

**Gioco Adatto a bambini di età a partire dai 5 anni e superiore, non adatto a bambini di età inferiore ai 3 anni**  
**Gioco interamente realizzato in carta (riciclabile) e stampato con inchiostri compostabili ad uso domestico**

## CONTENUTO

Un tabellone.

4 segnalini, da utilizzare fino a 2 per squadra.

13 Carte episodi, da "pescare" quando si arriva sulla casella episodio.

5 "carte Portiere" da utilizzare per coprire le caselle in caso di rigore o punizioni di prima o di seconda.

Sono presenti anche due dadi in carta da ritagliare e realizzare, ovviamente se preferite utilizzate due dadi classici o dei dadi online, facilmente reperibili e gratuitamente disponibili su smartphone.

È consigliabile procurarsi foglio e matita per aggiornare il risultato nel corso della partita ed annotare eventuali cartellini rossi a promemoria dell'utilizzo degli stessi.

E se ti piace applica la foto o la figurina della tua squadra del cuore sul tabellone nell'apposito spazio.

## REGOLAMENTO

Si gioca in **2 o più giocatori** (uno contro uno, o più giocatori, consigliato sino a un massimo di quattro per squadra). In caso di più giocatori si possono organizzare tornei.

Si gioca con **2 dadi**, tirati da un giocatore alla volta, e si avanza nelle caselle.

Vi sono caselle che indicano corner, punizioni di prima o di seconda, rigori, episodi, espulsione, goal e goal con var.

Il risultato resta molto spesso in bilico per l'intera partita, che si gioca in 45 caselle per due giri (come i 90 minuti dei due tempi regolamentari di una partita di calcio), passando quindi dalla casella 45 di nuovo dalla casella del via (vedi freccia).

**La partita finisce** quando tutti i giocatori (o il giocatore nelle partite con solo due giocatori) superano il 90°(il secondo giro di 45 caselle). Gli altri giocatori più avanti nel tabellone proseguono in un terzo giro, come se fossero minuti di recupero, in attesa che tutti passino il 90° minuto, momento esatto in cui la partita finisce. Nei minuti di recupero ovviamente è quindi possibile che il risultato cambi e dunque proseguendo segnare un gol o perdere la partita.

**Vince** ovviamente la squadra che terminati da tutti i 90 minuti ha maggior reti a suo favore.

**EPISODI** Gli Episodi si "pescano" dalle carte quando si sale sulla casella Episodi e possono annullare un goal per fuorigioco, concedere rigori e altro... (consigliamo di mischiare e posizionare le carte episodio nell'apposito spazio sul tabellone)

**La carta fuorigioco** annulla un goal a chi la "pesca" diminuendo i goal a proprio favore, qualora il giocatore fosse a zero goal la carta non ha effetto alcuno.

**CALCIO DI RIGORE** Per tirare un calcio di rigore, il portiere della squadra avversaria posiziona una "carta Portiere" su uno dei sei numeri presenti davanti alla porta disegnata nella sua area di rigore, scelta ad inizio partita. Il calciatore attaccante tira un solo dado e se esce un numero non coperto è goal mentre se esce il numero coperto dal portiere il rigore è parato.

**PUNIZIONI DI PRIMA E DI SECONDA** Nelle punizioni di "prima" il portiere copre con le "carte Portiere" 4 caselle su sei e 5 in caso di punizione "di seconda". Il calciatore avversario deve, per far goal, tirare un solo dado e centrare una delle due caselle libere (punizione di prima) o centrare l'unico numero scoperto (punizione di seconda).

**CORNER** Il giocatore che difende tira per primo il dado (un solo dado) e il giocatore che attacca deve, tirando subito dopo il dado, centrare lo stesso numero fatto dalla difesa per segnare una rete, quindi se il difensore fa 5 l'attaccante deve tirare e fare 5 per far goal.

**DERBY** (che nel gioco del calcio molto spesso vince la squadra sfavorita)

Sulla casella "derby", qualunque giocatore vi salga, il risultato diventa 0 a 1 per la squadra sfavorita (quella che sta perdendo) in quel momento.

Quindi ad esempio se salisse sulla casella la squadra che sta perdendo, la stessa si troverà in vantaggio di un goal e la partita riprenderà da 1 a zero a suo vantaggio, ma anche se vi salisse la squadra che sta vincendo la stessa si ritroverà a zero goal e in svantaggio di un goal.

Se le squadre stanno pareggiando la casella "derby" non produce modifiche al risultato in corso.

**ESPULSIONE** Il giocatore o la squadra che sale sulla casella espulsione o che pesca dalle carte episodi la carta espulsione, potrà vedersi diminuito un suo tiro di 1 punto (una sola volta per ogni cartellino rosso) a discrezione dell'avversario che potrà scegliere quando farlo e così penalizzare l'altra squadra.

**GOAL con verifica VAR** Per avere conferma della regolarità del goal da parte del VAR (casella 16) il giocatore deve rilanciare i due dadi e ottenere un numero pari o superiore al numero appena ottenuto per accedere alla casella stessa. Ad esempio se per giungere alla casella "Goal con Var" il giocatore ha lanciato i due dadi e ottenuto il numero sette 7, per avere conferma del goal da parte del VAR deve lanciare nuovamente i due dadi e ottenere un numero uguale o superiore a sette 7.

By MarcoeSele fratelli Marco e Selena Brusatori mail [info@marcoesele.it](mailto:info@marcoesele.it)

**Il Gioco è acquistabile sul sito [www.ilpalloneemio.com](http://www.ilpalloneemio.com)**