

GIOCO DI SQUADRA!



20 minuti



4 giocatori



8+ anni

scansiona il qr code
per guardare il video
tutorial!



Alessandro Bianchi
abdesign10@gmail.com

VARIANTE GIOCO COMPETITIVO

Non sei un amante dei giochi collaborativi?

Puoi giocare a "Gioco di squadra" anche con questa variante, che vede due squadre da due giocatori sfidarsi!

COMPONENTI:



24 carte campo



50 carte squadra



1 carta tempo

PREPARAZIONE:

Prendete dal mazzo *carte campo* la *carta centrocampo* e la *carta porta*: disponete le due carte in maniera distanziata al centro del tavolo.

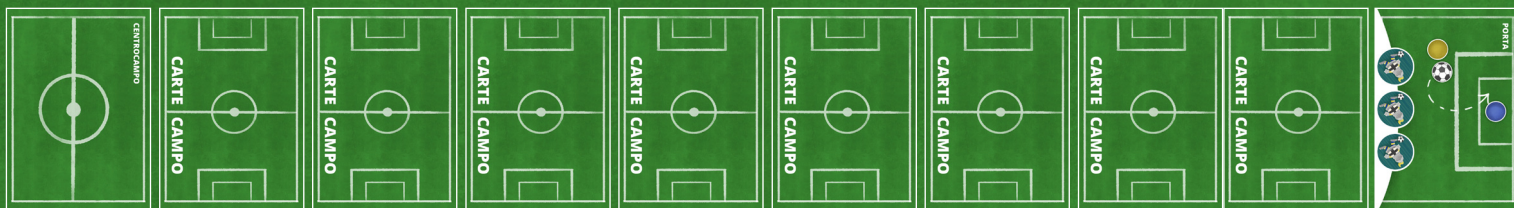
Mescolate quindi il mazzo *carte campo* e il mazzo *carte squadra*. Prendete 8 *carte campo* casualmente e posizionatele coperte a formare una linea fra la *carta centrocampo* e la *carta porta* (rimettete le *carte campo* rimanenti all'interno della scatola).

Infine preparate la *carta tempo* disponendo la faccia *1° tempo* verso l'alto.

Dividetevi in due squadre da due giocatori, sedetevi al tavolo con il vostro compagno di fronte a voi.

G1

G2



G1



G2

INIZIO DEL GIOCO:

La partita consiste in due round di gioco (due tempi), entrambi i round sono costituiti da due fasi:

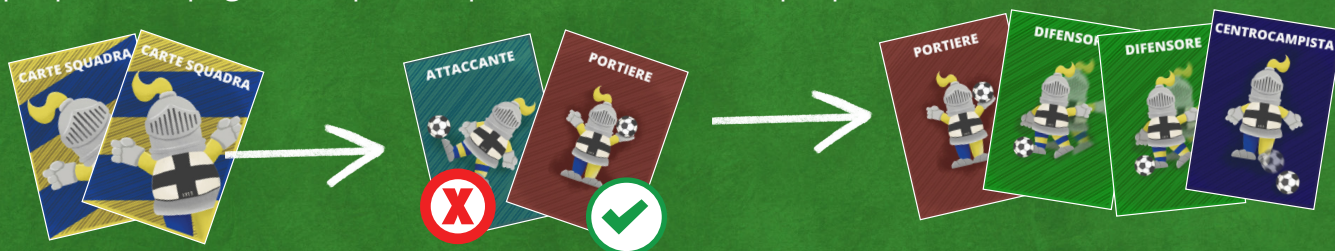
FASE 1. CALCIOMERCATO:

Ogni giocatore **pesca due carte** dal mazzo *carte squadra*. Di queste due carte se ne sceglie una, l'altra viene passata al giocatore avversario dalla propria parte del tavolo. Si ripete questo procedimento quattro volte (ogni giocatore al termine deve avere 8 carte in mano).

Le *carte squadra* indicano i membri di una squadra di calcio: *portiere, difensore, centrocampista, attaccante e allenatore*.

Questi cinque ruoli verranno utilizzati durante la seconda fase, è quindi consigliabile cercare di comporre una mano equilibrata.

Le carte squadra devono rimanere nascoste per tutto il gioco, non è possibile dire al proprio compagno di squadra quali carte si ha nella propria mano.



Esempio: Gianni pesca due *carte squadra*, una *carta attaccante* e una *portiere*. Sceglie la carta *portiere* e consegna la carta *attaccante* al giocatore avversario seduto al suo fianco. Pesca quindi altre due carte e ripete il processo fino ad arrivare ad avere in mano 8 carte.

FASE 2. IN CAMPO!:

Nella seconda fase tutti i giocatori girano la prima *carta campo* coperta rispetto a quella di *centrocampo*.

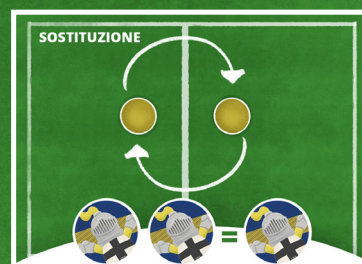
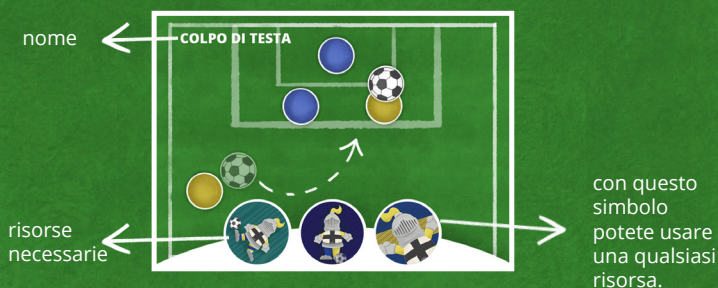
Ogni carta ha nella parte inferiore da due a quattro risorse: per completare la carta e proseguire, i giocatori devono scartare le *carte squadra* corrispondenti ai simboli presenti sulla *carta campo*.

Ogni squadra può decidere se tentare di risolvere la *carta campo*, e quindi giocare le carte squadra corrispondenti, o in qualsiasi momento può decidere di **fermarsi per tornare negli spogliatoi**.

Se i giocatori appartenenti ad una squadra scartano le carte squadra necessarie, proseguono con la *carta campo* successiva (scoprendola).

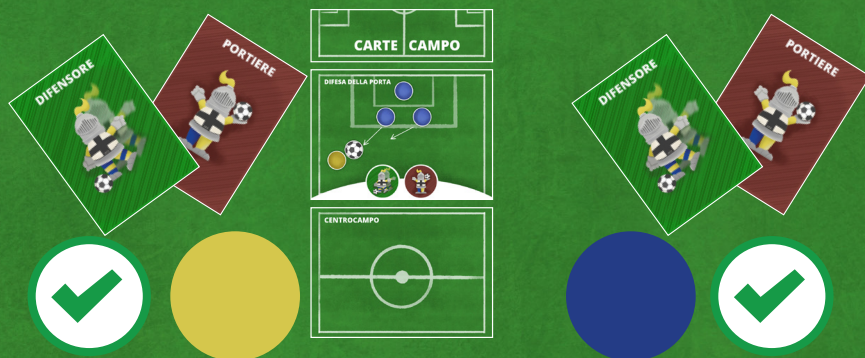
Se i giocatori appartenenti ad una squadra non scartano (o non possono) scartare le carte squadra necessarie, devono fermarsi per **tornare negli spogliatoi**.

LEGENDA CARTA CAMPO:



Nota: La carta sostituzione richiede due *carte squadra* qualsiasi, in cambio potete selezionare dagli scarti o dal mazzo una qualsiasi carta da aggiungere alla mano di **un solo** giocatore!

Esempio: I giocatori scoprono la *carta difesa della porta*, questa carta richiede, per essere completata, una *carta difensore* e una *portiere*. La *squadra gialla* e la *squadra blu* scartano le carte necessarie, e quindi proseguono



Esempio2: I giocatori scoprono la *carta rimessa laterale*, questa carta richiede, per essere completata, una *carta difensore* e una *centrocampista*. La *squadra blu* scarta le carte necessarie, la *squadra gialla* invece può scartare solo la carta difensore. La *squadra gialla* è quindi obbligata a fermarsi e a *tornare negli spogliatoi*, la *squadra blu* può proseguire con la prossima *carta campo*.



FINE DEL ROUND:

Il round termina quando entrambe le squadre sono *tornate agli spogliatoi*.

La squadra che nel round è per ultima "tornata agli spogliatoi" (da adesso nominata **squadra attiva**), conta il numero di *carte campo* che ha completato in più rispetto alla squadra avversaria, e ottiene un numero di *punti vittoria* equivalenti (i punti vittoria vanno segnati su un foglio).

Inoltre se la squadra che è *tornata agli spogliatoi* per prima, non aveva completato almeno due carte, la squadra attiva guadagna 2 *punti vittoria* bonus.

Se la squadra attiva ha raggiunto e completato la carta porta, ottiene ulteriori 2 *punti vittoria* bonus.

Se entrambe le squadre sono *tornate agli spogliatoi* nello stesso momento, nessuna squadra ottiene punti vittoria.

Finito il primo round, **si girano tutte le carte campo scoperte**.

Si gira la *carta tempo* sulla faccia 2° tempo e si può iniziare il secondo round.

Mescolate nuovamente il mazzo *carte squadra* e procedete con la fase di *calciomercato* come prima. I due giocatori della *squadra attiva* pescheranno al termine una carta squadra aggiuntiva da aggiungere alla propria mano. Nella fase *in campo* si ripartirà con la prima carta successiva al centrocampo.

FINE DELLA PARTITA E VITTORIA:

La partita finisce al termine del secondo round.

La squadra che ha ottenuto più *punti vittoria* vince.

In caso di parità vince la squadra con più carte ancora in mano.