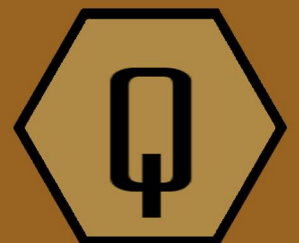
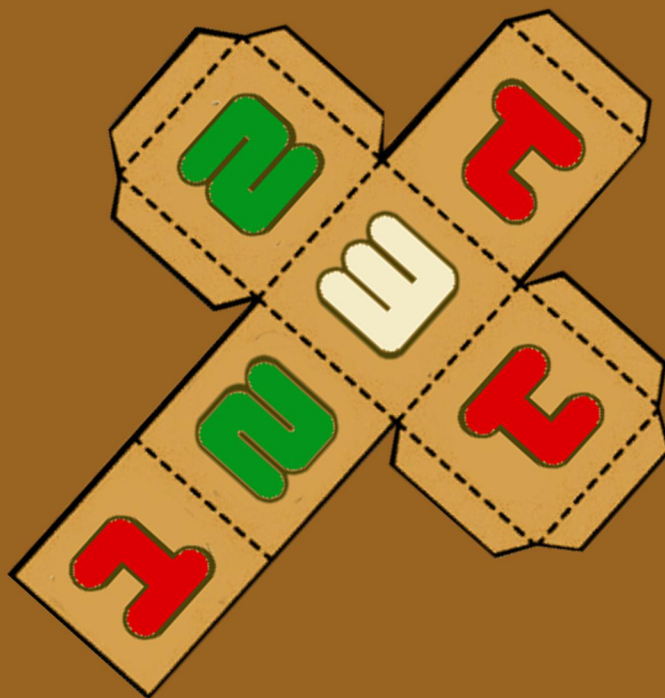
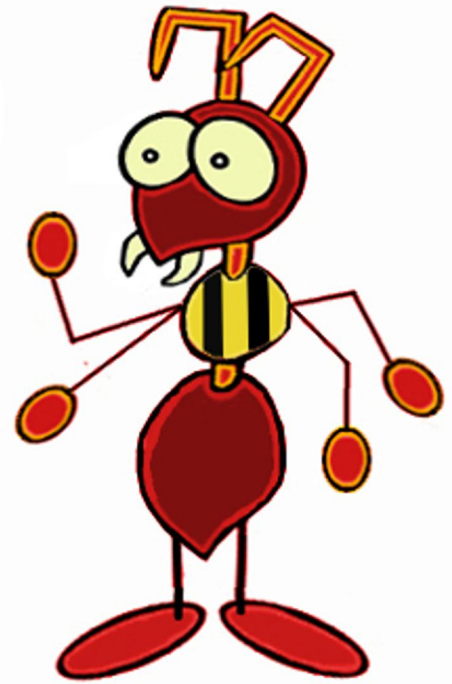
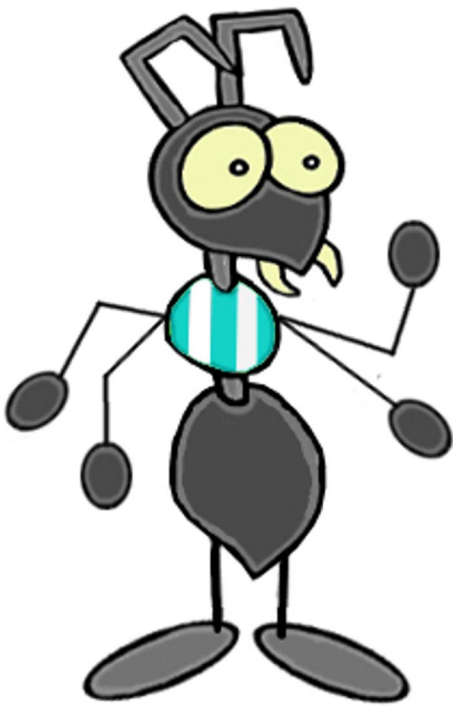


Palla Cacca



IL GIOCO Prodotto nella versione 0.2 il 31/07/2021, creato da Qwein Molinari Michele, viene concesso gratuitamente con la formula guarda, stampa, incolla e gioca, pur mantenendo tutti i diritti dell'autore. Viene vietata la commercializzazione senza il consenso. Adatto a 2 giocatori. Come sempre la disputa tra formiche rosse e nere non arriva a una soluzione, ma questa volta si è deciso di non combattere, si disputeranno delle partite a Palla Cacca. Si avete capito bene, una palla fatta di cacca. Lo scopo è semplice far finire due palle di cacca nella buca del campo avversario. Ci sono 5 pedine formica per ogni giocatore.

PREPARAZIONE Il tabellone la palla cacca, la pedina coccinella, vanno ritagliati e incollati su cartoncino. Il dado speciale, va ritagliato lungo i bordi e piegati gli angoli delle linguette incollato per formarlo. Le pedine formica, vanno ritagliate, si unisce il davanti con il dietro a colla, piegando la base a formare una T rovesciata, dove la lettera Q è il fondo che unisce le due linguette di terreno.

SI COMINCIA Ogni squadre posiziona le proprie formiche nella metà campo, una sola pedina formica per schieramento nelle aree di porta. Si lancia una moneta per chi comincia per primo. Da quel momento i giocatori si alterneranno nel gioco. A ogni turno di gioco il giocatore riceverà la coccinella che sancirà chi è di mano. Ogni turno il giocatore di mano lancerà il dado e otterrà il numero di mosse disponibili per quel turno, da 1 a 3.

PRIMA FASE Palla al centro. Se la palla non è di nessuno il primo che con i propri movimenti arriva a salarvi sopra, (arrivando da sopra, sotto, lati o diagonali comunicanti) ha il possesso di palla.

CATTURA DI PALLA CACCA

Se si è a contatto con un giocatore (pedina che è vicina sopra, sotto, lati e diagonali) che ha la palla, l'avversario di turno lancia il dado, con 1 come risultato, sposta l'avversario dove vuole in una casella adiacente, ma questi mantiene il possesso di palla. Con 2 come risultato. Chi tenta la cattura lancia il dado con 1 prendere possesso di palla, con due la perde e va stabilito dall'avversario dove finisce, con 3 commette fallo. Chi perde viene spostato, la palla resta dove era e il vincente vi sale sopra. Con 3 come risultato si ha l'immediata cattura di palla cacca. Si sposta l'avversario e si sale sulla pedina. Chi ha catturato palla cacca per il prossimo turno dell'avversario sarà immune alla cattura, non alla spinta.

POSSESSO - PASSAGGIO DI PALLA CACCA

Il giocatore può muovere la propria pedina e la palla cacca, con il risultato del dado da 1 a 3. Con le mosse uscite può decidere di muovere più pedine. Può decidere di tentare il passaggio a un proprio compagno al massimo a 3 caselle da lui (Non si può passare in area di porta è considerato fuori gioco), si considera sempre sopra la testa degli avversari. Con 1 passaggio fallito perdita di palla, con due lancia i dadi con l'avversario se vince riesce il passaggio se perde la palla viene persa. Con 3 il passaggio è perfettamente riuscito.

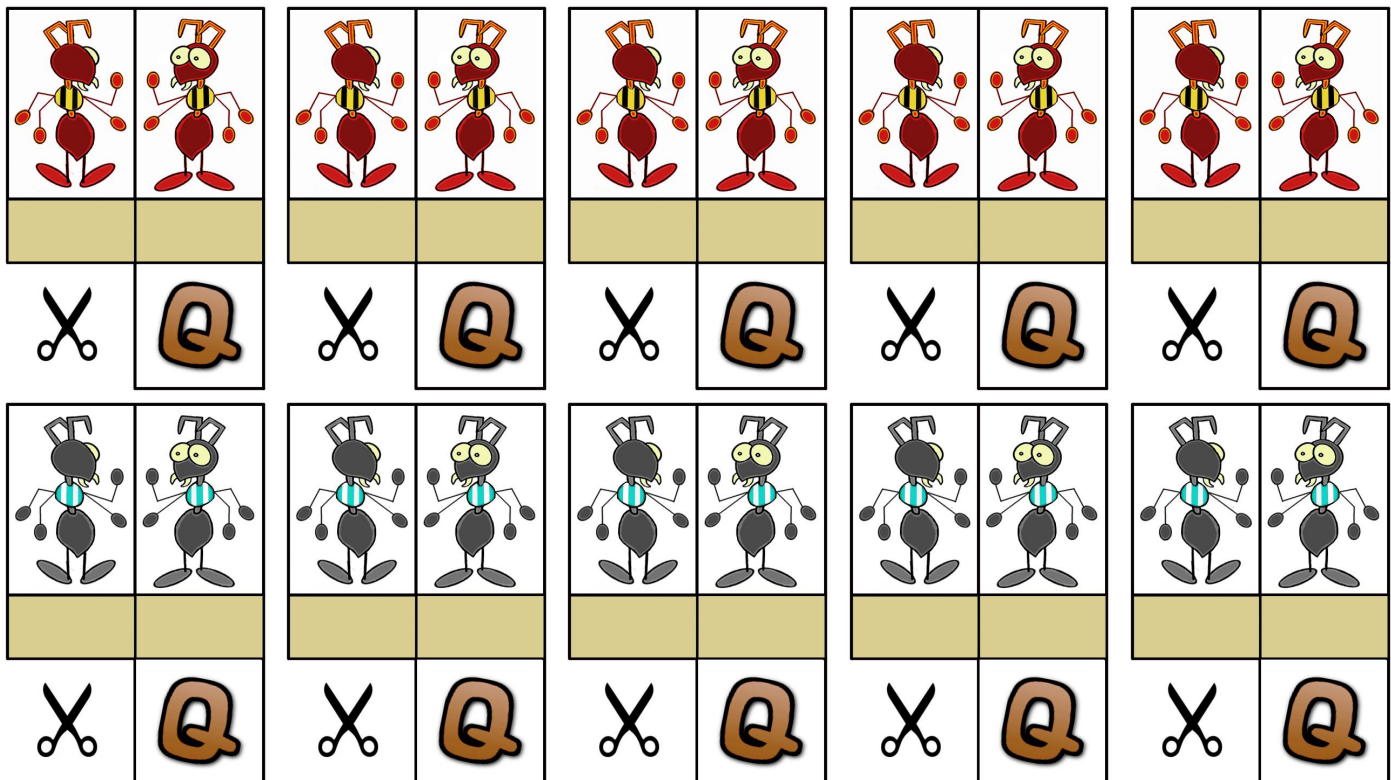
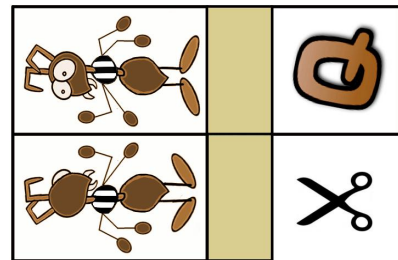
PASSAGGIO FALLITO Se il passaggio viene fallito, il giocatore avversario lancia il dado, e dal punto dove il giocatore avrebbe dovuto intercettare il passaggio, sposta dove vuole, orizzontale o diagonale la palla del lancio del dado. Se la palla esce in questo modo dal campo, il giocatore che l'ha fatta uscire, guadagna una rimessa.

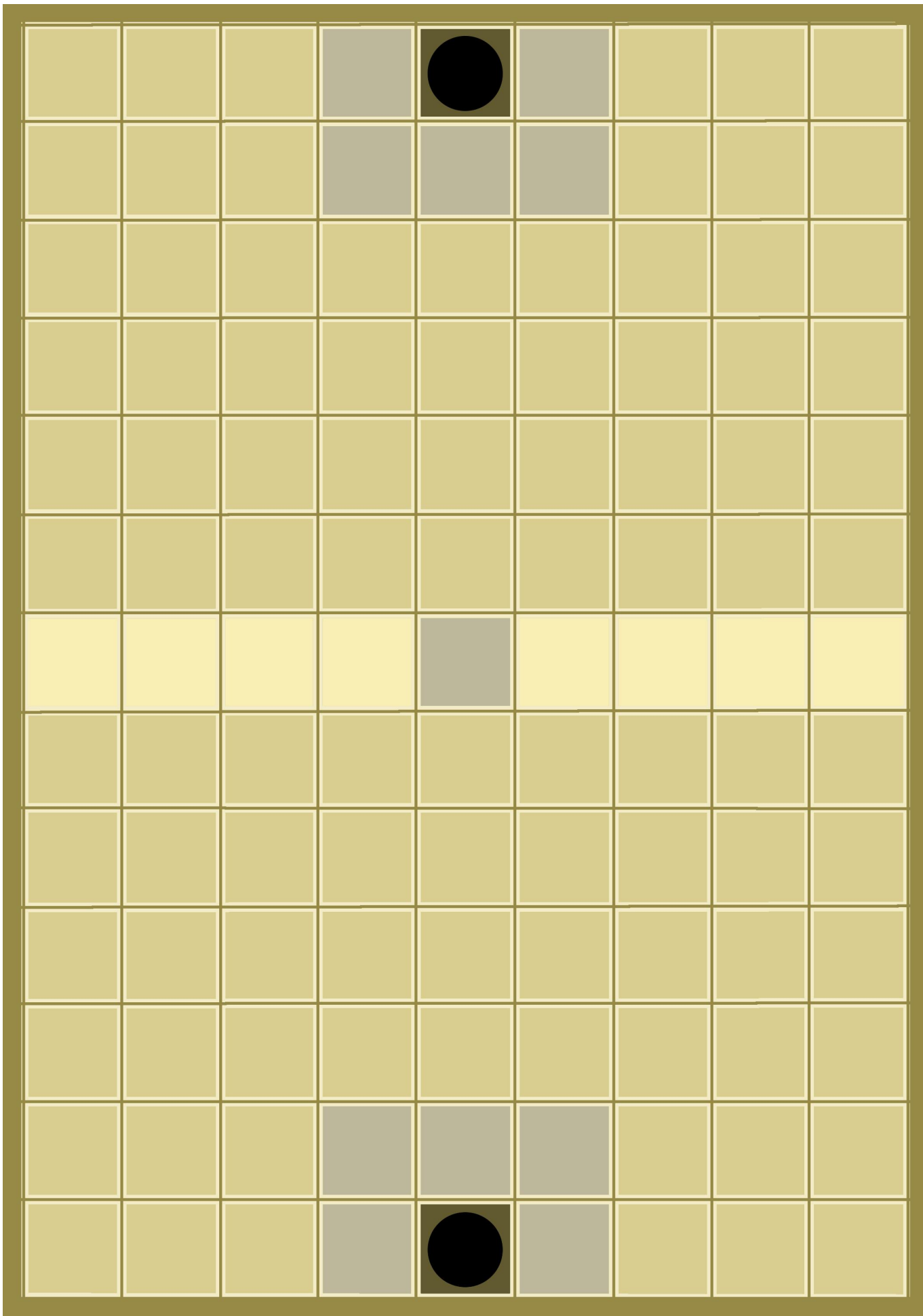
RIMESSA IN GIOCO Il giocatore avversario a questo punto lancerà il dado, con i numeri ottenuti sposterà la palla dove vorrà in qualsiasi direzione dal punto di partenza, se ha un compagno a 3 caselle di distanza, potrà provare a passarla. Il compagno riuscirà a prenderla sempre lanciando il dado 1 fallisce, 2 rilanciano entrambi i dadi 3 riesce.

FALLO Gioco fermo. Con il fallo il giocatore che lo ha subito, prende possesso di palla cacca, posizionandola sotto di se, e lancia il dado potendo allontanare da se un avversario di tante mosse quanto il risultato del dado. Non solo ottiene il turno successivo l'inattaccabilità da quel preciso giocatore che ha commesso il fallo.

LIMITAZIONI Nell'area di difesa possono entrare solo due giocatori, attaccante e difensore. Si segna il punto non attraverso un tiro, ma portando la palla cacca in buca.

ARBITRO Chi è di turno può muoverlo di 1 movimento ovunque, con lo scopo di intralciare l'avversario, l'arbitro non può essere spinto, salvo venire espulsi e non può entrare nelle aree delle due porte. Può essere solo aggirato. Come figura è quasi puramente coreografica come lo stesso gioco.





QWEIN@HOTMAIL.IT

LA FANTASIA NON COSTA NULLA !!!