

L'ALLENATORE NEL PALLONE

di Andrea Angiolino



2-5 giocatori, dai **14** anni in su

Preparazione

Mescolate tutte le carte a dorso rosso e distribuitele a faccia in giù sul tavolo senza guardarle, in modo che non si sovrappongano. Mettetevi accanto il mazzo di carte a dorso giallo in modo che sia a portata di mano: se c'è abbastanza spazio potete sparpagliarlo a faccia in su.



Turno di gioco

Si gioca a turni. Inizia l'ultimo che ha calciato un pallone, poi il turno passa in senso orario. Se nessuno ha mai calciato un pallone, inizia l'ultimo che ha guardato una partita. Quando tocca a lui, un giocatore gira da una a tre carte rosse a faccia in su. Ne gira una, poi se vuole una seconda e se vuole anche una terza. Ogni carta va rimessa al suo posto ma in modo che mostri il fotogramma con il dialogo. Se vuole, il giocatore che gira la carta può leggerla ad alta voce.

Quando il giocatore decide di fermarsi:

- se le tre carte compongono una scena, mostrando tutte e tre lo stesso titolo, il giocatore le prende. Quindi tocca di nuovo a lui e ricomincia a girare altre tre carte.
- se le tre carte non compongono una scena, c'è la possibilità che il giocatore vinca una delle carte gialle.

La prima volta che appaiono due carte di una data scena, se la terza non viene svelata nello stesso turno il giocatore prende la carta gialla che raffigura quella scena.

Esempio: Mara mostra la carta C della scena "La bizona", la A di "La palla" e la A di "La bizona", ed è la prima volta nella partita che compaiono due carte di "La bizona".

Prende quindi la carta gialla "La bizona" e rimette al loro posto le carte rivelate, coperte.

Poi tocca a Oronzo che mostra la carta C di "La bizona", la C di "Aristoteles" e la B di "La bizona" siccome due "La bizona" sono già comparse in precedenza, la relativa carta gialla non è più disponibile e lui non prende nulla.



Ravensburger

La prima volta che vengono mostrate tre carte A, il giocatore che le ha svelate prende la carta gialla A. La prima volta che vengono mostrate tre carte B, il giocatore che le ha svelate prende la carta gialla B. La prima volta che vengono mostrate tre carte C, il giocatore che le ha svelate prende la carta gialla C.



La prima volta che vengono mostrate una carta A, una carta B e una carta C di tre scene diverse, il giocatore che le ha svelate prende la carta bonus ABC.



Se il giocatore non ha svelato tre carte di una stessa scena, rimette al loro posto le carte rivelate, a faccia in giù, e il suo turno è finito.

Tocca al giocatore alla sua sinistra.

Le ultime tre carte

Quando in tavola restano solo tre carte rosse, prima di voltare ciascuna di esse il giocatore cui spetta il turno deve dichiarare se è una carta A, B o C. Poi la gira: se ha indovinato il suo turno continua e gira un'altra carta, se ha sbagliato il suo turno termina e lui non prende nulla.

Fine del gioco

Quando tutte le carte rosse sono state prese, il giocatore con più punti vince la mano. Ogni carta rossa presa vale un punto, ogni carta gialla vale il numero di punti che vi è segnato sopra in nero: 2 o 3 a seconda dei casi.

Partitona

Prima di iniziare i giocatori decidono se si gioca una sola mano o una partitona. Nel secondo caso si fissa un punteggio, ad esempio 51. I punti si accumulano da una mano all'altra e vince chi arriva per primo al punteggio concordato. I punti si contano a fine mano: se più di un giocatore raggiunge il punteggio richiesto, vince chi ha più punti.

L'ALLENATORE NEL PALLONE su licenza RTI S.p.A.

Titolo del film: L'allenatore nel pallone

Regista: Sergio Martino

Anno di produzione: 1984

Autori del soggetto: Franco Verucci, Romolo Guerrieri, Sergio Martino, Luciano Martino

Autori della sceneggiatura: Franco Verucci, Romolo Guerrieri, Sergio Martino, Lino Banfi, Pier Francesco Pingitore

Redazione: Riccardo Fabiani

Design: DXL - Design for Licensing

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60
D-88194 Ravensburg

ravensburger.com/service