno a duello, entrambi gli allenatori lanciano i loro dadi e sommano il risultato al bonus **ARIETE** del loro giocatore, se presente.

(VI) Se il giocatore in attacco vince il duello, il risultato del dado conta anche per il suo punteggio **colpo di testa**, che deve essere confrontato con il punteggio **salvataggio del portiere**. Se il giocatore in difesa vince il duello, la palla raggiunge il compagno di squadra più vicino al di fuori dell'area di rigore (se due compagni di squadra sono ugualmente distanti, l'allenatore decide chi ottiene la palla).

RIMESSE LATERALI

Quando viene effettuato un passaggio a un giocatore posizionato su un quadrante lungo una linea laterale, se il passaggio viene sbagliato, **la palla esce fuori campo. Il turno della squadra che ha sbagliato il passaggio termina immediatamente:** il suo allenatore può solo posizionare i lucchetti e poi deve pescare una carta. L'allenatore avversario inizia quindi un nuovo turno con una rimessa laterale.



Se il passaggio viene sbagliato, la palla esce fuori campo.

Per effettuare una rimessa laterale, l'allenatore:

(I) posiziona uno dei suoi giocatori in una casella adiacente a quella occupata dall'avversario che avrebbe dovuto ricevere il passaggio, **lungo la linea laterale, per una rimessa laterale;**

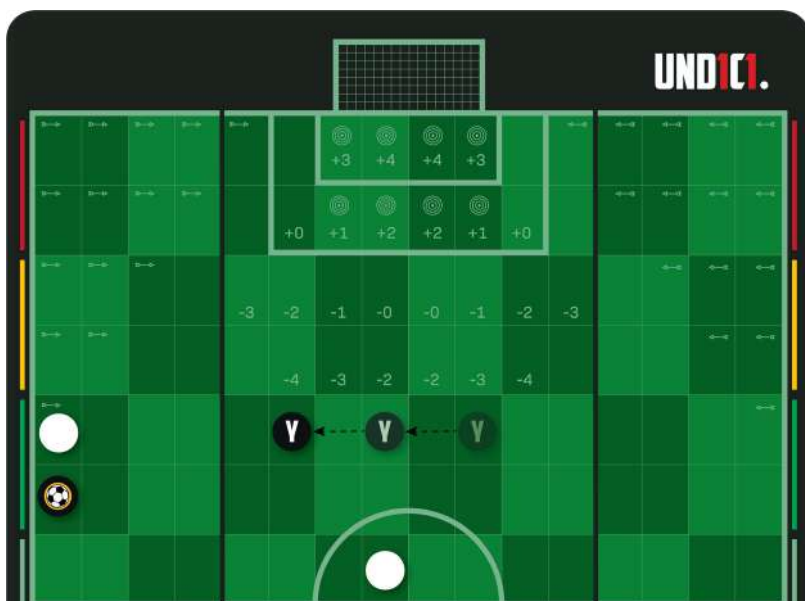
(II) quindi, l'allenatore può eseguire **fino a due movimenti singoli**, che può utilizzare solo per avvicinare un compagno di squadra al tiratore della rimessa.

(III) A questo punto, **la squadra avversaria può effettuare fino a due movimenti singoli.**

(IV) La rimessa laterale funziona **come un passaggio**, con due differenze:

- la palla non può essere passata a più di due quadranti di distanza
- il bonus **REGISTA** non è efficace.

Una rimessa laterale **conta come un'azione**. Pertanto, dopo una rimessa laterale riuscita, un allenatore ha due azioni aggiuntive da svolgere per completare il suo turno.



Il giocatore x si posiziona accanto all'avversario che doveva ricevere il passaggio. Il giocatore y può essere spostato due volte per avvicinarsi al giocatore x.

PORTIERI (AZIONI AGGIUNTIVE)

Durante il proprio turno, un allenatore può **spostare il portiere fuori dalla porta**.

Solo quando è fuori dalla porta, un portiere può:

(I) ricevere passaggi (ma attenzione: in caso di errore in un passaggio al portiere, è un autogol!);

(II) contrastare un avversario (le regole e le limitazioni applicate ai contrasti effettuati dai giocatori di campo si applicano anche ai portieri).

Se la squadra avversaria tira in porta mentre il portiere è fuori dalla porta, si applica un malus al punteggio di salvataggio del portiere, come segue:

- portiere su una casella +3, +4 tiro/colpo di testa : **-1 punto**
- portiere su una casella +0, +1, +2 tiro/colpo di testa : **-2 punti**
- portiere su qualsiasi altra casella: **-3 punti**

Dopo aver superato con successo un tentativo di contrasto da parte del portiere, un giocatore può segnare un gol utilizzando le sue azioni per (i) entrare nella porta con la palla o (ii) tirare in porta (in tal caso, il punteggio di salvataggio sarà diminuito di 1, 2 o 3 punti, come spiegato in precedenza).

Quando un portiere è fuori dalla propria porta, la LINEA DI FUORI-GIOCO diventa la linea di caselle occupate dal giocatore difensivo che è il secondo più vicino alla linea di porta della propria squadra. Oppure, se i due (o più) giocatori difensivi più vicini sono sulla stessa linea di caselle, quella linea di caselle diventa la linea di fuorigioco.

Nota: È del tutto possibile che il portiere non sia uno dei due giocatori più vicini alla linea di porta!

MARCATURA (AZIONI AGGIUNTIVE)

Nella marcatura di un **passaggio**, i giocatori marcati da un avversario con abilità **GLADIATORE** ricevono un malus di -2 (anziché il normale -1), mentre i giocatori marcati da un avversario con abilità **GLADIATORE NERO** ricevono un malus di -3.

Nella marcatura di un **cross**, i giocatori marcati da un avversario con abilità **ARIETE** ricevono un malus di -2 (anziché il normale -1). I giocatori marcati da un avversario con abilità **ARIETE NERO** ricevono un malus di -3.

Su passaggi e cross, **i portieri sono considerati giocatori di marcatura** se il ricevitore del passaggio/cross avversario si trova su una casella +3 o +4 per i tiri/colpi di testa.

Nella marcatura di un cross, i giocatori marcati da un portiere con abilità **ZAMPA** ricevono un malus di -2 (anziché il normale -1), mentre i giocatori marcati da un portiere con abilità **ZAMPA NERA** ricevono un malus di -3.



CARTE TATTICHE PLAYBOOK

NOTA: LE CARTE DEL PLAYBOOK NON SONO INCLUSE NELLA SCATOLA BASE UNDI1. SONO INCLUSE NEI MAZZI DI POTENZIAMENTO UNDI1 DISPONIBILI NEL NEGOZIO ONLINE UNDI1 (UNDI1.COM/SHOP).

TRIANGLE

You can only use card if it is empty

A Roll the dice: if you roll 2 or more, pass ball from X to Y.

B Roll the dice: if you roll 2 or more, move X to any empty box in a quadrant bordering with Y's quadrant.

C Roll the dice: if you roll 2 or more, pass ball from Y to X.

THROUGH BALL

You can only use card if it is empty

A Roll the dice: if you roll the (marking + distance minus) result to pass to the target box, move ball from X to the target box.

B Roll the dice: if you roll 3 or more, move Y to the target box.

CURL CUT

Target Box must be in empty quadrant bordering with quadrant occupied by X.

A Roll the dice: if you roll the (marking + distance minus) result to pass to the target box, move ball from X to the target box.

B Roll the dice: if you roll 3 or more, move Y to the target box.

If you roll 2 or more, move X in an L-shape to any empty box in a bordering quadrant. (**Target Box**).

A player can only perform a CURL CUT if all the boxes he needs to step on in order to reach the target box are empty.

LE CARTE DEL PLAYBOOK consentono a un allenatore di **effettuare più mosse con i propri giocatori, spendendo solo un'azione**. Ogni mazzo di potenziamento UNDI1 include 6 carte del playbook:

- 2 carte di passaggio (**TRIANGOLO, FILTRANTE**)
- 2 carte di movimento (**INCROCIO, RICCIOLO**)
- 2 carte difensive (**FUORIGIOCO, RADDOPPIO**)

UTILIZZARE LE CARTE DEL PLAYBOOK

Prima di una partita, ogni Allenatore posiziona tutte le sue carte del Playbook a faccia in su davanti a sé.

Le CARTE DEL PLAYBOOK **possono essere utilizzate da ciascun Allenatore in qualsiasi momento durante il proprio turno**, e non vanno scartate dopo l'uso. Un Allenatore può utilizzare **fino a due CARTE DEL PLAYBOOK nel corso di un turno**: possono essere due carte diverse o la stessa carta due volte. L'unica carta del Playbook che deve essere giocata durante il turno dell'avversario è **TRAPPOLA FUORI GIOCO**.

Per utilizzare con successo una carta del Playbook, un Allenatore deve completare la combinazione di dadi riportata sulla carta. Se l'allenatore completa la combinazione di dadi, riesce a **effettuare tutte le mosse illustrate, spendendo un'azione sola**. Se, in qualsiasi momento durante l'esecuzione del Playbook, l'Allenatore ottiene un risultato inferiore al numero richiesto, **il suo turno termina immediatamente** (ciò significa che gli è consentito solo posizionare lucchetti e pescare una carta strategia; quindi, il suo turno termina e inizia il turno dell'avversario).

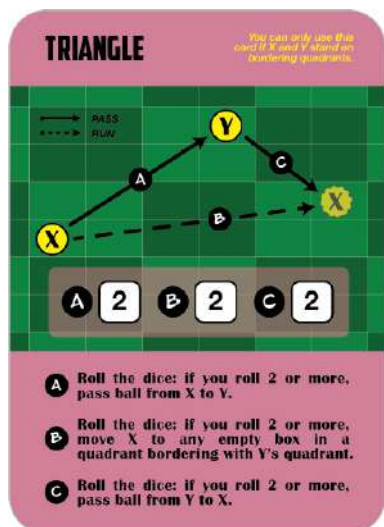
- Nel caso di errore della combinazione in fase di passaggio si applicano le regole generali del regolamento base per i passaggi*.

- Nel caso di errore su un movimento di un giocatore, l'allenatore non potrà effettuare il movimento dichiarato.

**Un caso particolare riguarda la carta FILTRANTE: se l'errore della combinazione avviene al momento del passaggio, la palla va lasciata incustodita nella casella di destinazione dichiarata all'inizio della combinazione. L'allenatore che ha sbagliato la combinazione posiziona i lucchetti e pesca una carta. Inizia il turno dell'allenatore avversario che potrà muovere un suo giocatore nella casella con la palla per recuperarne il possesso (ogni movimento vale come una azione del turno).*

ESEMPIO: TRIANGOLO

La carta **TRIANGOLO** consente a due giocatori di eseguire un triangolo, impiegando un'azione soltanto. Per poter utilizzare questa carta, il giocatore X e il giocatore Y devono trovarsi in quadranti vicini l'uno all'altro, e il giocatore X deve essere in possesso della palla.



L'allenatore tira i dadi tre volte e muove la palla/giocatori dopo ogni lancio dei dadi, come segue:

(A) Se l'allenatore tira 2 o più, passa da X a Y;

(B) Se l'allenatore tira 2 o più, sposta X in qualsiasi casella vuota in un quadrante vicino al quadrante di Y;

(C) Se l'allenatore tira 2 o più, passa la palla da X a Y, chiudendo il triangolo.

Se l'allenatore completa con successo la combinazione (cioè tira 2 o più, tre volte consecutive), può effettuare 3 mosse (passando a Y, spostando X e passando a X) **spendendo solo una delle tre azioni disponibili nel proprio turno**. Ma se in qualsiasi momento tira un 1, il suo turno termina immediatamente e può solo posizionare lucchetti e pescare una carta strategia prima che inizi il nuovo turno del suo avversario.



© 2023 DM Giochi Srls.
UNDICI is a trademark of
DM Giochi Srls. All rights reserved.

