



COUNTER ATTACK

IL GIOCO STRATEGICO DI CALCIO



REGOLAMENTO

COUNTER ATTACK

IL GIOCO STRATEGICO DI CALCIO



COSA CONTIENE LA SCATOLA?

- 1 campo da calcio
- 46 carte giocatore
- 4 carte arbitro
- 22 calciatori
- 2 palloni
- 2 righelli
- 4 cartellini gialli
- 4 cartellini rossi
- 4 segnalini infortunio
- 2 dadi a 12 facce
- 2 clessidre
- 1 regolamento
- 2 guide rapide



90 MINUTI



2 GIOCATORI



ETÀ 14+

**SE DESIDERI GUIDE DI GIOCO, MANUALI IN ALTRE
LINGUE O ACQUISTARE DELLE ESPANSIONI, VISITA**

COUNTERATTACKGAME.COM



ctrattackgame

Traduzione italiana: Enrico Barbieri

// *BENVENUTO ALLA PIÙ GRANDE PARTITA DELLA STAGIONE!*

Basta uno sguardo ai giocatori nel tunnel prima della partita, per notare subito che sono nervosi, e non c'è da meravigliarsi, visto quello che c'è in palio. Dovranno giocare al meglio per uscire vittoriosi questa sera!

QUESTO È COUNTER ATTACK... E TU SEI L'ALLENATORE.

Riuscirai a gestire la pressione di dover scegliere ogni mossa in campo? Le tue tattiche si scioglieranno nel fuoco della partita, o riuscirai ad attenerti al piano di gioco? Sarai abbastanza abile da arrivare a destinazione sulla strada che porta alla gloria?

COUNTER ATTACK È UN GIOCO STRATEGICO PER 2 GIOCATORI.

Comprendere le regole richiede circa 30 minuti.
Padroneggiarle, invece, è tutta un'altra storia!

DURATA DELLA PARTITA

La preparazione richiede circa 10 minuti. Se vuoi che il gioco esprima il suo pieno potenziale, fai due tempi da 45 minuti, proprio come una vera partita di calcio.

SCOPO DEL GIOCO

C'è solo una cosa che devi fare per vincere, segnare più goal del tuo avversario! Se però termini in parità, come nella realtà, potrai giocare i tempi supplementari o risolvere la partita ai calci di rigore.

NOTA SULLA TRADUZIONE

Per una più facile e veloce comprensione delle carte e del righello, il testo stampato è stato tradotto in italiano. Pertanto, gli esempi e le immagini nel manuale saranno in italiano. Tuttavia, il gioco, con le sue componenti fisiche, sarà in inglese.

SOMMARIO

PER INIZIARE **1**

La tua squadra 2

Preparazione 4

Utilizzo delle abilità 5

La zona d'influenza 6

Il campo - Il righello 7

REGOLE BASE **8**

Se sei principiante 9

Fase movimento 10

Passaggi 12

Tiri 14

Palla vagante 16

Portiere 18

Colpi di testa 20

Dribbling e contrasti 22

Fallo! 23

Calci piazzati 24

L'arbitro ha l'ultima parola! 27

Guida passo passo 28

REGOLE AVANZATE **32**

EXTRA **37**

PAR MIZARE

**QUESTA SEZIONE INTRODUCE I
COMPONENTI DEL GIOCO, IL CAMPO E
I GIOCATORI. ABBIAMO ANCHE
INCLUSO DEI CONSIGLI SULLE
FORMAZIONI CHE POTRAI USARE NEL
TUO CAMMINO VERSO LA GLORIA!**

LA TUA SQUADRA

Un buon allenatore ha bisogno di conoscenza tattica e strategica, un pizzico di fortuna e una squadra con giocatori di qualità! Diamo un'occhiata ai giocatori che formeranno la tua squadra.

BARISIC CROAZIA	RUSU ROMANIA	VRABEC REPUBBLICA CECIA	TOOTHNAIL MONGOLIA
Velocità 4	Velocità 4	Velocità 5	Velocità 5
Dribbling 5	Dribbling 4	Dribbling 1	Dribbling 2
Colpo di testa 3	Colpo di testa 4	Colpo di testa 6	Colpo di testa 4
Passaggio alto 4	Passaggio alto 4	Passaggio alto 4	Passaggio alto 5
Resistenza 5	Resistenza 5	Resistenza 6	Resistenza 6
Tiro 5	Tiro 6	Tiro 2	Tiro 2
Contrasto 2	Contrasto 1	Contrasto 5	Contrasto 4
COUNTER ATTACK	COUNTER ATTACK	COUNTER ATTACK	COUNTER ATTACK

In molte situazioni di gioco, dovrai sommare il risultato del dado, all'attributo del tuo giocatore, così da creare un *risultato combinato*.

GIOCATORI

VELOCITÀ

Determina quanti esagoni il giocatore può percorrere in una fase movimento.

DRIBBLING & CONTRASTO

Quando un avversario tenta un contrasto, il tuo risultato combinato di *Dribbling* viene utilizzato contro il suo risultato combinato di *Contrasto*.

COLPO DI TESTA

Viene utilizzato in un duello aereo o, se si tenta un colpo di testa verso la porta, contro il risultato combinato di *Parata* del portiere.

PASSAGGIO ALTO

Per fare un passaggio alto preciso, è necessario un risultato combinato di 8 o più. Per una palla lunga, 9 o più.

RESISTENZA

Quando un giocatore subisce un fallo, tira il dado. Se il risultato è uguale o superiore all'attributo *Resistenza*, allora si è infortunato e il suo attributo *Velocità* viene ridotto di 2.

TIRO

Se il tuo risultato combinato di *Tiro*, è superiore al risultato combinato di *Parata* del portiere, allora hai segnato un goal!



PORTIERI

ABILITÀ AEREA

Utilizzata in un duello aereo per una palla alta. Se l'avversario vince il duello, segna un goal!

PARATA

Vedi *Tiro*, a pagina 2.

PRESA

Se il portiere para un tiro, tira il dado. Se il risultato è uguale o superiore all'attributo *Presa*, il pallone viene deviato in calcio d'angolo. Se inferiore, il pallone viene bloccato.

ALTRI ATTRIBUTI

Vedi pagina 2.



ARBITRI

CLEMENZA

Questo attributo determina se il tuo giocatore sarà ammonito o meno dopo aver commesso un fallo.

Dopo il fallo, tira un dado. Se il risultato è uguale o superiore all'attributo *Clemenza*, il giocatore viene ammonito!

In alcuni casi potresti ricevere direttamente un cartellino rosso (vedi *Fallo!*).

PREPARAZIONE

Una squadra è composta da sedici giocatori: un portiere, dieci giocatori in campo e cinque sostituti. Ecco come formare le squadre.

PORTIERI

Posiziona le carte portiere a faccia in giù. Ognuno sceglie un portiere.

GIOCATORI

Mescola le carte e posiziona quattro scoperte. Sceglينه una, mentre il tuo avversario sceglie la prossima. Quindi, scegli una delle carte rimanenti e il tuo avversario prende l'ultima. Ripeti questo processo con il resto delle carte giocatore, variando, ogni quattro carte, chi sceglie per primo. Continua fino a quando ognuno avrà quindici giocatori.

Ora è il momento di decidere quali saranno gli undici giocatori che scenderanno in campo e quali saranno i cinque sostituti. Assegna un numero di maglia (1-11) ai giocatori che partiranno dal primo minuto e posizionali nei rispettivi spazi ai lati del campo.

ARBITRO

Posiziona le carte arbitro a faccia in giù e prendine una a caso. Ora posiziona la carta arbitro a faccia in su a bordocampo.



Posiziona i tuoi giocatori a bordocampo. Per ricordarti quali hai già spostato nella fase movimento, scorri verso l'alto in modo che coprano la maglia. Ripristinali al termine della fase movimento.

UTILIZZO DELLE ABILITÀ

Dove posizionare i giocatori in campo per sfruttare al meglio le loro abilità? Questa guida può darti una mano, ma in definitiva, dipende tutto da te!



Ruiz, abile nel dribbling ma scarso nei contrasti, è chiaramente un giocatore offensivo. Tuttavia essendo mediocre nel colpo di testa e nel tiro, è consigliabile usarlo lungo le fasce. Con una velocità di 6, Ruiz può essere devastante in contropiede ...

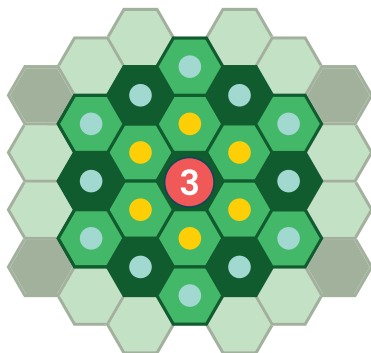
Delgado è un giocatore molto duttile: non eccelle in nessun attributo, ma se la cava in quasi tutto. L'abilità nel dribbling di Delgado gli permette di mantenere il possesso palla dato che può vincere la maggior parte dei contrasti. Queste caratteristiche unite alla sua velocità di tutto rispetto, indicano che Delgado sarebbe un ottimo centrocampista, o in alternativa un terzino.



Contrasto e colpo di testa sono i punti di forza di un difensore classico, proprio come Longo. Pochi riusciranno a dribblare Longo, ma occhio alla sua velocità; potresti dover difendere in profondità con questo italiano ...

LA ZONA D'INFLUENZA

Ogni giocatore in Counter Attack può influenzare ciò che accade negli spazi vicini al proprio. Quest'area è chiamata zona d'influenza. Nell'esempio, il giocatore 3 è un difensore.



3

IL TUO GIOCATORE

- Nessuno può muoversi o fermarsi su questo esagono.
- Un passaggio viene intercettato se attraversa questo esagono.
- Se un tiro attraversa questo esagono, tira un 5 o 6 per deviarlo.



I 6 ESAGONI CIRCOSTANTI

- Se un attaccante passa in questi spazi, tira un 6 per contrastarlo e rubargli il pallone.
- Se un passaggio attraversa questi spazi, tira un 6 per intercettarlo.
- Se in questi spazi, viene tentato un colpo di testa, il tuo giocatore può provare a vincere il duello aereo.
- Se un tiro attraversa questi spazi, tira un 6 per deviarlo.



A 2 ESAGONI DI DISTANZA

- Se in questi spazi, viene tentato un colpo di testa, il tuo giocatore può provare a vincere il duello aereo, ma con una penalità di -1 al dado.

IL CAMPO

Il campo è composto da centinaia di esagoni. Durante la partita muoverai i giocatori da un esagono all'altro cercando di fare goal!

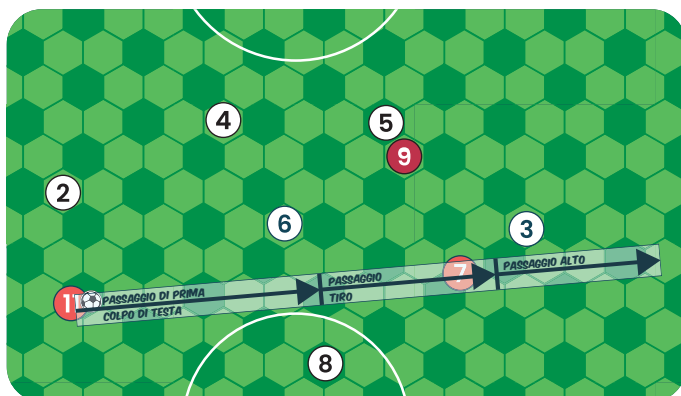


LA ZONA D'ATTACCO

Se al termine di una mossa ti porti con il pallone in zona d'attacco, tutti i giocatori che si trovano nella zona d'attacco *opposta*, ottengono una mossa libera di sei esagoni. La squadra che attacca muove per prima.

IL RIGHELLO

Il righello ti mostra quanto lontano puoi passare, colpire di testa e tirare. Tieni il righello direttamente sul giocatore che ha il pallone. Il righello viene anche usato per giudicare se il tuo passaggio può essere intercettato o se il tuo tiro può essere deviato. Fai riferimento alle regole dei *Passaggi* e della *Palla vagante* per saperne di più!



L'11 Rosso ha il pallone e vuole fare un passaggio al 7 Rosso. Il righello indica che il passaggio è possibile. Mostra anche che il percorso del pallone non attraversa nessun giocatore Bianco o la sua zona d'influenza, quindi il passaggio non può essere intercettato.

REGOLE BASICHE

**IL CALCIO È UN GIOCO
SEMPLICE, COME COUNTER
ATTACK. IN QUESTA
SEZIONE SCOPRIRAI COME
PASSARE, DRIBBLARE,
TIRARE E FARE GOAL!**

SE SEI PRINCIPIANTE

- **TIENI LA GUIDA RAPIDA A PORTATA DI MANO**
- **IMPARA LA FASE MOVIMENTO (PAGINA SUCCESSIVA)**
- **TIENI LA CLESSIDRA PER IL SECONDO TEMPO**
- **USA SOLO LE REGOLE BASE – LE REGOLE AVANZATE USALE NELLA PROSSIMA PARTITA**
- **NON USARE IL PASSAGGIO ALTO O LA PALLA LUNGA**
- **USA IL RESTO DELLE REGOLE BASE**

CALCIO D'INIZIO!

Prima di iniziare la partita, disponi i giocatori nella tua metà campo, ciascuno in un esagono diverso. Puoi mettere i tuoi giocatori dove vuoi, ma se hai bisogno di un'ispirazione, dai un'occhiata dietro al tabellone.

Ora lancia una moneta per decidere quale squadra darà il via. Chi vince il sorteggio, posiziona un giocatore al centro e mette il pallone sopra di esso. La squadra che attacca può avere più giocatori nel cerchio di centrocampo; chi difende non deve averne nessuno.

Prima che la squadra in attacco inizi la partita, entrambi gli allenatori possono rapidamente variare le loro formazioni. Fatto questo, la partita inizia con la squadra in attacco che gioca un passaggio verso qualsiasi posizione in campo.

FASE MOVIMENTO

La fase movimento rappresenta una frazione di secondo sul terreno di gioco. L'allenatore che attacca, può iniziare una fase movimento dopo ogni azione, tranne dopo un passaggio alto. Se l'allenatore che attacca lo desidera, dopo una fase movimento può farne un'altra.

L'attributo *Velocità* di ogni giocatore determina di quanto può spostarsi durante una fase movimento, quindi se un giocatore ha un attributo *Velocità* di 6, può muoversi fino a sei esagoni durante una fase movimento. **I giocatori non possono muoversi attraverso compagni di squadra o avversari.**

Durante una fase movimento, segui la sequenza 4-5-2:

- PUNTO 1** L'allenatore che attacca muove 4 giocatori.
- PUNTO 2** L'allenatore che difende muove 5 giocatori.
- PUNTO 3** L'allenatore che attacca muove 2 giocatori, diversi dai precedenti 4, fino ad un massimo di due esagoni.

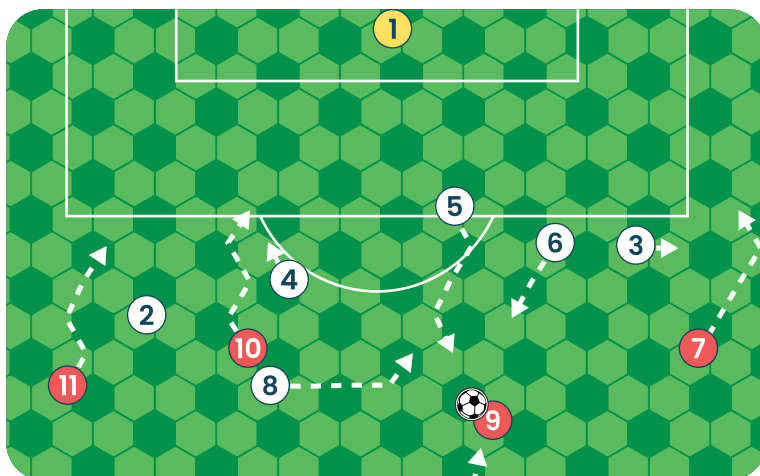
Durante una fase movimento, se il giocatore in possesso palla si muove entro un esagono da un avversario, quest'ultimo può rubargli il pallone se ottiene un 6. Ha un solo tentativo. Se fallisce, l'attaccante può continuare a muoversi attraverso la zona d'influenza del difensore.



GIOCHI CONTRO UN AVVERSARIO CONTINUAMENTE INDECISO? ACCELERLA LA PARTITA USANDO LA CLESSIDRA. SE IL TUO AVVERSARIO NON MUOVE I SUOI GIOCATORI ENTRO 60 SECONDI, IL SUO TURNO FINISCE!

AZIONI DURANTE LA FASE MOVIMENTO

- Non è possibile passare il pallone durante una fase movimento: è necessario attendere fino al termine della fase. Durante una fase movimento, puoi tentare solamente un tiro improvviso, se sei riuscito ad entrare nell'area di rigore avversaria.
- Se chi difende muove un giocatore entro un esagono dal pallone, può tentare un contrasto. Metti in pausa la clessidra mentre avviene il tentativo di contrasto.
- Se un giocatore viene contrastato con successo durante la fase movimento, il possesso palla cambia e l'attuale fase movimento termina immediatamente.



Il 9 Rosso ha il possesso palla. La squadra Rossa muove per prima. Il 9, l'11, il 10 e il 7 vengono mossi in base al loro attributo *Velocità*.

La squadra Bianca sposta quindi i giocatori 8, 4, 5, 6 e 3. In questo modo, i Rossi 10 e 7, si ritrovano in fuorigioco. Nessuno però è abbastanza vicino da poter contrastare il 9 Rosso.

Ora la squadra Rossa muove altri due giocatori, ciascuno fino a due esagoni. I quattro giocatori mossi in precedenza, non possono esser spostati adesso.

PASSAGGI

Esistono tre tipi di passaggi nelle *Regole base*. Le sezioni sul righello mostrano fino a dove può arrivare ogni tipo di passaggio. Tieni il righello sopra il giocatore con il pallone e puntalo nella direzione in cui desideri fare il passaggio.

PASSAGGIO

Un passaggio corre lungo il terreno. Un passaggio non può mai attraversare un avversario (vedi *La zona d'influenza*), ma può attraversare un compagno di squadra. Se il percorso del pallone passa ad un esagono di distanza da un avversario, quel giocatore può intercettarlo se tira un 6.

PASSAGGIO ALTO

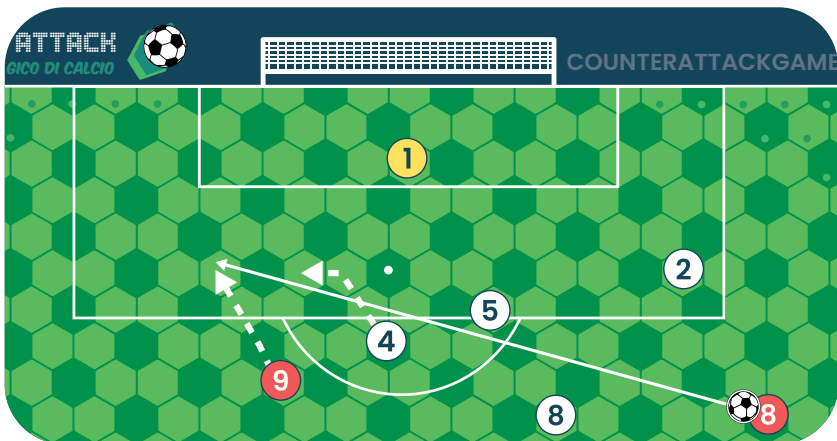
Usando il righello, decidi dove vuoi passare. Posiziona il pallone su quell'esagono. Se però un avversario si trova sulla traiettoria e ad un esagono da chi tenta il passaggio, non puoi effettuare il passaggio alto.

Dopo un passaggio alto, ogni squadra può muovere un giocatore, fino a tre esagoni di distanza, in modo che sia pronto per colpire di testa il pallone. Se il passaggio alto viene giocato in area di rigore, anche il portiere può muoversi, ma di un esagono soltanto.

Tira un dado. Perché il passaggio alto sia preciso, devi ottenere un risultato combinato di *Passaggio alto*, di 8 o più.

- **Se il passaggio alto è preciso**, tutti i giocatori entro due esagoni possono tentare un colpo di testa.
- **Se il passaggio alto è impreciso**, vedi *Palla vagante*.

Un colpo di testa deve seguire un passaggio alto (vedi *Colpi di testa*).



L'8 Rosso vuole fare un passaggio alto, per il 9 Rosso. Dopo che il passaggio alto è stato effettuato, il 9 Rosso e il 4 Bianco si possono muovere di tre esagoni. Il 4 Bianco non riesce a raggiungere il 9 Rosso, ma può comunque sfidarlo in un colpo di testa, con **una penalità di -1 al dado**. L'8 Rosso lancia il dado. Perché il passaggio alto sia preciso, deve ottenere un risultato combinato di *Passaggio alto*, di 8 o più. Il 9 Rosso e il 4 Bianco ora si sfidano nel duello aereo.

PALLA LUNGA

Una palla lunga può essere giocata in qualunque punto del campo, quindi non serve usare il righello. Ci sono comunque delle limitazioni!

Non puoi:

- Giocare una palla lunga da una zona d'attacco all'altra.
- Giocare una palla lunga se un avversario si trova sulla traiettoria e ad un esagono da chi tenta il passaggio.

Il pallone:

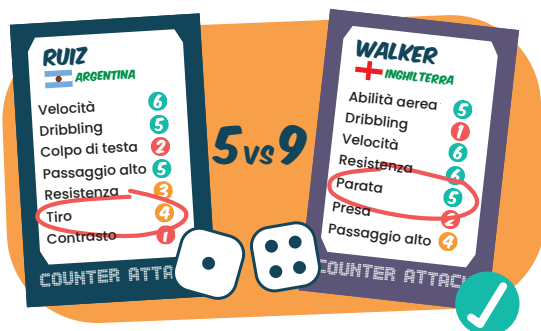
- Non può atterrare nel raggio di cinque esagoni da un tuo giocatore.
- Non può atterrare in nessun esagono accanto ad un avversario.

Quando giochi una palla lunga devi verificarne la precisione. Serve un risultato combinato di *Passaggio alto*, di 9 o più affinché la palla lunga sia precisa. Se la palla lunga è imprecisa, vedi *Palla vagante*.

Dopo che è stata giocata una palla lunga, l'allenatore in difesa può spostare il portiere in base al suo attributo *Velocità*. Si prosegue poi con una fase movimento in cui la squadra che attacca muove per prima.

TIRI

Usa il righello per capire se puoi tirare. I tiri sono considerati precisi, ma i difensori possono deviarli (vedi *Palla vagante*).



Il tiro è un duello tra il portiere e il giocatore che tira:

- Se avviene fuori dall'area di rigore, riceve una penalità di -1 al dado.
- Un tiro improvviso riceve una penalità di -1 al dado.
- Se avviene fuori dall'area di rigore, il portiere può spostarsi di un esagono prima di provare a pararlo.

RICORDA...

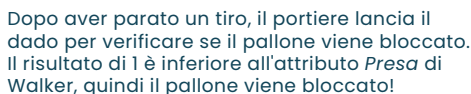
- La massima penalità sul risultato del dado è -2.
- In caso di parità, vedi *Palla vagante*.
- Se il risultato combinato di *Tiro* dell'attaccante è più alto del risultato combinato di *Parata* del portiere, è stato segnato un goal!

Se il risultato combinato del portiere è più alto, tira ancora il dado:

- **Se il risultato è uguale o superiore all'attributo *Presa* del portiere**, il pallone viene deviato in calcio d'angolo.
- **Se il risultato è inferiore all'attributo *Presa* del portiere**, il portiere blocca il pallone.

Se il pallone viene bloccato, il possesso palla passa alla squadra del portiere.

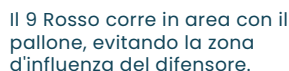
Vedi *Il portiere*, per scoprire cosa puoi fare dopo aver bloccato un tiro.



Un tiro improvviso sacrifica la precisione per il fattore sorpresa. Può essere fatto:

- Durante una fase movimento, se un giocatore riesce ad entrare nell'area di rigore avversaria.
- Ogni volta che ricevi il pallone, all'interno o all'esterno dell'area di rigore avversaria (tranne passaggio alto e palla lunga).

Si applicano le regole dei *Tiri*, ma il risultato combinato di *Tiro* dell'attaccante, riceve **una penalità di -1 al dado**. Prima del tiro improvviso, un difensore o il portiere, può spostarsi di due esagoni nel tentativo di deviare o parare il tiro (vedi *Palla vagante*).



Poiché il 9 Rosso è in area, il giocatore può fare un tiro improvviso.

La squadra Bianca può muovere un difensore o il portiere di due esagoni, prima del tiro improvviso, per provare a deviarlo o pararlo.

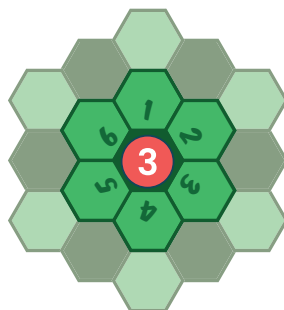
Il portiere può inoltre muoversi di un esagono perché il pallone è entrato in area. Questa mossa può sommarsi alla precedente permettendo così al portiere uno spostamento di tre esagoni.

PALLA VAGANTE

Queste regole permettono di determinare dove va il pallone quando:

- un difensore devia con successo un tiro.
- passaggi alti o palle lunghe sono imprecisi.
- contrasti, colpi di testa o tiri terminano in parità.

Fai riferimento ai numeri da 1 a 6 stampati sul campo di gioco, per determinare dove si fermerà il pallone. **Il pallone devia dal punto in cui avrebbe dovuto atterrare, o dal punto in cui un difensore ha fatto un contrasto o tentato un colpo di testa in un duello aereo.**



Tira un dado per determinare la *direzione* in cui andrà il pallone. Se il risultato è 3, il pallone verrà deviato in direzione del 3 e così via.

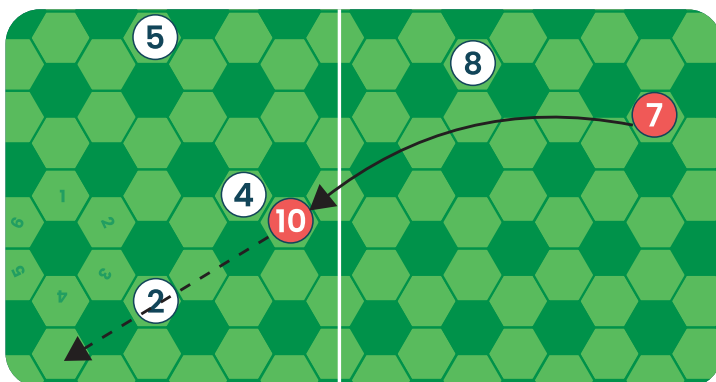
Per determinare la *distanza* che percorrerà il pallone, tira nuovamente il dado. Il risultato rappresenta il numero di esagoni che il pallone percorrerà, partendo dallo spazio in cui ha avuto luogo la deviazione.

- **Se il pallone colpisce un giocatore** durante il tragitto, la squadra di quel giocatore ha ora il possesso palla. Riprendi il gioco come se avessi vinto un contrasto.
- **Se il pallone non colpisce alcun giocatore** durante il tragitto, prosegui la fase movimento, se in corso, altrimenti la squadra in attacco muove per prima.

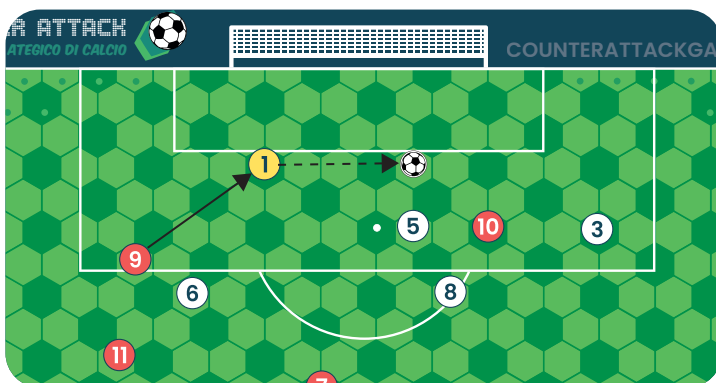
Con una deviazione puoi segnare un goal! Se il pallone passa ad un esagono dal portiere, il portiere deve ottenere un 5 o 6 per pararlo! Se invece il pallone passa a più di un esagono di distanza dal portiere, non può essere parato.

COME DEVIARE UN TIRO

Se un tiro passa nell'esagono di un difensore, tira un 5 o 6 per deviarlo. Se passa ad un esagono di distanza, tira un 6 per deviarlo.



Il 7 Rosso tenta un passaggio alto verso il 10 Rosso. Il passaggio alto è impreciso, quindi per determinare dove va il pallone, lancia il dado una volta per la direzione e una volta per la distanza. Ottiene 5 per la direzione e 5 per la distanza. Poiché il pallone colpisce un giocatore prima di percorrere cinque esagoni, la squadra di quel giocatore, in questo caso la Bianca, entra in possesso palla. Il 2 Bianco controlla il pallone e il gioco prosegue con una fase movimento, un passaggio o un tiro (se abbastanza vicino alla porta).



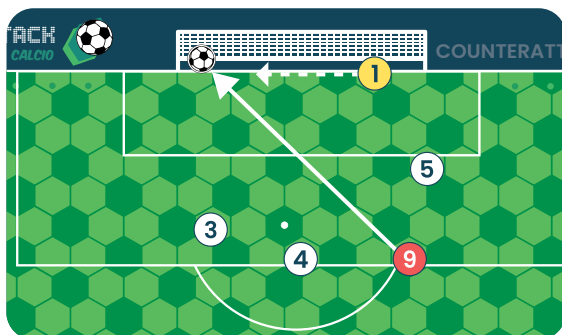
Il 9 Rosso tira in porta, ma il risultato combinato di *Parata* del portiere è uguale al risultato combinato di *Tiro* dell'attaccante. Lancia così il dado. Ottiene 1 per la direzione e 4 per la distanza. Il pallone rimane in area di rigore. La squadra Rossa non ha terminato la fase movimento, quindi il 10 Rosso potrebbe raggiungere il pallone e tirare.

IL PORTIERE

Proprio come ogni altro giocatore, puoi spostare il tuo portiere durante la fase movimento. Puoi anche spostarlo di un esagono ogni volta che il pallone entra in area di rigore.

POSIZIONAMENTO

Per tentare una parata, il portiere può tuffarsi fino a tre esagoni, in entrambe le direzioni, parallelamente alla linea di porta. Se un tiro è a quattro o più esagoni di distanza, non può pararlo!



Il 9 Rosso tira in porta. Il portiere può tuffarsi fino a tre esagoni, parallelamente alla linea di porta.

DOPO UNA PARATA E AVER BLOCCATO IL PALLONE

Il portiere ha due possibilità:

- Rinviare il pallone. Prima del rinvio, ogni giocatore che si trova nell'ultima zona d'attacco in cui si è giocato, può spostarsi fino a sei esagoni. La squadra del portiere muove per prima.
- Rimettere velocemente il pallone in gioco. Nessun giocatore viene riposizionato. Il tiro può percorrere la distanza di un passaggio e non può essere intercettato da nessun avversario.

Se scegli di rinviare il pallone, verificane la precisione. È richiesto un risultato combinato di *Passaggio alto* di 8 o più. Il pallone può essere calciato in qualsiasi punto del campo ad eccezione della zona d'attacco opposta. Se il rinvio è impreciso, vedi *Palla vagante*.

Entrambe le squadre possono muovere un giocatore fino a tre esagoni mentre il pallone viaggia in aria. Se un difensore si trova entro due esagoni e vuole tentare un colpo di testa, il gioco riprende con un duello aereo.

Se nessun difensore è abbastanza vicino, il giocatore che riceve il passaggio dal portiere può scegliere di proseguire l'azione con un colpo di testa o con una fase movimento.

USCITA ALTA

Se il tuo avversario effettua un passaggio alto in area di rigore, il portiere può fare un'uscita alta per bloccare il pallone. Per tentare un duello aereo con l'avversario, l'obiettivo del passaggio alto dev'essere ad un esagono dal portiere (vedi *Colpi di testa*).

Se il passaggio alto è a due esagoni di distanza dal portiere, il risultato combinato di *Abilità aerea* subisce una penalità di **-1 al dado**. Se l'attaccante vince il duello, viene segnato un goal! Se vince il portiere, il gioco riprende come se avesse bloccato un tiro (vedi *Dopo una parata e aver bloccato il pallone*).

INTERCETTARE UN PASSAGGIO

Se la traiettoria del passaggio attraversa direttamente il portiere, allora intercetterai automaticamente il passaggio. Se invece la traiettoria passa ad un esagono di distanza, tira un 5 o 6 per riuscire ad intercettare il passaggio.

USCITA BASSA

Se un attaccante cerca di dribblare il tuo portiere, puoi tentare un'uscita bassa. Puoi tuffarti fino a tre esagoni in entrambe le direzioni, parallelamente alla linea di porta. L'uscita bassa riesce se il risultato combinato di *Parata* del tuo portiere, è superiore al risultato combinato di *Dribbling* dell'attaccante.

Puoi anche tentare un'uscita bassa durante una fase movimento, se ti sposti in un esagono adiacente all'attaccante. Considera che in entrambe le situazioni, se ottieni un 1, sarà fallo!

COLPI DI TESTA

Un colpo di testa segue un passaggio alto. Non c'è limite al numero di giocatori, di entrambe le squadre, che possono lottare per un colpo di testa; dipende solo da quanto sono vicini al bersaglio.

- I giocatori a un esagono possono lottare per un colpo di testa.
- I giocatori a due esagoni di distanza possono lottare per un colpo di testa, ma subiscono una penalità di -1 al dado.

Usa il rigello per vedere la distanza che può percorrere il colpo di testa.

Il portiere può tentare di bloccare un passaggio alto, se è abbastanza vicino, usando la propria *Abilità aerea*. Se però, il portiere perde il duello aereo, l'attaccante segna un goal!

In caso di parità, vedi *Palla vagante*.



COLPI DI TESTA IN PORTA

I colpi di testa in porta non possono essere bloccati o intercettati dai difensori. Se l'attaccante vince il duello aereo con il difensore, tocca al portiere tentare una parata. L'attaccante non tira di nuovo il dado.

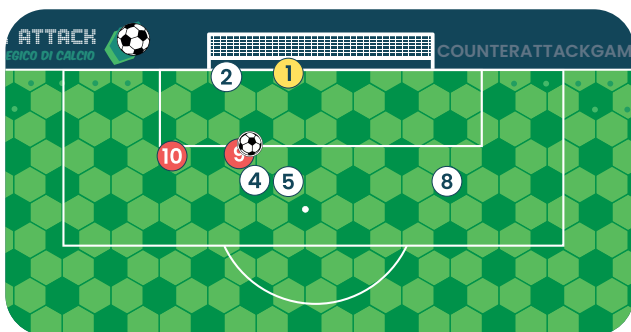
PASSAGGI DI TESTA

I passaggi di testa non possono essere intercettati, e non se ne possono fare due consecutivi.

Se un difensore vince un duello aereo, il pallone viene respinto. Usa il righello per valutare dove può arrivare il pallone. Non è possibile intercettare la respinta. La squadra di chi ha colpito di testa il pallone, è ora la squadra che attacca.

DOPO UN COLPO DI TESTA

I giocatori che hanno lottato per un colpo di testa non possono partecipare alla successiva fase movimento.



Un passaggio alto preciso è stato indirizzato al 9 Rosso. Il 4 Bianco può lottare per un colpo di testa. Anche il 5 Bianco e il 10 Rosso possono tentare il colpo di testa, ma entrambi subiscono una penalità di **-1 al dado** essendo a due esagoni di distanza.

Il 2 Bianco è troppo lontano, quindi non può tentare il colpo di testa. Se un giocatore Rosso vince il duello aereo, il portiere tira un dado e confronta il suo risultato combinato di *Parata*, con il risultato combinato di *Colpo di testa* precedentemente ottenuto dall'attaccante. Se il risultato combinato dell'attaccante è ancora una volta superiore, ha segnato un goal!

DRIBBLING E CONTRASTI

Il contrasto è un duello tra il difensore e l'attaccante. Un contrasto può essere tentato se un difensore, spostandosi durante una fase movimento, si avvicina ad un esagono di distanza dal giocatore con il pallone.



- In caso di parità, vedi *Palla vagante*.
- Se il difensore ottiene un 1 con il dado, l'attaccante può continuare a giocare, oppure chiedere un fallo.

Se il risultato combinato di *Dribbling* dell'attaccante è superiore al risultato combinato di *Contrasto* del difensore, il contrasto non riesce. L'attaccante può essere riposizionato in qualsiasi esagono che circonda il difensore.

Non dimenticare che più difensori possono tentare un contrasto durante una fase movimento.

Se il risultato combinato di *Contrasto* del difensore è superiore al risultato combinato di *Dribbling* dell'attaccante, il contrasto riesce e il possesso palla cambia. Il difensore può essere riposizionato in qualsiasi esagono che circonda l'attaccante appena contrastato. La fase movimento termina e cambia il possesso palla.



NON DEVI NECESSARIAMENTE CONTRASTARE. PUOI ANCHE ATTENDERE CHE L'AVVERSAIO SI AVVICINI! SE L'ATTACCANTE ENTRA NELLA TUA ZONA D'INFLUENZA, PUOI RUBARGLI IL PALLONE OTTENENDO UN 6 CON IL DADO. PUOI PERÒ FARLO SOLO UNA VOLTA PER FASE MOVIMENTO. RICORDA CHE, CON UN RISULTATO DI 1, QUALSIASI CONTRASTO SARÀ FALLO!

FALLO!

Se il tuo avversario, quando contrasta, ottiene un 1 con il dado, commette un fallo. A questo punto hai due scelte: tirare il calcio di punizione o il calcio di rigore, oppure proseguire l'azione.

*Se scegli di proseguire l'azione, entrambi dovete tirare un dado per determinare se il tuo giocatore si è infortunato, e se il giocatore del tuo avversario sarà ammonito. Se invece scegli di interrompere il gioco per un calcio di punizione o un calcio di rigore, vedi *Calci piazzati*.*

INFORTUNIO

Tira un dado. Il tuo giocatore si è infortunato se il risultato è uguale o superiore al suo attributo *Resistenza*. Metti un segnalino infortunio sulla carta di quel giocatore.

L'attributo *Velocità* di un giocatore infortunato si riduce di 2 per il resto della partita. Puoi comunque sostituire il giocatore, appena il gioco si ferma.



AMMONIZIONE ED ESPULSIONE

Tira un dado. Se il risultato è uguale o superiore all'attributo *Clemenza* dell'arbitro, il giocatore che ha commesso il fallo riceve un cartellino giallo! Quando un giocatore viene ammonito due volte, riceve un cartellino rosso e viene espulso immediatamente dal terreno di gioco. Quando un giocatore viene espulso, la partita si ferma per un calcio di punizione o un calcio di rigore.

FALLO SU CHIARA OCCASIONE DA GOAL

Se commettendo un fallo, interrompi una chiara occasione da goal, potresti ricevere direttamente un cartellino rosso!

Una chiara occasione da goal si presenta quando nessun difensore può raggiungere l'attaccante, nella fase movimento, prima che l'attaccante stesso possa tirare in porta.

Tira un dado. Se il risultato è uguale o superiore all'attributo *Clemenza* dell'arbitro, il tuo giocatore riceve un cartellino rosso. Altrimenti riceve un cartellino giallo.



CALCI PIAZZATI

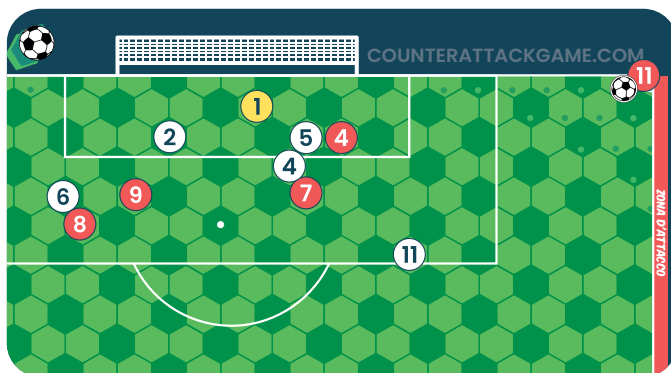
Quando viene assegnato un calcio piazzato, entrambe le squadre possono riposizionare il proprio portiere.

CALCIO D'ANGOLO

Se viene assegnato un calcio d'angolo, scegli un giocatore per calciarlo e posizionalo nel punto di battuta con il pallone. Ogni allenatore, a turno, muovendo due giocatori alla volta, può riposizionare fino a sei giocatori dove preferisce. Chi batte il calcio d'angolo inizia per primo.

La partita riprende con un passaggio o un passaggio alto. Il passaggio alto può essere calciato in qualsiasi punto dentro l'area di rigore, senza limiti di distanza. I calci d'angolo sono sempre considerati precisi. Dopo un passaggio alto, è necessario tentare un colpo di testa.

Se scegli il passaggio basso, il pallone può percorrere solo la distanza del passaggio di prima.



È calcio d'angolo per la squadra Rossa. La squadra Rossa sceglie un giocatore per calciare, poi gli allenatori si alternano per riposizionare fino a sei giocatori ciascuno.

In questo esempio, tutti i giocatori Rossi sono marcati da vicino all'interno dell'area, tranne il 9 Rosso. Se viene fatto un passaggio alto al 9 Rosso, il 2 Bianco avrebbe una penalità di -1 al dado nel duello aereo.

N.B. Se viene fatto un passaggio alto al 4 Rosso, sia il 5 Bianco che il 4 Bianco possono tentare un colpo di testa. Il 4 Bianco però avrebbe una penalità di -1 al dado trovandosi a due esagoni di distanza.



QUANDO BATTI UN CALCIO D'ANGOLO, NON DIMENTICARTI DELLA TUA DIFESA!

RIMESSA LATERALE

Una rimessa laterale può essere assegnata dopo una palla vagante o dopo un passaggio alto o una palla lunga imprecisi. Prima della rimessa va completata, se in corso, la fase movimento. Chi deve effettuare la rimessa, può scegliere se fare una seconda fase movimento prima di effettuare la rimessa. Fatto questo, sceglie un giocatore per rimettere il pallone in gioco. Il pallone può essere lanciato alla stessa distanza di un colpo di testa.

CALCIO DI PUNIZIONE O DI RIGORE?

Se viene commesso un fallo in un esagono a cavallo dell'area di rigore, si considera sempre che il fallo sia stato commesso all'interno dell'area di rigore.

CALCIO DI RIGORE

Se è stato commesso un fallo in area di rigore, l'allenatore in attacco può decidere se continuare l'azione o tirare un calcio di rigore. Se sceglie il calcio di rigore, entrambe le squadre riposizionano tutti i loro giocatori. Solo due giocatori (chi tira il calcio di rigore e il portiere) possono trovarsi in area di rigore.

Un calcio di rigore è un duello tra l'attaccante e il portiere:

quando tenta la parata, il portiere ha una penalità di -2 al dado.



CALCIO DI PUNIZIONE

Posiziona il giocatore scelto per calciare, sull'esagono in cui è stato commesso il fallo. Ogni avversario, entro due esagoni dal punto di battuta, deve spostarsi di due esagoni verso la propria porta.

Ogni allenatore può riposizionare i propri giocatori in questa sequenza:

- La squadra che attacca riposiziona due giocatori.
- La squadra che difende riposiziona due giocatori.
- La squadra che attacca riposiziona due giocatori.
- La squadra che difende riposiziona due giocatori.
- **La squadra che attacca riposiziona tre giocatori.**
- La squadra che difende riposiziona due giocatori.

In totale, la squadra che difende riposiziona sei giocatori e la squadra che attacca ne riposiziona sette. I singoli giocatori possono essere riposizionati più di una volta.

Ora puoi scegliere di passare o tirare. Se scegli di tirare (usa il righello per valutare se è possibile un tiro), usa il risultato combinato di *Tiro* per determinare se il tiro va a segno:

- **Se il risultato combinato è uguale o superiore a 9**, il tiro centra il bersaglio. Nessun difensore può deviarlo. Il portiere tenterà una parata (vedi *Tiri*).
- **Se il risultato combinato è inferiore a 9**, tutti i difensori sulla traiettoria possono tentare di deviare il tiro (vedi *Palla vagante*).

RICORDA...

Se il tuo risultato combinato è inferiore a 9, puoi ancora fare goal grazie ad una deviazione!

Inoltre un tiro da fuori area ha sempre **una penalità di -1 al dado**.

FUORIGIOCO

Se un attaccante viene colto in fuorigioco, la partita riprende con un calcio di punizione in favore della squadra avversaria dalla posizione del fuorigioco.

SOSTITUZIONI

Un allenatore può effettuare una o più sostituzioni, prima di qualsiasi calcio piazzato. Il giocatore che subentra prende il numero di maglia del giocatore che esce.

L'ARBITRO HA L'ULTIMA PAROLA!

Quando non siete d'accordo se è stato intercettato o meno un passaggio, se è stato commesso un fallo su chiara occasione da goal o su qualsiasi altro episodio, rivolgetevi all'arbitro.

In queste occasioni, l'allenatore in attacco tira il dado.

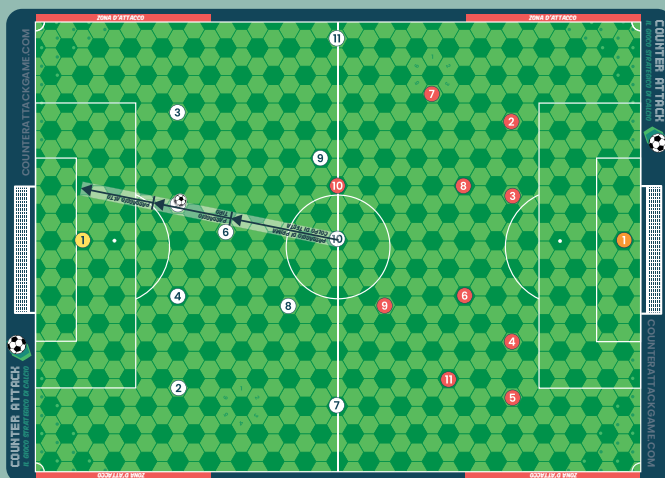
- **Se il risultato è uguale o superiore** all'attributo *Clemenza* dell'arbitro, la decisione è favorevole all'allenatore in attacco.
- **Se il risultato è inferiore** all'attributo *Clemenza* dell'arbitro, la decisione è favorevole all'allenatore in difesa.



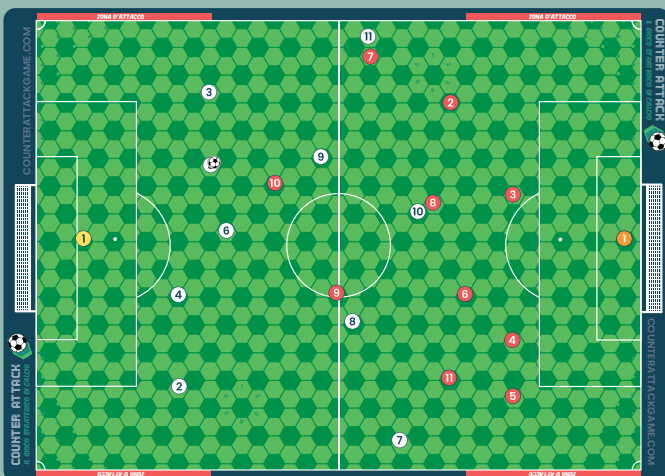
In questo esempio, i due allenatori si rivolgono all'arbitro non essendo d'accordo su una decisione. Il risultato del dado, 5, è più alto dell'attributo *Clemenza* dell'arbitro, quindi la decisione è favorevole alla squadra in attacco.

GUIDA PASSO PASSO

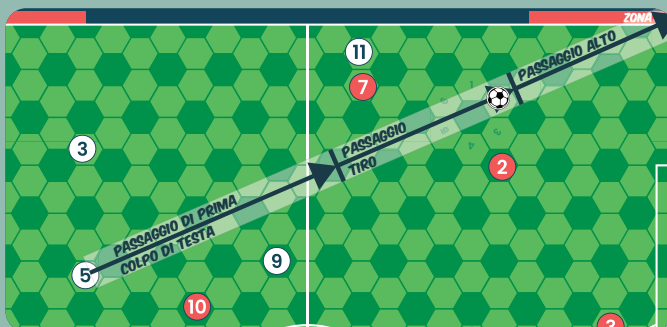
Impara la maggior parte delle mosse di Counter Attack con questa guida passo passo!



(1) Le squadre vengono disposte in campo. La squadra Bianca dà inizio alla partita con un passaggio al 5 Bianco. Il passaggio viene misurato con il righello.



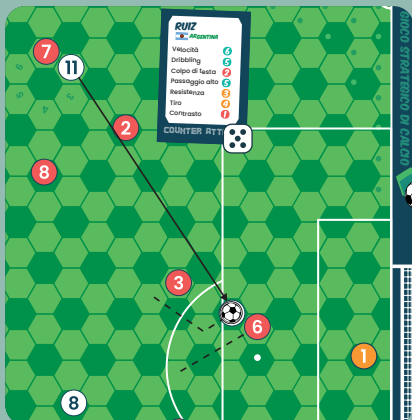
(2) La squadra Bianca effettua una fase movimento. Muove quattro giocatori in base al loro attributo *Velocità*. Lo stesso fa la squadra Rossa muovendone però cinque. Ora la squadra Bianca muove *altri* due giocatori fino a due esagoni ciascuno. La fase movimento termina. La squadra Bianca sceglie ora come proseguire.



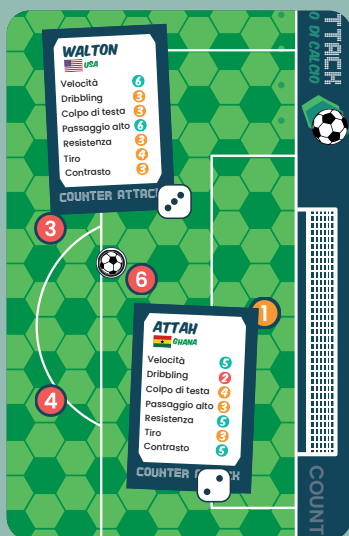
(3) La squadra Bianca gioca un passaggio nello spazio libero. Il pallone non si avvicina alla zona d'influenza di nessun difensore, quindi non può essere intercettato.



(4) La squadra Bianca effettua un'altra fase movimento e l'11 Bianco (Ruiz) raggiunge il pallone. Durante la fase movimento, il 7 Rosso (Willems) arriva ad un esagono da Ruiz e tenta un contrasto. Con le *Regole avanzate*, questo sarebbe un contrasto da dietro. Il risultato è 3 per entrambi, quindi Ruiz vince il duello (*Dribbling* + dado contro *Contrasto* + dado). Ruiz può spostarsi in qualsiasi esagono che circonda Willems ma sceglie di rimanere dov'è. La fase movimento termina e la squadra Bianca sceglie cosa fare adesso.

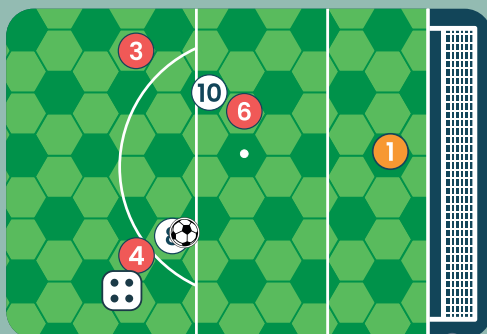
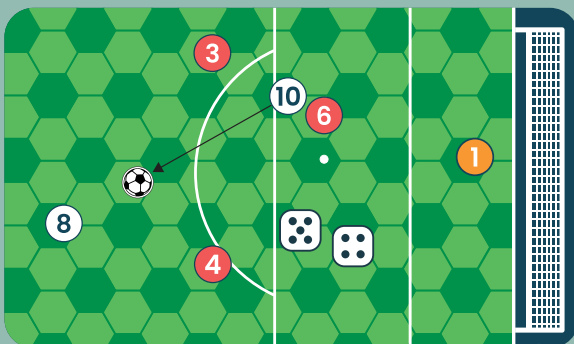


(5) La squadra Bianca sceglie di giocare un passaggio alto in area di rigore. Il passaggio alto viene misurato con il righello. Prima che venga effettuato, entrambe le squadre possono muovere un giocatore fino a tre esagoni. Ora si verifica la precisione del passaggio alto. Ruiz ottiene un 5. L'attributo *Passaggio alto* + dado, dev'essere 8 o più, quindi in questo caso è preciso. Dato che un passaggio alto dev'essere seguito da un colpo di testa, adesso i giocatori si sfideranno in un duello aereo.



(6) Il 10 Bianco (Walton) e il 6 Rosso (Attah) si sfidano per colpire di testa. Anche il 3 Rosso potrebbe provarci, ma sceglie di non farlo. Il duello termina in parità poiché entrambi hanno un risultato combinato di 6.

(7) La squadra Rossa che sta difendendo, tira un dado per risolvere la palla vagante. Ottiene un 5 per la direzione e un 4 per la distanza. I giocatori fanno riferimento allo schema della palla vagante, stampato sul campo, per determinare dove si ferma il pallone. Il pallone non colpisce nessun giocatore, quindi la squadra Bianca che sta attaccando, deve iniziare una fase movimento. Il 10 Bianco e il 6 Rosso non possono muoversi in questa fase movimento perché hanno appena tentato un colpo di testa.

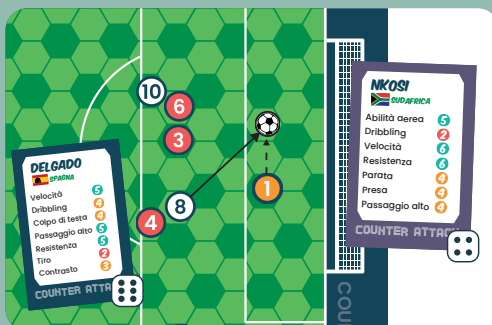


(8) L'8 Bianco riprende il pallone e corre verso la porta attraversando la zona d'influenza del 4 Rosso, che tenta di rubarglielo. Ha bisogno di un 6 per riuscire nel tentativo, ma c'è il rischio di ottenere un 1 e quindi commettere fallo. Tira e ottiene un 4, quindi non succede nulla. La squadra Bianca ha mosso 4 giocatori, quindi tocca alla squadra Rossa proseguire la fase movimento.



(9) Il 4 Rosso (Werdekker) si sposta davanti all'8 Bianco (Delgado) e tenta un contrasto. Il contrasto fallisce (9 contro 10), quindi Delgado supera Werdekker posizionandosi in uno spazio vuoto circostante. Nessun altro giocatore Rosso può avvicinarsi a Delgado in questa fase movimento. È una situazione molto pericolosa per la squadra Rossa!

(10) Delgado prende la mira e tira! Il portiere Nkosi ottiene un risultato combinato di *Parata* uguale al risultato combinato di *Tiro* di Delgado. La parità significa un altro tiro di dado per una palla vagante.

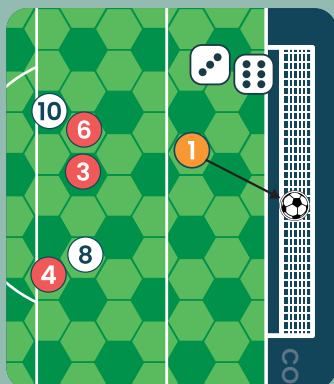


(11) La squadra Bianca che sta difendendo tira nuovamente per la palla vagante ed è incredibilmente sfortunata perché ottiene un 3 e un 6 ... il pallone entra in porta!

1-0 per la squadra Bianca!!

Precisazione: un risultato di 2 per la distanza, non sarebbe stato goal perché tutto il pallone deve varcare la linea di porta.

La partita riprende con un calcio d'inizio e possesso palla della squadra Rossa. Riusciranno ad acciuffare il pareggio?



REGOLE AVANZATE

**HAI PADRONEGGIATO LE BASI...ORA È
TEMPO DI SALIRE DI LIVELLO!**

**QUESTE REGOLE AVANZATE SONO
STATE PROGETTATE PER
AGGIUNGERE ANCORA PIÙ
PROFONDITÀ A COUNTER
ATTACK. PROVALE!**

CALCIO D'ANGOLO

Quando batti un calcio d'angolo, aggiungi quanto segue:

- Verificane la precisione seguendo le regole del passaggio alto.
- Prima della battuta e prima di dichiarare dove andrà a finire il pallone, entrambe le squadre possono muovere un giocatore fino a tre esagoni. Chi batte il calcio d'angolo muove per primo.

PASSAGGIO DI PRIMA

Un passaggio di prima è un passaggio corto che può essere fatto solo in seguito ad un passaggio. Può essere usato per superare una difesa stretta, ma considera che gli avversari possono tentare di intercettarlo.

Dopo aver deciso dove andrà il pallone, ogni allenatore può muovere un giocatore qualsiasi di un esagono, nel tentativo di intercettare il pallone mentre si sposta. L'allenatore che attacca muove per primo.

- Se il difensore si muove sulla traiettoria, serve un 5 o 6 per intercettare il pallone.
- Se il difensore arriva ad un esagono dalla traiettoria, serve un 6 per intercettare il pallone.

Chi riceve il passaggio di prima dev'essere diverso da chi lo effettua.

PALLA LUNGA

Nelle *Regole base*, non puoi giocare una palla lunga da una zona d'attacco all'altra. Adesso è consentito, ma con un risultato combinato di *Passaggio alto*, di 10 o più.

ANGOLI DI TIRO RISTRETTI

Da determinate posizioni in campo è difficile segnare a causa del ridotto angolo di tiro. Si può tirare dagli esagoni contrassegnati da un piccolo cerchio, ma il tiro subisce **una penalità di -1 al dado**.

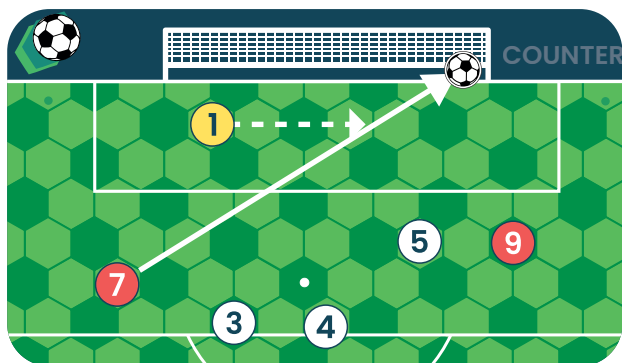
TIRO IMPRECISO

Durante un colpo di testa o un tiro, se si ottiene un 1 con il dado, il pallone va sopra la traversa. Un colpo di testa non può essere intercettato mentre un tiro può essere ancora deviato da qualsiasi avversario sulla traiettoria. Se non ci sono deviazioni, e quindi si riparte con un rinvio dal fondo, entrambe le squadre muovono i loro giocatori come farebbero se il portiere avesse bloccato il pallone.



ATTRIBUTO PARATA DEL PORTIERE

Nelle *Regole base*, il tuo portiere può tuffarsi fino a tre esagoni lungo la linea di porta. Nelle *Regole avanzate* c'è una differenza: se il portiere tenta una parata nell'esagono più lontano (il terzo esagono), il risultato combinato di *Parata*, subisce una penalità di -1 al dado.



Il 9 Rosso tenta un tiro a fil di palo. Il portiere può raggiungerlo, ma è a tre esagoni di distanza, quindi subisce una penalità di -1 al dado.

TIRO IMPROVVISO: PENALITÀ DEL PORTIERE

Quando viene effettuato un tiro improvviso e scelto il portiere per muovere di due esagoni, l'attributo *Parata* subisce una penalità di -1 al dado sul secondo esagono e una penalità di -1 al dado aggiuntiva sull'eventuale terzo esagono.

FALLO INTENZIONALE

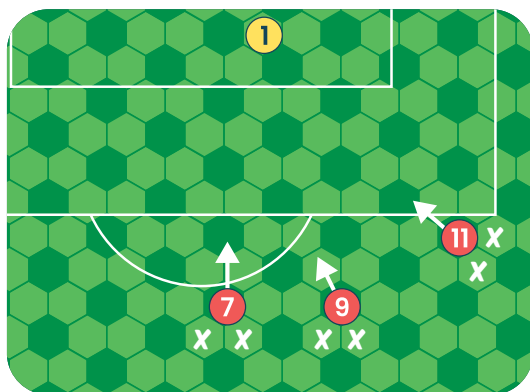
A volte vuoi solo fermare l'avversario! In questo caso, devi dire "FALLO INTENZIONALE" prima di tirare il dado. In questo caso solo chi tenta il fallo tirerà il dado.

- **Se il risultato è 1 o 2**, l'avversario riesce ad evitare il tuo intervento. L'azione prosegue, ma vieni comunque ammonito per aver cercato di fermare l'avversario fallosamente.
- **Se il risultato è 3 o più**, l'avversario viene fermato fallosamente. Il gioco viene interrotto per un calcio di punizione o un calcio di rigore. Tira un dado. Se il risultato è uguale o superiore all'attributo *Clemenza* dell'arbitro, il tuo giocatore riceve un cartellino rosso. Se inferiore, riceve un cartellino giallo.

CONTRASTI DA DIETRO

Se un difensore tenta un contrasto da dietro, con un tiro di dado di 1 o 2, è fallo. Ci sono due esagoni che vengono considerati "dietro". Per riconoscerli, si considera che il giocatore in attacco segua il percorso più breve verso il centro della porta avversaria.

Un contrasto da dietro è considerato pericoloso, quindi il giocatore che lo fa corre il rischio di ricevere direttamente un cartellino rosso! Se viene commesso un fallo, tira un dado. Se il risultato è uguale o superiore all'attributo *Clemenza* dell'arbitro, il giocatore riceve un cartellino rosso. Se inferiore, riceve un cartellino giallo.



Le croci bianche mostrano le posizioni "dietro" per ciascun giocatore Rosso.

Le frecce bianche mostrano il percorso più breve verso il centro della porta avversaria.

RETROPASSAGGIO AL PORTIERE

Fare un retropassaggio al portiere può essere una mossa rischiosa. Se scegli di farlo, tira un dado. Se il risultato è 1, il pallone gli sfugge ed entra in porta: è autogoal!

CONTROLLO DI UN PASSAGGIO ALTO

Nelle *Regole avanzate* non sei costretto a colpire di testa dopo un passaggio alto; in alternativa puoi controllare il pallone. Per farlo ci vuole un pò di abilità: avrai bisogno di un risultato combinato di *Dribbling*, di 9 o più.

- **Se hai successo**, prosegui come se avessi vinto un contrasto.
- **Se fallisci**, vedi *Palla vagante*.

TUNNEL

Quando hai il pallone e vuoi affrontare un difensore, puoi provare a fargli un tunnel.

Questa è una mossa difficile da eseguire, ma se riesci ne sarà valsa la pena!

Ecco come fare:

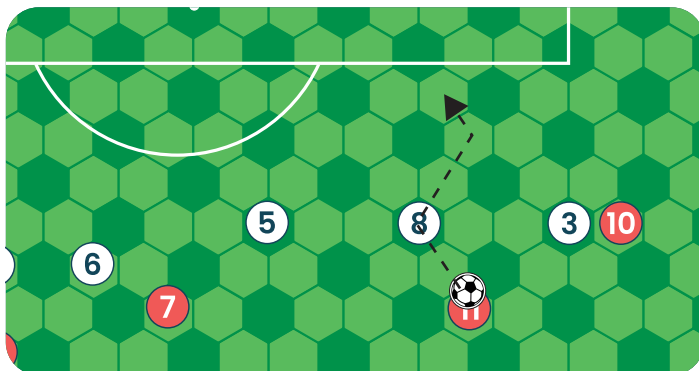
- Avvicinati a un difensore durante una fase movimento.
- Assicurati di avere un attributo *Velocità* sufficiente per superarlo.
- Verifica se il difensore riesce nel contrasto.
- In questo tentativo l'attributo *Contrasto* del difensore aumenta di 1.

Se il tunnel riesce:

- L'attaccante si sposta in qualsiasi esagono dall'altra parte del difensore.
- Il difensore è colto di sorpresa e non può muoversi durante la fase movimento.

Se il tunnel fallisce:

- Il difensore vince il contrasto e ottiene il possesso palla.



L'11 Rosso (attributo *Velocità* di 5) vuole correre verso l'area di rigore, ma l'8 Bianco lo intralcia. Decide di tentare un tunnel ai danni dell'8 Bianco. Il difensore non riesce nel contrasto! L'11 Rosso prosegue nella sua corsa mentre l'8 Bianco non può più muoversi durante la fase movimento della squadra Bianca.



**SE VUOI ORGANIZZARE UN
CAMPIONATO DI COUNTER
ATTACK, QUESTA SEZIONE TI
DARÀ ALCUNI UTILI
SUGGERIMENTI.**

**COUNTER ATTACK PERMETTE
ANCHE DI GIOCARE DEI
TORNEI RAPIDI.
SCOPRI COME FARE!**

PREPARARE UN TORNEO

Pensi di essere un maestro della tattica? Ecco alcune idee per creare un torneo o un campionato con i tuoi amici.

SQUADRE

Ciascun allenatore pesca una squadra unica di venti giocatori. Userà quella squadra in ogni partita. Se tu e i tuoi amici avete bisogno di più giocatori, visitate counterattackgame.com per i pacchetti espansione e per il download delle varianti.

SQUALIFICHE E DURATA DEGLI INFORTUNI

Per ogni giocatore infortunato, tira un dado. Con un risultato da 1 a 4, il giocatore salterà un numero di partite pari al risultato ottenuto. Con un risultato di 5 o 6, il tuo giocatore recupera dall'infortunio ed è nuovamente disponibile!

Si tiene conto anche dei cartellini gialli e rossi ricevuti. Un giocatore che ha accumulato tre cartellini gialli salterà automaticamente la prossima partita. Un giocatore che ha ricevuto un cartellino rosso salterà automaticamente la prossima partita.

CALCIOMERCATO

I giocatori inutilizzati possono essere resi disponibili per il calciomercato a cui tutti gli allenatori possono partecipare. Scegli il valore dei tuoi giocatori così che gli altri allenatori possano "acquistarli". La valuta di scambio si ottiene ad ogni partita di campionato. Decidi quanto si guadagna in caso di vittoria o pareggio.

STRUTTURA DEI CAMPIONATI O DEI TORNEI

Concorda una struttura praticabile per il tuo campionato o torneo. Ogni squadra giocherà due volte, in casa e in trasferta? Svolgerai il campionato nell'arco di sei mesi o in una maratona di 48 ore?

PARTITE IN CASA E IN TRASFERITA

Simula il "vantaggio" di giocare in casa, aumentando gli attributi dei giocatori della squadra di casa. L'allenatore che gioca in casa, può "spendere" un totale di 6 punti per aumentare gli attributi dei propri giocatori. Può spenderli tutti su un giocatore o dividerli fra più giocatori. Assicurati che nessun attributo superi il 6!

SCENARI ALTERNATIVI

Abbiamo progettato alcuni brevi scenari di gioco per Counter Attack. Su counterattackgame.com troverai gli scenari per il solitario.

SUPERIORITÀ NUMERICA 30 MINUTI

Il tuo avversario è in vantaggio 2-0 a 30 minuti dalla fine, ma due suoi giocatori sono stati appena espulsi. Resisterà, mettendo in cassaforte il risultato o riuscirai a sconfiggerlo prima della fine? Rimuovi due giocatori a caso dalla squadra avversaria. La squadra in superiorità numerica inizia con un rinvio dal fondo. Entrambe le squadre possono posizionare ovunque i propri giocatori.

LA VIA DEL GOAL 45 MINUTI

È l'intervallo della partita di ritorno di un'importante coppa europea, e stai perdendo 1-0. All'andata è finita 0-0. Giochi in trasferta, quindi ti serve un goal per passare il turno, grazie al "goal in trasferta". Ti restano solo 45 minuti per passare il turno. Sarai cauto o ti lancerai all'attacco per portare a casa la qualificazione? Il tuo avversario si difenderà sperando di resistere o continuerà a spingere alla ricerca del secondo goal?

DIFESA VS ATTACCO 30 MINUTI

In questo tipico allenamento, la squadra in attacco ha sette giocatori e la squadra in difesa ne ha cinque (più il portiere). Dopo aver scelto i giocatori, comincia la squadra in attacco con un calcio d'inizio. La squadra in attacco dovrà segnare il maggior numero di goal possibili in 30 minuti, mentre la squadra in difesa dovrà riuscire a spazzare via il pallone oltre la metà campo.

MIGLIORI VS PEGGIORI 2 ORE

Forma una squadra con i giocatori migliori e un'altra con i peggiori. Giocherai per 60 minuti. Poi farai una seconda partita, scambiando le squadre. Considera entrambe le partite come se fossero un turno ad eliminazione diretta, ma con l'aggiunta del "goal in trasferta". La squadra con i giocatori migliori gioca in casa.

[illegible]

UN MESSAGGIO DAI CREATORI

Poche cose sono migliori nella vita che creare qualcosa e vedere che le persone la apprezzano. Mi è piaciuto davvero tanto discutere con chi si è divertito giocando a Counter Attack! Grazie a tutti coloro che giocano, che condividono sui social media e che mi rendono partecipe del loro divertimento!

Grazie anche a chi, nella comunità di Counter Attack, ha creato nuove squadre, generatori di carte giocatore personalizzate, discusso per migliorare le regole e la grafica, e dato ogni altro tipo di contributo!

I migliori auguri,
Colin Webster



**CI SONO CENTINAIA DI GIOCATORI E SQUADRE NELL'UNIVERSO DI COUNTER
ATTACK! SCOPRILI TUTTI SU COUNTERATTACKGAME.COM**



