



ZONA ACTION

REGOLAMENTO

NUMERO GIOCATORI:

Modalità sfida = 2 giocatori.
Modalità sfida diretta = 2 giocatori.

DIFFICOLTA':

Media.

ETA':

Da 8 anni in su.

SCOPO DEL GIOCO:

Lo scopo del gioco è di riuscire a segnare più punti possibili eseguendo i “tiri in porta” quando si arriva in prossimità della zona porta avversaria; per raggiungere tale scopo ci si può aiutare giocando le “piastre utili” che si hanno a disposizione come anche facendo pescare le “piastre nocive” all’avversario. Occorre anche prestare attenzione alla zona in cui si trova l’elemento che compie l’azione poiché se non è nella propria zona di competenza eseguirà le azioni con un punteggio ridotto.

CONCLUSIONE DEL GIOCO:

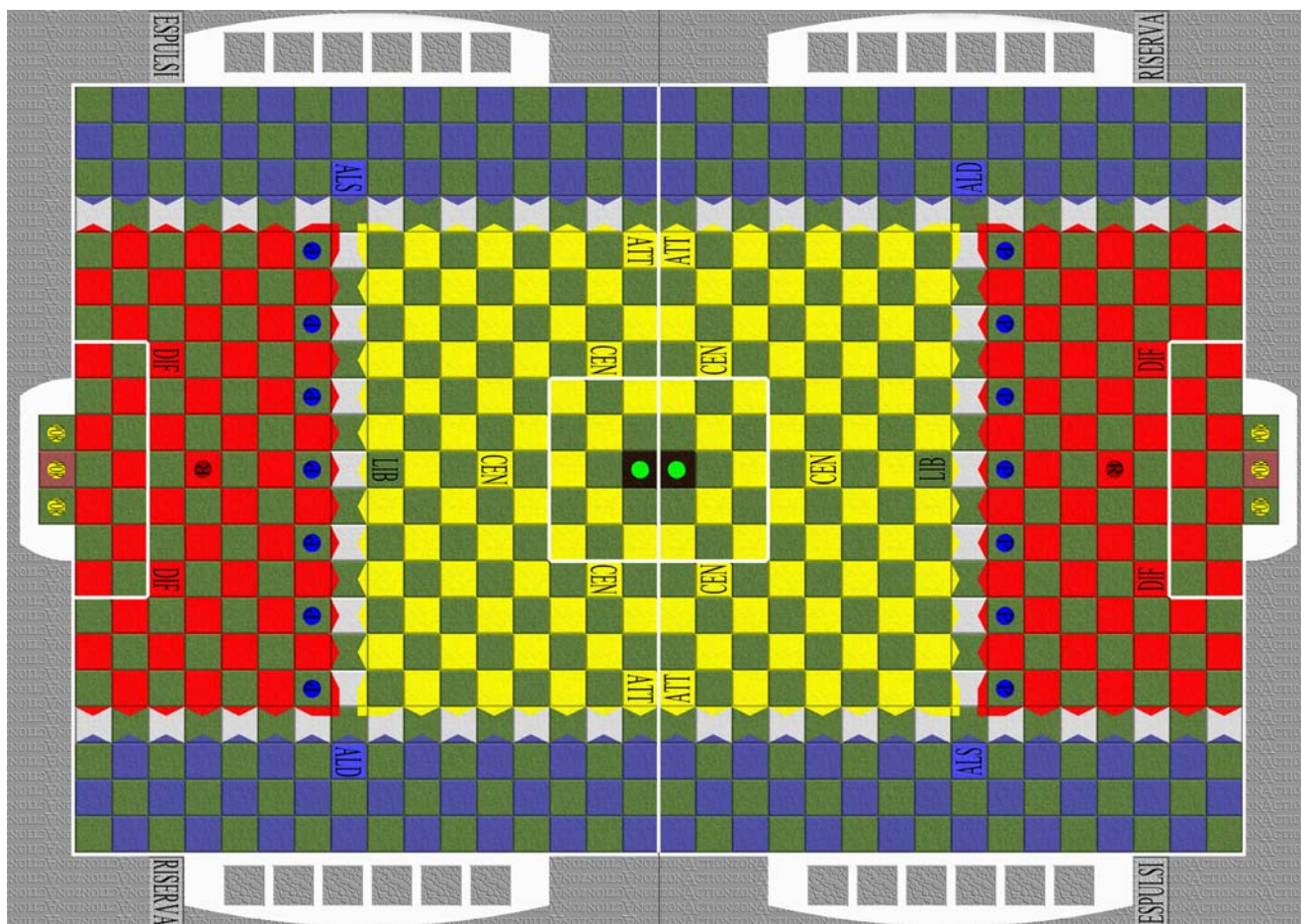
Il gioco si conclude quando vengono segnati un totale di 4 punti.

Vince chi ottiene il punteggio maggiore.

La partita finisce in parità nel caso in cui entrambi i giocatori realizzino gli stessi punti.

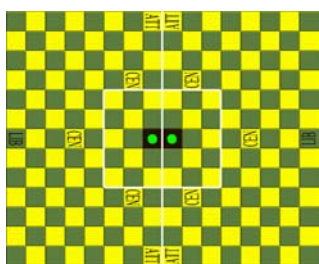
(I giocatori possono comunque concordarsi, prima dell’inizio del gioco, per terminare la partita ad un totale da stabilirsi, diverso dai 4 punti).

CAMPO DI GIOCO:



Il campo di gioco consiste in un piano scisso in due metà campo, la propria metà campo e la metà campo avversaria, composto da 32 x 21 caselle a formare il rettangolo di gioco più 3 caselle per parte a modellare la porta. Il campo è ulteriormente suddiviso in **zone** delimitate da colori differenti e separate da una fascia filtro individuata da caselle bianco-verdi con penetrazione dei colori delle zone confinanti.

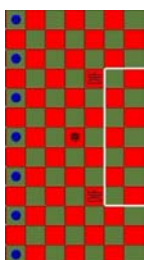
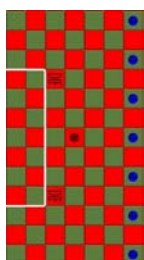
Si individuano le seguenti zone:



ZONA GIALLO-VERDE
 (zona centrocampo)
 1 rettangolo composto da 16 x 13 caselle.



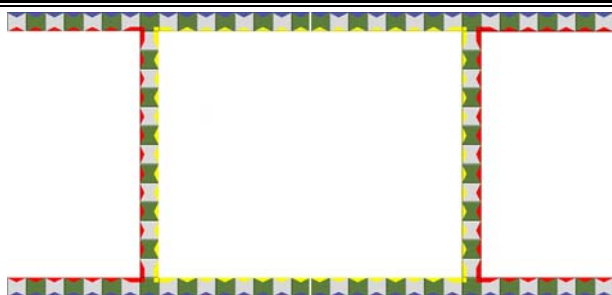
ZONA AZZURRO-VERDE
 (zona ala)
 2 rettangoli composti ciascuno da 32 x 3 caselle.



ZONA ROSSO-VERDE
 (zona attacco-difesa)
 2 rettangoli composti ciascuno da 7 x 13 caselle.



ZONA PORTA
 2 rettangoli composti ciascuno da 1 x 3 caselle
 contrassegnate ognuna da un cerchio di colore giallo
 con all'interno la scritta POR.



FASCIA FILTRO
 4 fasce, 2 orizzontali di 32 caselle bianco-verdi e 2
 verticali di 13 caselle bianco-verdi, oltre al colore della
 casella è rappresentato anche il colore della zona
 filtrata dalla casella.

















Ai bordi del campo di gioco ci sono 4 zone bianche
 ognuna delle quali ospita 6 caselle destinate al
 posizionamento degli elementi di riserva e degli
 elementi espulsi dal gioco.



OCCORRENTE:

Due dadi.









Due serie di “pezzi”, differenti per colore, a formare le due squadre ciascuna composta da 17 elementi (11 in gioco + 6 in riserva):

						
ALD 2 elementi	ALS 2 elementi	ATT 3 elementi	CEN 4 elementi	LIB 2 elementi	DIF 3 elementi	POR 1 elemento
						
ALD 2 elementi	ALS 2 elementi	ATT 3 elementi	CEN 4 elementi	LIB 2 elementi	DIF 3 elementi	POR 1 elemento

Due mazzi di carte “piastre”:

PIASTRE UTILI		TOT. 25 PIASTRE Divise in 13 tipi	PIASTRE NOCIVE		TOT. 25 PIASTRE Divise in 5 tipi
---------------	---	---	----------------	---	--

Una serie di “anelli segnalatori” e “cappelli segnalatori”:

	CAPPELLO BLOCCA Totale 6 cappelli			ANELLO AMMONIZIONE Totale 6 anelli	
	CAPPELLO PALLONE Totale 1 cappello			ANELLO LIMITA Totale 6 anelli	

SCHIERAMENTO:

Ogni giocatore sistema i suoi 17 elementi nella propria metà piano:

1 elemento POR nella zona porta;

10 elementi nella propria metà campo da scegliere in funzione della propria tattica di gioco;

6 elementi (i rimanenti) da disporre nella zona riserva.

Alcune caselle del campo di gioco, per ogni metà campo, sono denominate in base ad uno schieramento tipo secondo cui disporre i propri elementi; tali caselle sono esclusivamente di suggerimento per una postazione tipo e non sono in alcun modo vincolanti per le diverse scelte di schieramento adottate dai giocatori.

Ogni giocatore può disporre liberamente i propri 10 elementi in gioco nella propria metà campo.

MOSSE INIZIALI:

La prima mossa è il lancio dei dadi per decidere il possesso del pallone. Il giocatore che realizza il punteggio maggiore lanciando una volta i due dadi ottiene il possesso di palla quindi munisce un elemento della sua squadra (eccetto l'elemento POR) del "cappello pallone" posizionandolo sulla casella di colore nero con cerchio verde della propria metà campo; tutti gli altri elementi di entrambe le squadre devono, in questa fase, trovarsi al di fuori del rettangolo centrale delimitato da una linea bianca.

Nel frattempo l'altro giocatore mischia i due mazzi di "piastre" (separatamente) distribuendo 6 "piastre utili" a testa e posizionando sul tavolo le piastre rimanenti (il tutto viene effettuato a piastre coperte).

Si individuano due fasi nel gioco:

a). *La fase di SPOSTAMENTO.*

b). *La fase di AZIONE.*

FASE DI SPOSTAMENTO:

TIRO D'INIZIO: il giocatore con possesso di palla lancia i due dadi; il punteggio ottenuto dai dadi viene utilizzato, tutto o in parte, per effettuare il passaggio del "pallone" ad un altro elemento della propria squadra spostando il "pallone" di una casella per ogni punto assegnato a questa mossa (il passaggio è obbligatorio nel tiro d'inizio).

Il punteggio ottenuto dal lancio dei due dadi può essere utilizzato indifferentemente sulla propria squadra sia per passare il "pallone" ad un altro elemento che per spostare uno o più elementi con o senza il possesso del "pallone" ovvero i punti ottenuti possono essere utilizzati per eseguire contemporaneamente tali mosse distribuendo il valore totale del risultato del lancio dei dadi liberamente agli elementi della propria squadra che si decide di spostare.

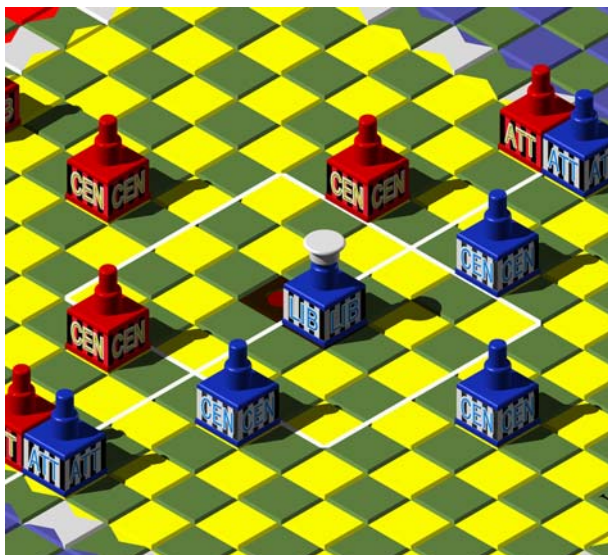
Ogni elemento si può muovere in qualsiasi direzione di tante caselle quanti sono i punti ad esso destinati, punti conseguiti dal lancio dei due dadi in fase di spostamento. (L'elemento POR può muoversi solo nella zona porta). Anche il passaggio del "pallone" può avvenire in qualsiasi direzione spostandolo di una casella per ogni punto destinato a tale mossa.

A turno i giocatori effettuano le proprie mosse in funzione del punteggio ottenuto dal lancio dei due dadi.

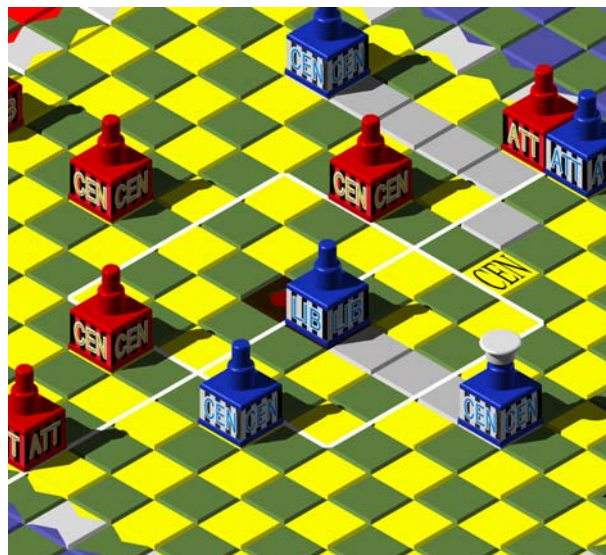
Per poter effettuare il **TIRO IN PORTA** bisogna far arrivare il "pallone" in una casella libera delle 3 formanti la zona porta nella metà campo della squadra avversaria senza oltrepassare, con l'elemento che effettua il "tiro", la linea bianca di difesa che delimita un rettangolo di 2x7 caselle antistante la zona porta. Per effettuare il "tiro in porta" non si possono utilizzare le caselle già occupate da altri elementi.

In tutti i tipi di mosse non si può utilizzare una **casella già occupata** da un altro elemento, fanno eccezione il "passaggio del pallone" eseguito da un elemento ad un altro elemento o ad una casella vuota ed il "rilancio del pallone" da parte dell'elemento POR.

Si può anche effettuare il "passaggio del pallone" ad una casella vuota. Sarà in seguito ripreso dall'elemento che prima arriva o passa su quella casella.



Il giocatore con possesso di palla ha posizionato un elemento (LIB) con "pallone" sulla casella nera con cerchio verde della propria metà campo per eseguire il tiro d'inizio. Tutti gli altri elementi si trovano, in questa fase, fuori dal rettangolo centrale, di 6 x 5 caselle, delimitato da una linea bianca.



Il giocatore con possesso di palla lancia i dadi realizzando $5+5 = 10$ punti e sceglie di passare il "pallone" da LIB a CEN utilizzando 4 punti (4 caselle utilizzate) e di spostare un altro elemento CEN di 6 caselle, sfruttando così gli altri 6 punti rimasti. In figura sono evidenziate in grigio chiaro le caselle utilizzate in questa fase.



L'elemento ATT si trova, con possesso di palla, in prossimità della zona porta della squadra avversaria ed ha diritto alla mossa successiva; se non ha oltrepassato la linea bianca di difesa può effettuare il tiro in porta solo se ottiene un punteggio dal lancio dei due dadi sufficiente a far arrivare il "pallone" in una delle caselle libere della zona porta della squadra avversaria.



Il giocatore realizza $4+4 = 8$ punti e decide di effettuare con 5 punti il tiro in porta lanciando il "pallone" in una casella libera della zona porta della squadra avversaria e di utilizzare gli altri 3 punti per eseguire spostamenti di altri elementi della propria squadra. In figura sono evidenziate in grigio chiaro le caselle utilizzate in questa fase.

FASE DI AZIONE:

Le azioni si suddividono in due tipi principali:

- a) *AZIONE PER MARCATURA.*
- b) *AZIONE PER TIRO IN PORTA.*

AZIONE PER MARCATURA:

Quando un elemento della squadra senza possesso di palla raggiunge una delle caselle confinanti con la casella sulla quale si trova l'elemento con "pallone" dell'altra squadra, si attiva la "fase di azione per marcatura". In questa fase ci si contende il possesso del "pallone".

Il giocatore che vuole impadronirsi del "pallone" lancia per primo i due dadi, successivamente li lancia il giocatore con possesso di palla. Vince "l'azione per marcatura" il giocatore che realizza un punteggio maggiore col lancio dei dadi; in caso di parità si rilanciano i dadi.



Il giocatore che vince "l'azione per marcatura" munisce del "cappello pallone" l'elemento che ha vinto la contesa della palla guadagnando anche il diritto ad effettuare la mossa successiva dalla casella in cui si trova.

Nella fase di contesa del "pallone" è come se l'elemento contendente si trovasse anch'esso sulla casella in cui si trova l'elemento con "pallone". Tale casella individua quindi la **zona** per entrambi gli elementi.

AZIONE PER TIRO IN PORTA:

Nel momento in cui, in fase di spostamento, viene effettuato il “tiro in porta”, si attiva la “fase d’azione per tiro in porta”. In questa fase si stabilisce se il “pallone”, che è arrivato in una delle caselle libere della zona porta, entra in porta segnando un punto per la squadra che ha effettuato il tiro oppure se viene parato dall’elemento POR.

I due giocatori lanciano a turno i due dadi, prima il giocatore che manovra l’elemento che effettua il tiro poi l’altro giocatore. Chi ottiene il punteggio maggiore vince l’azione; in caso di parità si rilanciano i dadi.

Se vince l’azione l’elemento autore del tiro, segnando così un punto per la propria squadra, si ha il *gioco fermo* e la successiva *ripresa del gioco* risistemando le proprie squadre nelle rispettive metà campo. Il possesso di palla spetta alla squadra che ha ricevuto il tiro in porta la quale riprende il gioco eseguendo nuovamente il “tiro d’inizio”.

Se vince l’azione l’elemento POR non si ha il gioco fermo ma si effettua la *parata del tiro*. L’elemento POR guadagna così la mossa di “rilancio del pallone” ossia passa il “pallone” ad uno degli elementi della propria squadra.

Per effettuare il “rilancio” il giocatore lancia i due dadi e il punteggio così ottenuto viene raddoppiato di valore (per esempio dal lancio dei dadi si realizza $4+6 = 10$ punti quindi, nel “rilancio del pallone”, si hanno a disposizione $10 \times 2 = 20$ punti che possono essere utilizzati per il passaggio del pallone ad un altro elemento o casella e anche per ulteriori spostamenti degli elementi della propria squadra).

TIRO DI PUNIZIONE E TIRO DI RIGORE:

Tiro di punizione: l’elemento con “pallone” deve raggiungere una delle caselle contrassegnate da un cerchio azzurro con la lettera P e quindi giocare la corrispondente “piastra utile”. Il giocatore avversario deve disporre, prima che venga eseguito il “tiro in porta”, almeno 2 elementi della propria squadra come barriera, posizionati sulle caselle confinanti esternamente con il rettangolo di 2×7 caselle antistante la zona porta e delimitato dalla linea bianca di difesa.

Il tiro di punizione è diviso in 2 fasi:

FASE 1) “tiro in porta”: il giocatore che esegue il tiro di punizione lancia i due dadi, il punteggio così ottenuto viene raddoppiato e quindi utilizzato per far arrivare il “pallone” in una delle caselle libere della zona porta avversaria. Se il punteggio non è sufficiente questo può essere utilizzato per eseguire il passaggio del “pallone” ad un altro elemento e il tiro di punizione ha quindi esito negativo.

FASE 2) “azione per tiro in porta”: se il punteggio ottenuto in **FASE 1** è sufficiente, il “pallone” raggiunge una delle caselle libere della zona porta, si entra quindi in fase di “azione per tiro in porta” eseguendo tale azione nello stesso modo già descritto.

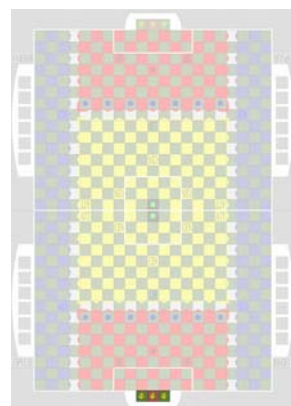
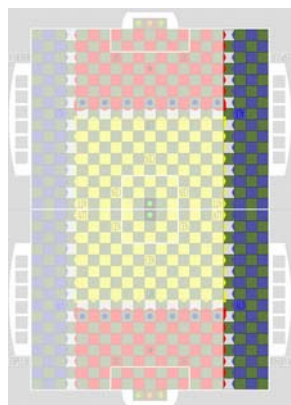
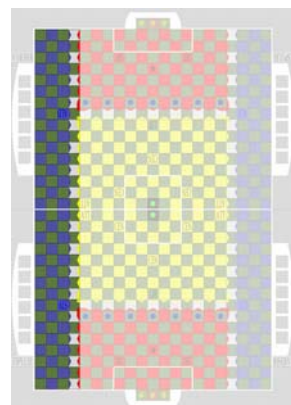
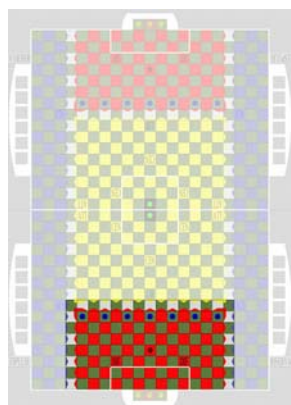
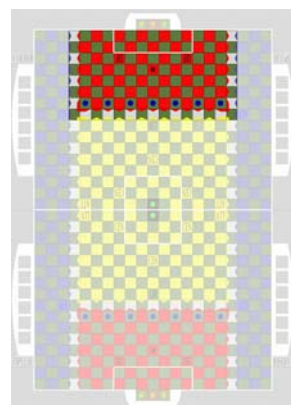
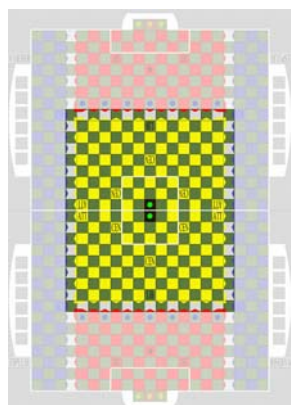
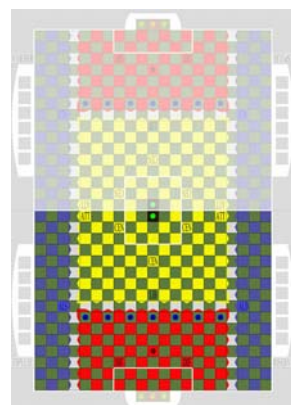
Tiro di rigore: l’elemento con “pallone” deve raggiungere la casella contrassegnata da un cerchio rosso con la lettera R e quindi giocare la corrispondente piastra utile. Tutti gli altri elementi di entrambe le squadre (eccetto l’elemento POR avversario) vanno quindi posizionati alle spalle o in linea con l’elemento con “pallone” che esegue il “tiro di rigore”.

Si esegue direttamente la fase di “azione per tiro in porta” effettuandola nello stesso modo già descritto.

Sia il “tiro di punizione” che il “tiro di rigore” possono essere eseguiti con un elemento diverso da quello con cui si è raggiunta una delle caselle contrassegnate. Tali tiri vanno comunque eseguiti solo dalla casella raggiunta.

MOSSE E AZIONI NELLE ZONE:

Nelle "fasi di spostamento": ogni elemento si sposta con punteggio pieno in qualsiasi zona del campo.

<p>Nelle "fasi d'azione": ogni elemento esegue l'azione a punteggio pieno se si trova nella propria zona di competenza, il punteggio viene invece ridotto di 2 punti se l'elemento esegue l'azione fuori dalla propria zona.</p>		<p>L'elemento POR ha punteggio pieno solo nella zona porta della propria metà campo (l'elemento POR non può uscire dalla zona porta).</p>	
	<p>L'elemento ALD ha punteggio pieno solo nella zona ala (zona azzurro-verde) situata a destra del campo rispetto al proprio punto di vista e sulle caselle della fascia filtro attigue alla zona ala destra che presentano anche il colore azzurro.</p>		<p>L'elemento ALS ha punteggio pieno solo nella zona ala (zona azzurro-verde) situata a sinistra del campo rispetto al proprio punto di vista e sulle caselle della fascia filtro attigue alla zona ala sinistra che presentano anche il colore azzurro.</p>
	<p>L'elemento DIF ha punteggio pieno solo nella zona attacco-difesa della propria metà campo (zona rosso-verde) e sulle caselle della fascia filtro, nella propria metà campo, che presentano anche il colore rosso.</p>		<p>L'elemento ATT ha punteggio pieno solo nella zona attacco-difesa (zona rosso-verde) nella metà campo avversaria e sulle caselle della fascia filtro, nella metà campo avversaria, che presentano anche il colore rosso.</p>
	<p>L'elemento CEN ha punteggio pieno solo nella zona centrocampo (zona giallo-verde) e sulle caselle della fascia filtro che presentano anche il colore giallo.</p>		<p>L'elemento LIB ha punteggio pieno in tutte le zone e fascia filtro nella propria metà campo.</p>

DURANTE LE FASI DEL GIOCO:



Durante la fase di spostamento il giocatore che realizza un 6 su uno dei due dadi o due 6 su entrambi i dadi può decidere se pescare rispettivamente 1 o 2 “**piastre utili**” (un 6 = 1 piastra utile; due 6 = 2 piastre utili) sottraendo però 6 punti, in entrambi i casi, dal totale del proprio punteggio ottenuto dal lancio dei dadi.

Primo esempio: il giocatore lancia i due dadi in fase di spostamento e realizza $6+5 = 11$ punti e decide di pescare 1 “piastra utile” rinunciando così a 6 punti quindi il punteggio rimasto per eseguire lo spostamento sarà di $11-6 = 5$ punti.

Secondo esempio: il giocatore lancia i due dadi in fase di spostamento e realizza $6+6 = 12$ punti e decide di pescare 2 “piastre utili” rinunciando così a 6 punti quindi il punteggio rimasto per eseguire lo spostamento sarà di $12-6 = 6$ punti.



Durante la fase di azione il giocatore che realizza lanciando i dadi un punteggio pari a 10, 11 o 12, può decidere se far pescare all'avversario 1 “**piastra nociva**” eliminando però dal proprio punteggio il risultato del dado di valore maggiore.

Per esempio: il giocatore esegue il lancio dei due dadi in fase di azione e realizza $5+6 = 11$ punti e decide di far pescare all'avversario 1 “piastra nociva” rinunciando così ai 6 punti ottenuti dal risultato del dado di valore maggiore quindi il punteggio che gli rimane in fase di azione è di $11-6 = 5$ punti. L'altro giocatore quindi vince l'azione se realizza un punteggio maggiore di 5. In caso di parità i due giocatori eseguono nuovamente il lancio dei due dadi, i punti eliminati precedentemente non vengono sottratti anche in questa fase.



Quando durante la fase d'azione al giocatore viene fatta pescare una piastra ammonizione (**Amm**) dal mazzo di piastre nocive, questa viene segnalata sull'elemento munendolo di “anello ammonizione”. L'elemento che ottiene 2 ammonizioni, segnalate con 2 “anelli ammonizione”, viene espulso dal gioco; quindi viene tolto dal campo di gioco e posizionato in una delle 6 caselle della zona espulsi nella propria metà piano. La piastra entra in vigore nel momento in cui viene pescata dal mazzo.



Quando durante la fase d'azione al giocatore viene fatta pescare una piastra espulsione (**Espulso**) dal mazzo di piastre nocive, l'elemento in azione viene tolto dal campo di gioco e posizionato in una delle 6 caselle della zona espulsi nella propria metà piano. La piastra entra in vigore nel momento in cui viene pescata dal mazzo.



Quando durante la fase d'azione al giocatore viene fatta pescare una piastra blocca (**Blocca**) dal mazzo di piastre nocive, questa viene segnalata sull'elemento munendolo del “cappello blocca”. L'elemento in azione rimane quindi bloccato, non partecipando più alle varie fasi del gioco, fino a che non si ha il gioco fermo ovvero quando viene segnato un punto o quando si esegue un tiro di rigore. L'elemento bloccato perde automaticamente l'azione. La piastra entra in vigore nel momento in cui viene pescata dal mazzo.



Quando durante la fase d'azione al giocatore viene fatta pescare una piastra limita (**Limita**) dal mazzo di piastre nocive, questa viene segnalata sull'elemento munendolo del “cappello limita”. L'elemento in azione non può più eseguire movimenti in diagonale fino a che non si ha il gioco fermo ovvero quando viene segnato un punto o quando si esegue un tiro di rigore. La piastra entra in vigore nel momento in cui viene pescata dal mazzo.

Si ha il **gioco fermo** quando si segna un punto o quando si effettua il “tiro di rigore”.

Si ha il **gioco semifermo** quando si effettua il “tiro di punizione”.



Durante il gioco fermo o semifermo i giocatori possono riposizionare tutti gli elementi della propria squadra (prima gli elementi della squadra con possesso di palla, successivamente gli elementi della squadra avversaria).

Gli elementi “bloccati”, nel gioco semifermo (cioè quando si esegue il “tiro di punizione”), non possono comunque essere spostati.

La **sostituzione di elementi** in gioco con elementi in riserva può avvenire, per un massimo di **3** elementi sostituiti per parte, se la propria squadra ha il possesso di palla e se si sta per eseguire una fase di spostamento; la sostituzione deve avvenire prima del lancio dei propri due dadi nella fase di spostamento.

ELENCO PIASTRE NOCIVE:

Le piastre pescate, ottenuto lo svantaggio da esse provocato, vengono escluse dal gioco sino a fine partita.

	<p>Ammonizione per l'elemento in azione. La piastra entra in vigore nel momento in cui viene pescata dal mazzo. Con doppia ammonizione si esce dal gioco perdendo automaticamente l'azione.</p> <p style="text-align: right;">NUMERO PIASTRE = 6</p>
	<p>Blocca l'elemento in azione fin al gioco fermo. La piastra entra in vigore nel momento in cui viene pescata dal mazzo. L'elemento non partecipa più a nessuna fase del gioco fin al gioco fermo.</p> <p style="text-align: right;">NUMERO PIASTRE = 6</p>
	<p>L'elemento in azione non si sposta in diagonale fin al gioco fermo. La piastra entra in vigore nel momento in cui viene pescata dal mazzo. L'elemento non si sposta più obliquamente fin al gioco fermo.</p> <p style="text-align: right;">NUMERO PIASTRE = 6</p>
	<p>Esce dal gioco l'elemento in azione. La piastra entra in vigore nel momento in cui viene pescata dal mazzo. Con la piastra Espulso si esce dal gioco perdendo automaticamente l'azione.</p> <p style="text-align: right;">NUMERO PIASTRE = 3</p>
	<p>Non provoca nessun svantaggio. La piastra entra in vigore nel momento in cui viene pescata dal mazzo. L'elemento in azione, del giocatore che pesca questa piastra, non subisce nulla.</p> <p style="text-align: right;">NUMERO PIASTRE = 4</p>

ELENCO PIASTRE UTILI:

Le piastre utili una volta giocate vengono reinserite sotto al mazzo per essere rimesse in gioco.



PIASTRE ROSSE: *(piastre d'azione)*

Possono essere giocate solo in fase d'azione di marcatura o di tiro in porta.

 <p>D Dribbling Smarchi il tuo avversario</p>	<p>Dribbling Smarchi il tuo avversario. Può essere giocata subito prima del lancio dei dadi di entrambi i giocatori in fase d'azione.</p> <p>NUMERO PIASTRE = 4</p>
 <p>X Raddoppia il punteggio del dado di valore maggiore</p>	<p>Raddoppia il punteggio del dado di valore maggiore. Può essere giocata subito prima del lancio dei dadi di entrambi i giocatori in fase d'azione.</p> <p>NUMERO PIASTRE = 2</p>
 <p>E Elimina per questo lancio un dado al tuo avversario</p>	<p>Elimina per questo lancio un dado al tuo avversario. Può essere giocata subito prima del lancio dei dadi di entrambi i giocatori in fase d'azione.</p> <p>NUMERO PIASTRE = 2</p>
 <p>Pa Para il tiro libero se non è sufficiente il punteggio dei dadi</p>	<p>Para il tiro libero se non è sufficiente il punteggio dei dadi. Può essere giocata subito dopo il lancio dei dadi di entrambi i giocatori in fase d'azione.</p> <p>NUMERO PIASTRE = 1</p>
 <p>Pa Para la punizione se non è sufficiente il punteggio dei dadi</p>	<p>Para la punizione se non è sufficiente il punteggio dei dadi. Può essere giocata subito dopo il lancio dei dadi di entrambi i giocatori in fase d'azione.</p> <p>NUMERO PIASTRE = 1</p>




PIASTRE AZZURRE: *(piastre in meta)*

Possono essere giocate solo raggiungendo l'apposita casella (con possesso di palla).

 <p>P Tiro di punizione dall'apposito dischetto</p>	<p>Tiro di punizione dall'apposito dischetto. Può essere giocata in fase di spostamento con possesso di palla appena si raggiunge l'apposito dischetto, nella metà campo avversaria, contrassegnato dalla lettera P. Giocando questa piastra si ha il gioco semifermo.</p> <p>NUMERO PIASTRE = 4</p>
 <p>R Tiro di rigore dall'apposito dischetto</p>	<p>Tiro di rigore dall'apposito dischetto. Può essere giocata in fase di spostamento con possesso di palla appena si raggiunge l'apposito dischetto, nella metà campo avversaria, contrassegnato dalla lettera R. Giocando questa piastra si ha il gioco fermo.</p> <p>NUMERO PIASTRE = 1</p>


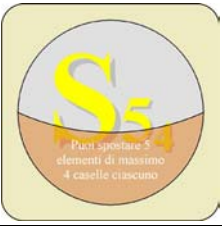

PIASTRE VERDI:(*piastre jolly*)

Possono essere giocate in qualsiasi momento.

	<p>Elimina la piastra utile giocata dal tuo avversario. Può essere giocata in ogni fase e momento del gioco.</p> <p style="text-align: right;">NUMERO PIASTRE = 2</p>
	<p>Prendi una piastra utile dal tuo avversario. A tua scelta. Può essere giocata in ogni fase e momento del gioco. Non è valida per prendersi le piastre appena giocate dall'avversario.</p> <p style="text-align: right;">NUMERO PIASTRE = 1</p>
	<p>Prendi una piastra utile dal tuo avversario. Sceglie l'avversario. Può essere giocata in ogni fase e momento del gioco. Non è valida per prendere le piastre appena giocate dall'avversario.</p> <p style="text-align: right;">NUMERO PIASTRE = 1</p>

PIASTRE GIALLO-ARANCIO:(*piastre spostamento*)

Possono essere giocate solo in fase di spostamento.

	<p>Aggiungi 12 punti al valore dei dadi in fase di contropiede. Deve essere giocata in fase di spostamento subito prima del proprio lancio dei dadi se ci si trova nella propria metà campo e con possesso di palla.</p> <p style="text-align: right;">NUMERO PIASTRE = 2</p>
	<p>Puoi spostare 5 elementi di massimo 4 caselle ciascuno. Deve essere giocata subito prima del proprio lancio di dadi in fase di spostamento.</p> <p style="text-align: right;">NUMERO PIASTRE = 2</p>
	<p>Puoi spostare 10 elementi di massimo 4 caselle ciascuno. Deve essere giocata subito prima del proprio lancio di dadi in fase di spostamento.</p> <p style="text-align: right;">NUMERO PIASTRE = 2</p>

zonAction sfida diretta:

(modalità di gioco con solo gli elementi delle due squadre ed il cappello pallone)

I due giocatori dispongono gli elementi della propria squadra sul campo, allo stesso modo descritto nella modalità di gioco con i dadi e le piastre, e si mettono d'accordo su quale delle due squadre avrà il possesso di palla per effettuare quindi la mossa iniziale che verrà eseguita posizionando un elemento della squadra con possesso di palla, munito del "cappello pallone", sulla casella nera con cerchio verde della propria metà campo. Per realizzare un punto per la propria squadra bisogna far arrivare il "pallone" in una delle caselle libere della zona porta della squadra avversaria.

Lo "scopo del gioco" e la "conclusione del gioco" sono quelle già descritte nella modalità di gioco con dadi e piastre, accessori che comunque in questa modalità non vengono utilizzati.

MOSSE: i giocatori effettuano a turno due mosse per volta (una per ogni elemento della propria squadra).

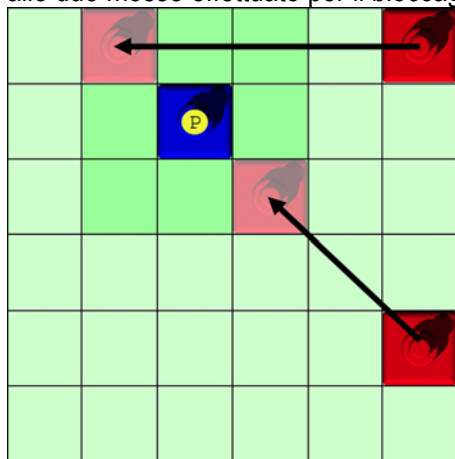
Non possono essere eseguite due mosse consecutive da parte dello stesso elemento, l'unica eccezione è l'esecuzione della mossa di smarco, quindi non si può muovere l'elemento con pallone e da questo poi eseguire il passaggio ad un altro elemento oppure il tiro in porta.

Le mosse possibili sono descritte nel seguente elenco:

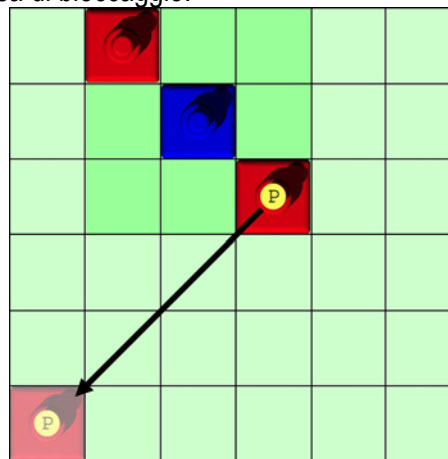
1. muovere due elementi della propria squadra con o senza "pallone".
2. muovere un elemento della propria squadra con o senza "pallone" e rinunciare all'altra mossa.
3. rinunciare ad entrambe le mosse.
4. muovere un elemento della propria squadra senza possesso del "pallone" e passare il "pallone" dall'elemento con possesso del "pallone" della propria squadra ad un elemento della propria squadra.
5. passare il "pallone" ad un elemento della propria squadra e muovere un altro elemento della propria squadra compreso l'elemento a cui si è passato il "pallone" nella prima mossa.
6. passare il "pallone" ad un elemento della propria squadra e quindi da quest'ultimo ripassarlo ad un altro elemento.
7. passare il "pallone" ad un elemento della propria squadra e rinunciare all'altra mossa.
8. passare il "pallone" ad un elemento della propria squadra e quindi effettuare il tiro in porta con l'elemento della propria squadra a cui è stato passato il "pallone".
9. effettuare direttamente il tiro in porta se l'avversario non è stato in grado di ostacolare questa mossa.

MOSSE PARTICOLARI:

Mossa di bloccaggio: l'elemento che viene bloccato su una delle due diagonali del quadrato formato dalle caselle adiacenti la propria casella, perde il "pallone" che passa quindi ad uno dei due elementi avversari che hanno effettuato la mossa di bloccaggio il quale guadagna il diritto ad effettuare un'altra mossa successiva in aggiunta alle due mosse effettuate per il bloccaggio. Esempio di mossa di bloccaggio:

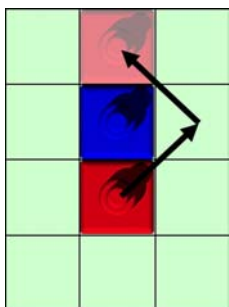


l'elemento azzurro con "pallone" (P) viene bloccato in una delle due diagonali da due elementi rossi avversari.



uno dei due elementi rossi conquista così il "pallone" e di diritto effettua un'ulteriore mossa per potersi liberare dall'elemento azzurro adiacente.

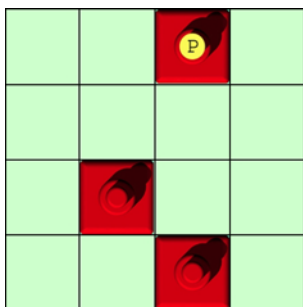
Mossa di smarco: qualsiasi elemento (eccetto l'elemento POR che comunque non può uscire dalla zona porta) può effettuare tale mossa indipendentemente dal fatto di trovarsi o meno nella propria zona di competenza. L'esecuzione della mossa di smarco consiste nell'attuazione di due mosse consecutive da parte dello stesso elemento; non può quindi essere eseguita come seconda mossa poiché il totale delle mosse eseguite risulterebbe maggiore di due per turno. La mossa di smarco va eseguita quindi al proprio turno come prima e unica mossa del turno.



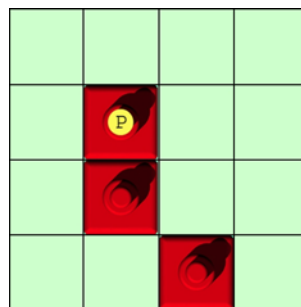
Se uno dei due elementi che si fronteggiano su due caselle contigue si trova così ostacolata la direzione di avanzamento scelta può optare, se è possibile, di effettuare la mossa di smarco secondo lo schema spiegato in figura e nell'esempio seguente : l'elemento rosso vuole andare in direzione verticale ma si trova ostacolato dall'elemento azzurro quindi decide di effettuare la mossa di smarco; l'elemento rosso che esegue la mossa occuperà prima una delle caselle al fianco dell'elemento azzurro da smarcare (se libera) subito dopo si posizionerà anteriormente all'elemento azzurro (avendo così eseguito due movimenti diagonali di una casella per mossa) e quindi si troverà libero di eseguire, al turno successivo, l'avanzamento che prima era ostacolato.

REGOLE:

- ogni elemento può **spostarsi di massimo quattro caselle** in direzione orizzontale o verticale oppure diagonale (senza poter oltrepassare gli elementi lungo la propria traiettoria) per tutta la zona di propria competenza comprese le caselle della fascia filtro contrassegnate anche dal colore della propria zona (le zone sono le stesse già descritte nella modalità di gioco con dadi e piastre). L'elemento che si trova fuori dalla propria zona può spostarsi solo orizzontalmente o verticalmente.
- per poter passare da una zona ad un'altra occorre preventivamente posizionarsi su una casella della fascia filtro per poter giocare nelle mosse del turno successivo in una delle zone confinanti con la casella della fascia filtro su cui ci si trova col proprio elemento.
- il passaggio del "pallone" può essere effettuato da un elemento ad un altro se la traiettoria (orizzontale, verticale o diagonale) è libera. Non ci sono limitazioni di zona nei passaggi; se la traiettoria è libera il passaggio può avvenire anche tra elementi posizionati agli estremi opposti del campo.
- si può effettuare il tiro in porta solo se ci si trova con possesso del "pallone" nella zona rosso-verde della metà campo avversaria, comprese le caselle della fascia filtro con questa confinanti. Il tiro può essere realizzato da qualsiasi elemento in qualsiasi delle tre direzioni (orizzontale, verticale o diagonale) senza però poter oltrepassare col "pallone" altri elementi che si trovano lungo la traiettoria del tiro. Il tiro come il passaggio non ha limitazioni nel numero di caselle utilizzate lungo la traiettoria.
- si può passare ma non sostare nella zona delimitata dalla linea bianca di difesa che racchiude un rettangolo di 2x7 caselle antistante la zona porta quindi non si può effettuare il tiro in porta con un elemento che si trova all'interno di tale zona, si può invece sostare momentaneamente per eseguire la mossa di bloccaggio, l'elemento che eseguirà la mossa successiva spettante di diritto nella mossa di bloccaggio sarà l'elemento che si trova momentaneamente nel rettangolo di difesa.
- non possono trovarsi più di due elementi della propria squadra affiancati su caselle contigue anche se in diagonale.



posizione consentita: solo due elementi della propria squadra sono affiancati su caselle contigue.



posizione non consentita: più di due elementi della propria squadra sono affiancati su caselle contigue (in questo caso sono tre elementi affiancati).

