

# CALCIO

ZONA ACTION

## EXPANSION 01L



SERFERGIOCHI

# REGOLE AGGIUNTIVE

author: Sergio Fersini

In questo set di espansione **01L** trovate 4 miniature calciatori, due per ogni squadra, che aggiungono il ruolo **LIBERO** individuato dalla lettera L sulla base della miniatura (valgono le stesse regole del gioco base, cioè il numero non cerchiato indica i punti spostamento massimi del calciatore in un turno ed il numero cerchiato individua il bonus al contrasto o tiro dello stesso calciatore che si attiva solo se si trova nella sua zona di competenza).

***La zona di competenza del calciatore LIBERO (L) è la propria metà campo.***

Oltre alle 4 miniature, il set comprende anche un mazzo di 21 carte **CALCIOTTO 01L** che aggiungono ulteriori azioni al gioco base. Le carte sono divise in 6 tipi:

**PALLA FUORI** (7 copie):

permette di eseguire la rimessa laterale oppure il calcio d'angolo (o il rinvio dal portiere).

**SCATTO +4** (4 copie):

permette di muovere ulteriormente un calciatore di massimo altre 4 caselle.

**RICONTRASTA** (4 copie):

permette di fare immediatamente un nuovo contrasto tra gli stessi due calciatori che sono appena stati in contrasto.

**TIRO AL VOLO** (2 copie):

permette di fare un tiro al volo, cioè il calciatore che tira non ha bisogno di punti spostamento sul tiro in porta.

**TIRO AD EFFETTO** (2 copie):

permette di fare un tiro in cui la direzione del pallone può essere sfalzata lateralmente di una casella.

**ADRENALINA +4** (2 copie):

permette di aggiungere 4 punti al totale del punteggio di parata del portiere.

***Le carte CALCIOTTO 01L, a differenza delle carte del gioco base, possono essere giocate anche dopo il lancio dei dadi ma sempre una sola per turno e prima che sia stata eseguita una nuova azione.***

**REGOLE PER ESEGUIRE LA RIMESSA LATERALE:**

quando un calciatore con possesso palla si trova sulla prima o seconda casella adiacente alla linea del bordo campo e perde il contrasto perché l'avversario ha giocato la carta "PALLA FUORI", verrà eseguita, da parte dell'avversario, la "RIMESSA LATERALE" se il pallone si trova più vicino perpendicolarmente al bordo laterale (in caso di stessa distanza misurata perpendicolarmente dal bordo laterale e bordo lato porta, si esegue comunque la rimessa laterale). I giocatori, in questa fase, possono spostare liberamente nel campo 2 calciatori (prima chi esegue la rimessa laterale e poi l'altro giocatore); il giocatore che deve eseguire la rimessa laterale posiziona un calciatore sulla casella adiacente al bordo campo dove è uscito il pallone (il pallone esce sempre perpendicolarmente al bordocampo dalla casella in cui si

trovava il calciatore con possesso palla che ha perso l'azione tramite la carta *PALLA FUORI*). Si lanciano i due dadi e **si aggiungono 6 punti spostamento al totale dei due dadi**, ottenendo così il punteggio di rimessa che può essere usato anche per spostare calciatori o pallone dopo però aver passato come prima mossa il pallone ad un proprio calciatore o in una zona vuota del campo.

### **REGOLE PER ESEGUIRE IL CALCIO D'ANGOLO:**

se il calciatore con possesso palla si trova sulla prima o seconda casella adiacente alla linea del **bordo campo lato porta avversaria** e perde il contrasto perché l'avversario ha giocato la carta "*PALLA FUORI*", verrà eseguito, da parte dell'avversario, il "**RINVIO DAL PORTIERE**" con le regole già note nel gioco base.

Quando un calciatore con possesso palla si trova sulla prima o seconda casella adiacente alla linea del **bordo campo lato propria porta** e perde il contrasto perché l'avversario ha giocato la carta "*PALLA FUORI*", verrà eseguito, da parte dell'avversario, il "**CALCIO D'ANGOLO**".

Per battere il *calcio d'angolo* il giocatore che deve eseguire l'azione posiziona un calciatore, con possesso palla, sulla casella del calcio d'angolo. In questa fase si ha il gioco fermo e quindi i giocatori, prima chi esegue l'azione di calcio d'angolo e poi l'altro giocatore, possono muovere liberamente 4 calciatori della propria squadra.

Si può ora battere il calcio d'angolo: il giocatore che esegue l'azione, lancia i due dadi (1-6) ed anche il dado più/meno (+/-); **al punteggio dei due dadi (1-6) vengono aggiunti 6 punti** ottenendo così il totale dei punti spostamento che possono essere usati per lanciare il pallone ma anche per muovere calciatori e/o tirare in porta; se col dado (+/-) esce il segno meno (-) il pallone non può superare calciatori avversari che si trovano sulla sua traiettoria; se invece col dado (+/-) esce il segno più (+) il pallone può superare calciatori avversari che si trovano sulla sua traiettoria.

Solo nel calcio d'angolo, se esce il segno più (+), si può eseguire anche direttamente il **cross in area** seguendo la traiettoria indicata in figura (cioè lanciare il pallone muovendolo inizialmente di due caselle diagonali per continuare poi il suo movimento parallelamente alla linea di porta):



**ESEMPIO DI CROSS IN AREA**

### **MINIATURE DEI SET DI ESPANSIONE:**

sulla tabella calciatori del gioco base vi è lo spazio per aggiungere due miniature con ruoli diversi da quelli contenuti nel gioco base. Ad ogni partita possono essere convocati solo due altri calciatori diversi da quelli del gioco base prendendoli dal/dai set di espansione e posizionandoli nelle due caselle poste in basso a destra della tabella calciatori.

Le miniature del/dei set di espansione possono essere messe in gioco all'inizio di una partita o durante una sostituzione al costo di 3 carte CALCIOTTO (del gioco base o delle espansioni) cioè occorre scartare 3 carte per sostituire o giocare con un calciatore dei set di espansione.

### **CARTE DEI SET DI ESPANSIONE:**

il/i mazzi dei set di espansione vanno tenuti separati tra di loro ed anche dal mazzo del gioco base (non vanno mischiati in un unico mazzo). All'inizio del gioco, ogni giocatore pescherà una carta da ogni mazzo dei set di espansione e le restanti carte dal mazzo del gioco base fino ad averne 5 a sua disposizione nell'inizio del gioco. Le carte giocate vanno poste sotto ai rispettivi mazzi. Si possono pescare altre carte con la solita regola valida per il mazzo del gioco base scegliendo però da quale mazzo pescare tra quelli a disposizione.

***Se si inizia a giocare con un calciatore dei set di espansione si potranno pescare solo 2 carte inizialmente.***