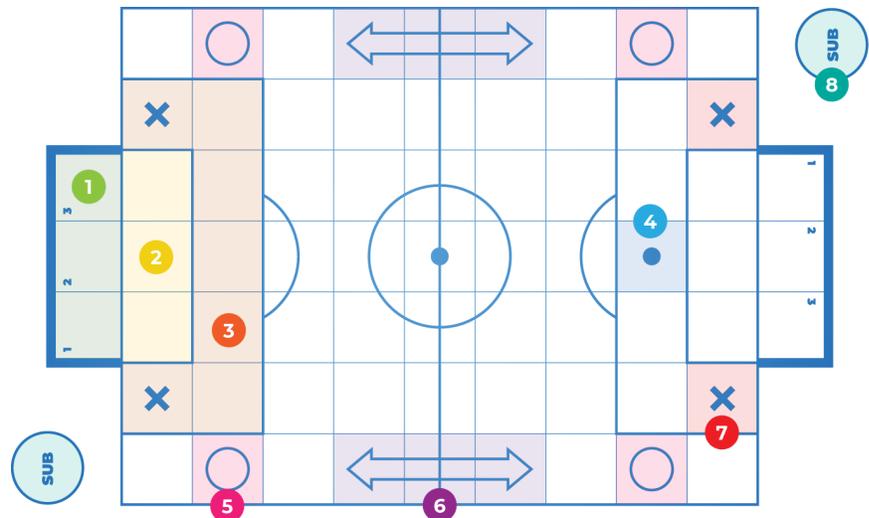


Components

- 1 Tappetino da tavolo
- 1 Gettone pallone da calcio
- 7 Pedine blu
- 7 Pedine arancioni
- 12 Gettoni gialli
- 2 Gettoni rossi

Legenda del tabellone

- Obiettivi di calcio
- Area di calcio di rinvio
- Area di rigore
- Punto di rigore
- Spazi di passaggio lungo
- Zone Sprint
- Spazi bloccati (X)
- Spazi di sostituzione



Nota: Il tabellone è simmetrico, entrambe le metà hanno lo stesso tipo di spazi

Setup

- Ogni squadra piazza 6 “pedine” (arancione or blu) nella loro metà del tabellone e 1 sul **Spazi di sostituzione** . Nell’**Area di calcio di rinvio** , puoi avere solo 1 pedina in qualsiasi momento durante il gioco come portiere.
- Le 6 pedine sul tabellone possono essere posizionate in qualsiasi configurazione ma non possono essere posizionate negli appositi spazi del tabellone (**Zone Sprint** or **Spazi di passaggio lungo**). La fila centrale è campo neutro e off-limits all’inizio della partita.
- Lancia una moneta o il **chip palla** per determinare quale squadra inizierà. Il vincitore metterà la pallina sopra una pedina e partirà dal centro del tabellone.

Game turn

- Alternando i turni, ogni squadra sarà in grado di fare 1 delle 4 cose per turno: **Muovere**, **Passare**, **Calciare** o **Rubare**.
- **Movimento**: Puoi muovere una pedina alla volta durante il tuo turno, la pedina può muoversi in qualsiasi direzione di 1 spazio. Solo quando atterri su a **Zone sprint** sarai in grado di avanzare fino a 3 spazi all’interno della zona di sprint.
- **Passaggio o Calcio**: Puoi passare la palla tra le tue pedine. Il pedone che riceve la palla deve trovarsi entro 2 spazi dal pedone che passa la palla.

Quando **calci** il pallone, puoi lasciarlo nella porta dell'avversario o in qualsiasi spazio vuoto; purché si trovi entro due spazi o meno. **Spazi bloccati** **7** sono fuori portata per evitare di dare alla squadra in attacco un vantaggio sleale quando cerca di segnare. *Importante: quando si calcia il pallone verso la porta, gli spazi intermedi devono essere vuoti.*

- **Passaggio lungo:** Se sei in uno **Spazio di passaggio lungo** **5**, puoi passare la palla a qualsiasi pedone o spazio vuoto all'interno di quella metà del tabellone, inclusa la fila centrale di spazi.
- **Passaggio catena:** Se hai **2** o più pedine entro 2 spazi l'una dall'altra, puoi fare un passaggio a catena tra di loro. Un **passaggio a catena** non può essere combinato con un **passaggio lungo** o un **calcio**.
- **Rubare:** Puoi **rubare** la palla spostandosi in avanti, indietro o di lato per ottenere il possesso della palla e il posto del pedone del tuo avversario. La pedina del tuo avversario deve scambiare gli spazi con te e non può rubare la palla durante il suo prossimo turno. **Regole importanti quando si ruba la palla:**
 - **Furto diagonale:** Puoi rubare la palla facendo un movimento in diagonale ma risulterà in un ammonizione con  **Cartellino giallo**. Avvertimento: se una squadra effettua una rubata diagonale all'interno della sua **Area di rigore**, ciò risulterà in un **Calcio di rigore**.
 -  **Carta gialla:** Ricevuto rubando con successo la palla durante l'esecuzione di un movimento diagonale. Una fiche gialla deve essere posizionata sopra la pedina della squadra.
 -  **Cartellino rosso:** Ricevuto quando si ruba con successo la palla durante l'esecuzione di un movimento diagonale dopo che il pedone è stato contrassegnato con un cartellino giallo. La pedina sarà immediatamente espulsa dal gioco e la squadra dovrà continuare senza **1** pedina. Posiziona il gettone rosso sopra la pedina di quella squadra e rimuovilo dal tabellone. Lasciare la pallina nello spazio vuoto lasciato dal pedone espulso.

Se il portiere viene espulso con a  **Cartellino rosso**, puoi spostare qualsiasi pedina sul tabellone nella posizione del portiere prima del turno successivo.

Regole aggiuntive:

- **Punteggio:** Quando una squadra riesce a muovere o calciare il pallone all'interno della porta avversaria. Dopo il gol, entrambe le squadre ripartono nelle loro formazioni e la squadra che non ha segnato parte con la palla dal centro.
- **Spazi bloccati** **7**: Gli spazi contrassegnati da una "X" non possono essere utilizzati per segnare.
- **Sostituzioni** **8**: Ogni squadra ha **1** pedina sostitutiva (Sub) che può utilizzare in qualsiasi momento della partita prima o dopo il proprio turno. I pedoni con "cartellini rossi" non possono essere sostituiti e la sostituzione non può essere utilizzata per riempire uno spazio vuoto di un pedone espulso.
- **Calcio di rigore:** La squadra con la palla deve essere posizionata al **Punto di rigore** **4** di fronte al portiere avversario. Entrambe le squadre ora procedono a giocare un mini-gioco di sasso-carta-forbici modificato usando **1**, **2** o **3** dita che rappresentano i **3** spazi della porta. Se entrambi servono un numero diverso che conta come **gol**. Se entrambe le squadre servono lo

stesso numero, quella è una **parata** del portiere e tiene la palla.

Nota: Se il portiere viene espulso con un cartellino rosso al momento del rigore, un'altra pedina deve prendere il suo posto prima del calcio di rigore.

- **Partita a tavolino:** Una squadra con **4** pedine espulse con un  **Cartellino rosso** perde automaticamente la partita. Vince la squadra che non si arrende.

Modalità di gioco e durata:

- **Golden goal:** La prima squadra a segnare un goal vince. **Circa. 15-20 min**
- **Limite di gol:** Entrambe le squadre concordano in anticipo un numero fisso di gol da vincere. **Circa. 30+ min, partita da 3 goal.**

Squadre:

- **1v1:** Un giocatore per parte.
- **Squadre:** Ogni parte è una squadra composta da un massimo di **3** giocatori per squadra. Ogni squadra si alternerà, alternandosi fino al completamento di una rotazione completa. I compagni di squadra non devono allenarsi a vicenda durante il gioco. Se un compagno di squadra cerca di allenare il giocatore in gioco, quel giocatore perde il suo turno in quella rotazione di squadra. Se succede di nuovo, un **Calcio di rigore** deve essere tirato contro quella squadra.

Suggerimenti per giocare:

- Non concentrarti solo sul muovere il pedone con la palla. Il modo in cui muovi e posizioni le altre pedine è importante tanto quanto quello con la palla.
- Se un'area diventa troppo affollata, prova a muoverti, aprirti e arretrare le tue pedine. Non aver paura di tornare indietro e provare nuove strategie.