

SET & MATCH VOLLEYBALL

Come giocare a a pallavolo in punta di dito



LO SPORT SU BALENA LUDENS



In questa serie intendiamo recensire i più riusciti giochi dedicati alle più svariate discipline sportive, un genere attualmente non molto apprezzato da editori ed utenti ma che conta ancora un buon numero di appassionati.

Questo è dovuto probabilmente al fatto che nel passato per questo tipo di giochi si usavano soprattutto i dadi, mentre oggi, fortunatamente, un buon numero di appassionati autori ha saputo rilanciare il genere con idee moderne ed innovative che utilizzano le meccaniche più disparate.

Introduzione

Nell'ormai lontano Ottobre 2019 vi presentammo un gioco sul Tennis, **Set & Match** (edito da una piccola ditta "artigianale" francese (Pretexte) e poi distribuito in Italia da [Oliphante](#)) perché ci era piaciuto davvero molto. A distanza di quasi tre anni è venuto il momento di presentare il "fratello" di quel gioco, dedicato questa volta alla "Pallavolo": si chiama **Set & Match Volleyball**, edito sempre da Pretexte e distribuito in Italia ancora da Oliphante.

Adatto a due giocatori (di almeno 10 anni, ma solo perché le braccine troppo corte dei bambini più piccoli faticerebbero a raggiungere la palla), la sua durata, una volta capito il funzionamento, non supera i 20 minuti. In realtà è possibile anche giocare in quattro, alternando i turni, ma in questa recensione descriveremo solo il gioco a due.

Alla fine, come vedremo, il gioco riesce a riprodurre abbastanza bene una partita di pallavolo, anche se, rispetto al fratello maggiore, qui entra in gioco anche la sorte: certamente non ha un ruolo decisivo, ma esiste perché si fa ricorso a qualche dado per evitare partite interminabili.

Premettiamo che a noi il gioco è piaciuto molto, superati i piccoli contrattempi iniziali, per cui la nostra sarà una recensione più che positiva.

Unboxing



Foto 1 – I componenti del gioco.

I componenti di **Set & Match Volleyball** sono davvero pochi, quantitativamente, anche se, per contenerli, occorre una borsa di tessuto impermeabile. Il Tabellone è quello che occupa più spazio e che va arrotolato dopo la partita per reintrodurlo nella borsa: misura ben 610x995 mm ed è

composto da una base di “neoprene” su cui sono stati stampati il campo da gioco (diviso in aree) e la posizione dei sei atleti di ogni squadra (indicati da sei cerchi scuri).

A completare la componentistica troviamo due “palloni” (dischetti di legno da 29 mm di diametro) quattro segnalini “segnapunti” triangolari di legno bianco e 8 “dadi” D6: questi ultimi, fondamentali per il gioco, in realtà sono dei semplici cubetti di legno (da 10 mm di lato) su cui sono stati marcati i seguenti puntini con un pennarello:

- I due dadi rossi hanno valore 0-0-0-1-2-3
- I due verdi hanno valore: 0-1-1-1-1-2
- I quattro bianchi hanno valore: 0-0-1-1-2-2

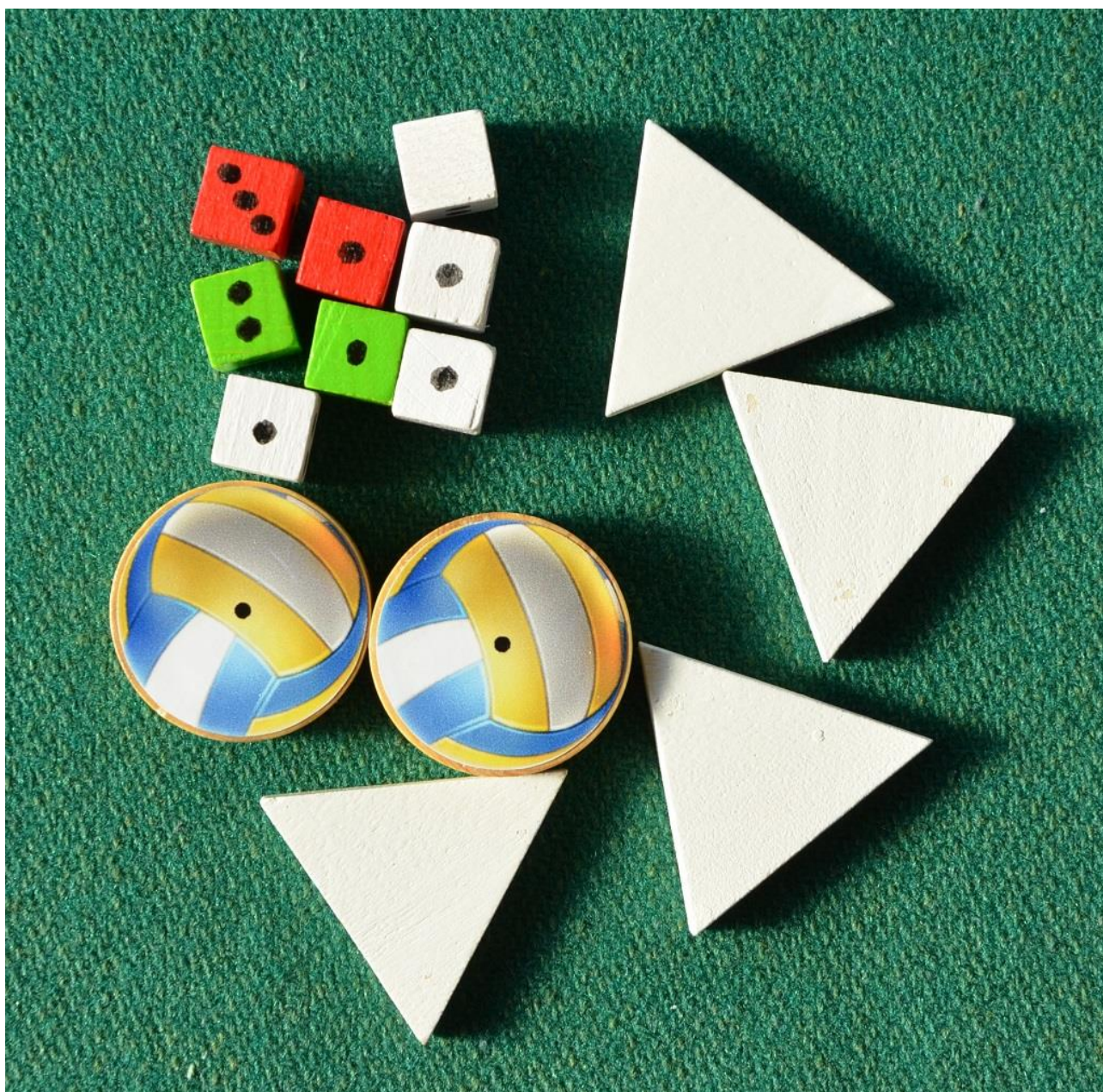


Foto 2 – I “dadi” e gli altri segnalini del gioco.

Il tabellone è davvero eccezionale e ci si gioca sopra perfettamente: in compenso, visto il prezzo del gioco, avremmo preferito vedere dei veri dadi, e magari in numero doppio per dare ad ogni giocatore una dotazione personale anziché passarseli continuamente nel corso della partita.

Preparazione (Set-Up)

Prima di iniziare a giocare a **Set & Match Volleyball** i due avversari devono decidere quale “punteggio utilizzare, perché ci sono due opzioni:

- (a) – la prima premia chi arriva per primo a 10 Punti;
- (b) – la seconda chi vince per primo tre set da 5 punti ognuno.

Come vedete siamo ben lontani dai punteggi ufficiali della Pallavolo, ma noi ci siamo divertiti anche a fare partite a 25 punti, ben sapendo che il tempo sarebbe quasi triplicato: e non ci siamo affatto pentiti della nostra scelta, per cui da allora quello è diventato lo standard dei nostri incontri.

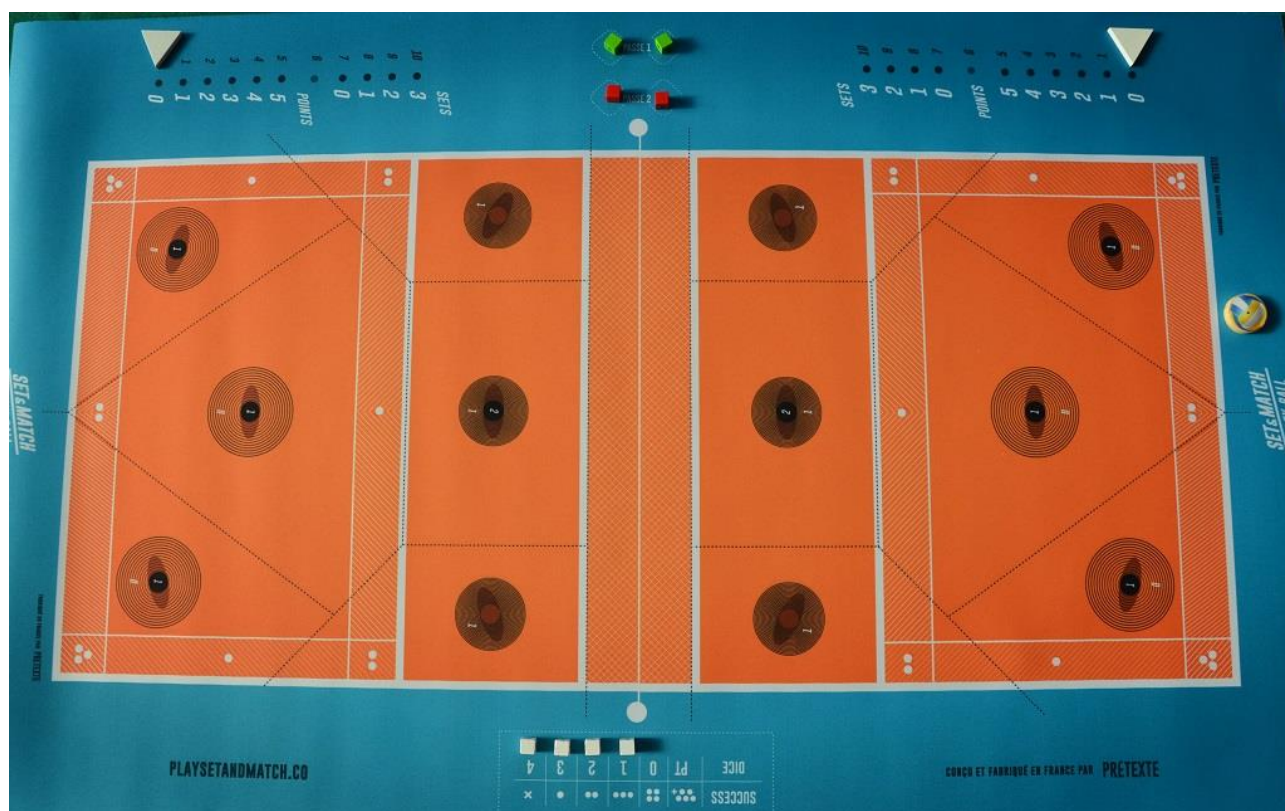


Foto 3 – Il tavolo pronto per una partita.

Dopo aver steso il tabellone si mettono in campo i segnalini triangolari sugli appositi tracciati (punteggio e set) in modo da poterli aggiornare rapidamente con un semplice spostamento. Si piazzano poi i due dadi verdi ed i due rossi su un lato del campo (nelle apposite caselle della “battuta”) e i quattro bianchi nel lato opposto, sul tracciato di chi riceve (Success & Dice), uno per ogni casella. Infine si decide chi sarà il primo a battere e gli si consegna uno dei due “dischetti/pallone” (che da ora in poi chiameremo semplicemente “palla”).

Gli spettatori rumoreggiano, le varie “trombe a gas” riempiono le orecchie di suoni, qualcuno batte ritmicamente dei coperchi, poi finalmente le squadre entrano in campo e si dispongono ai loro posti, mentre arbitro e segnalinee si accomodano sulle loro sedie.

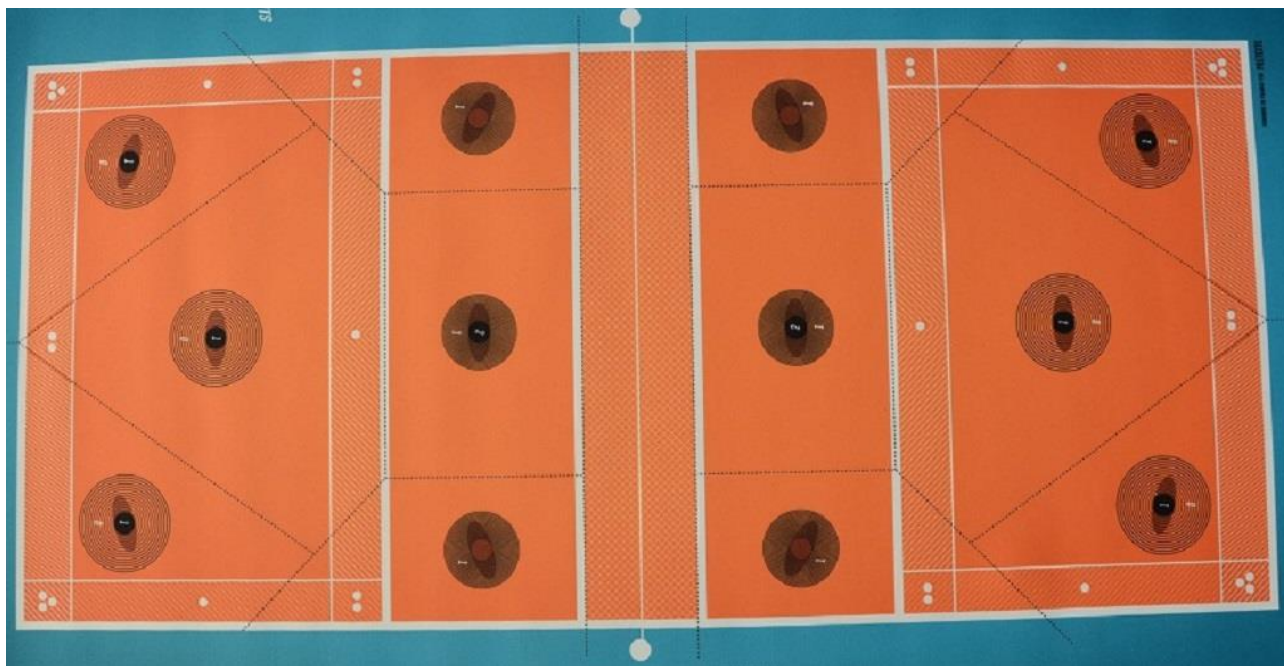


Foto 4 – Il campo da gioco.

Prima di iniziare la partita a **Set & Match Volleyball** è però necessario dare un'occhiatina più da vicino al parquet, magari con l'aiuto della foto qui sopra. Come vedete esso è diviso in 5 settori:

- (a) – Una zona centrale con la rete;
- (b) – Due zone d'attacco (una per squadra);
- (c) – Due zone di ricezione (una per squadra).

I sei cerchi in ogni campo (vedi foto) rappresentano i giocatori, ed ognuno di essi ha una sua “area di influenza” delimitata da linee nere tratteggiate. Ogni cerchio inoltre ha una parte più chiara con un numero (“0” per chi riceve e “1” per gli attaccanti), ed una centrale più scura con un altro numero (“1” per chi riceve e “2” solo per il centrale in attacco). Ok, abbiamo visto tutto e la gente rumoreggia, quindi possiamo tornare in diretta e dare inizio alla partita

Il Gioco

Tutti saprete che nella pallavolo chi “batte” deve stare all'esterno del campo e lanciare la palla direttamente al di là della rete, senza farla uscire dalle linee di fondo o laterali: i migliori giocatori battono la palla come fosse una vera e propria “schiacciata”, ma come riprodurre questo effetto in una superficie 2D come quella di **Set & Match Volleyball**?

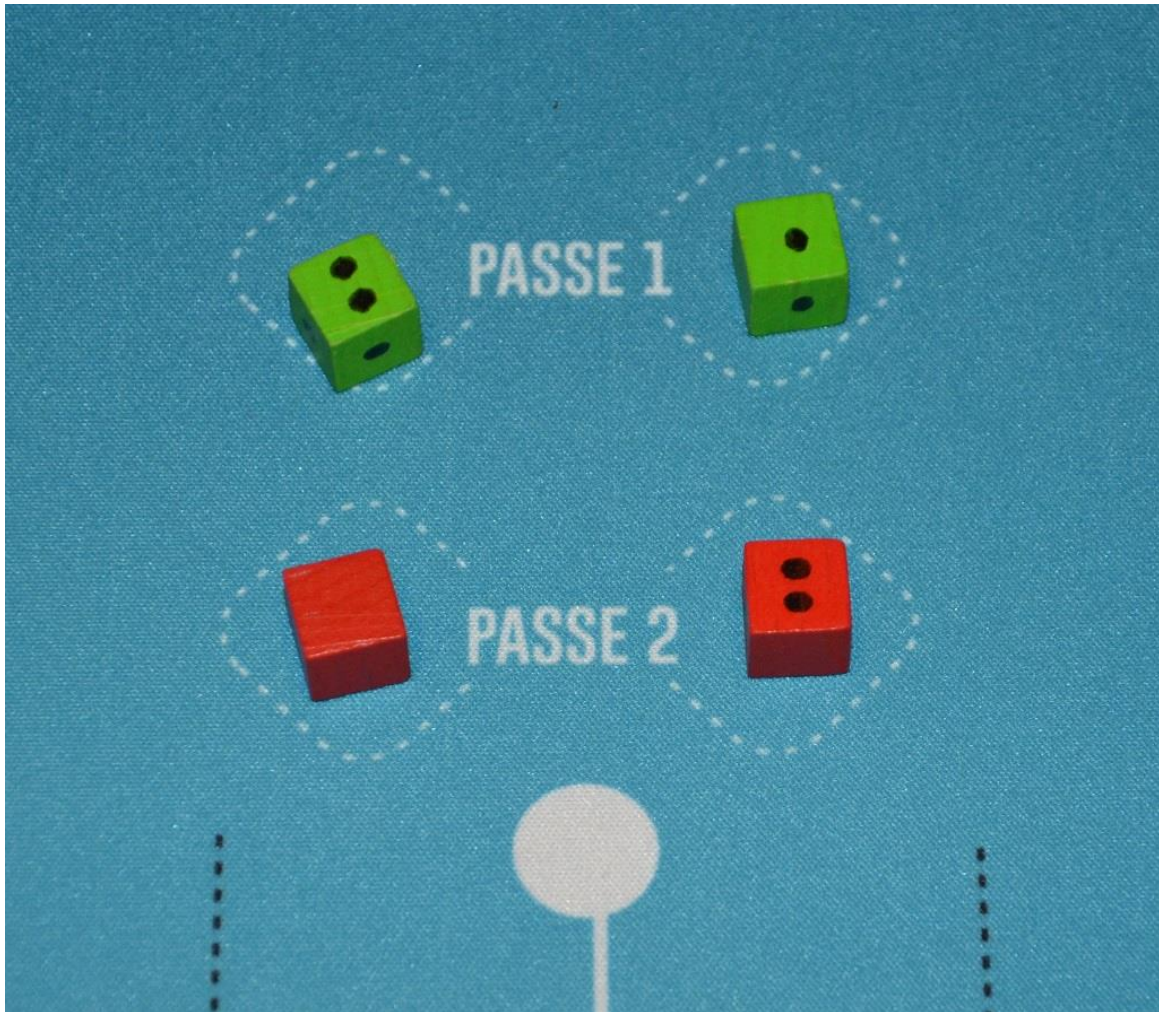


Foto 5: i dadi rossi e verdi a bordo campo.

Ed è proprio qui che intervengono i “dadi”: il giocatore di turno sceglie infatti due dadi colorati (2 verdi, 2 rossi o 1 per tipo) e li lancia ancora prima di “battere”: il risultato dei dadi indica i Punti Lancio (PL) che possono variare da “0” a “5” (se il dado verde mostra un “2” e quello rosso un “3”) ma vi diciamo subito che il valore medio che otterrete sarà di “2 punti”.

A questo punto con un “cicchetto” delle dita il giocatore lancia la palla nel campo avversario, cercando di farle toccare le aree che danno 1-2-3 Punti Premio (PP): se il totale dei due punteggi (PL+PP) è di 5 o più il giocatore ha ottenuto un “Ace” e segna un punto per la sua squadra: poi si ricomincia tutta la procedura.

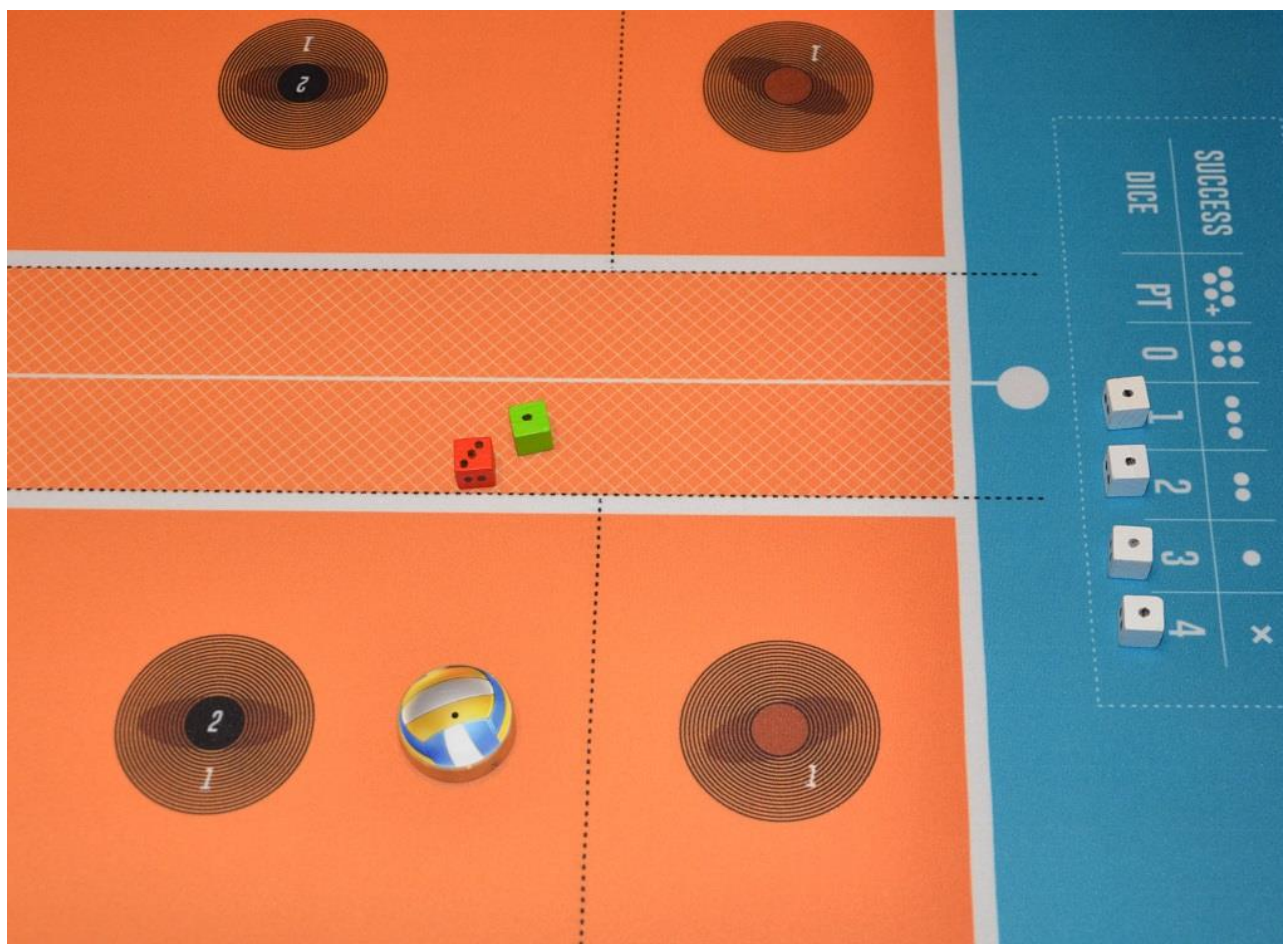


Foto 6 – Dopo la battuta (4PL) la palla è finita su una casella senza bonus, quindi il giocatore non ha ottenuto un “Ace”.

Nella stragrande maggioranza dei casi però non si raggiunge questo risultato in battuta, quindi l'altra squadra ha a disposizione (come nella realtà) tre passaggi per rispedire la palla nel campo degli avversari. Anche in **Set & Match Volleyball** se una squadra “riceve” bene la palla può diventare molto pericolosa nel contrattacco. Come hanno risolto il problema gli ideatori del gioco? Sempre con i dadi: in seguito al risultato dell'attaccante la squadra in difesa può prelevare da 1 a 4 dadi bianchi dal tracciato “Success Dice” in base al punteggio totale del primo giocatore:

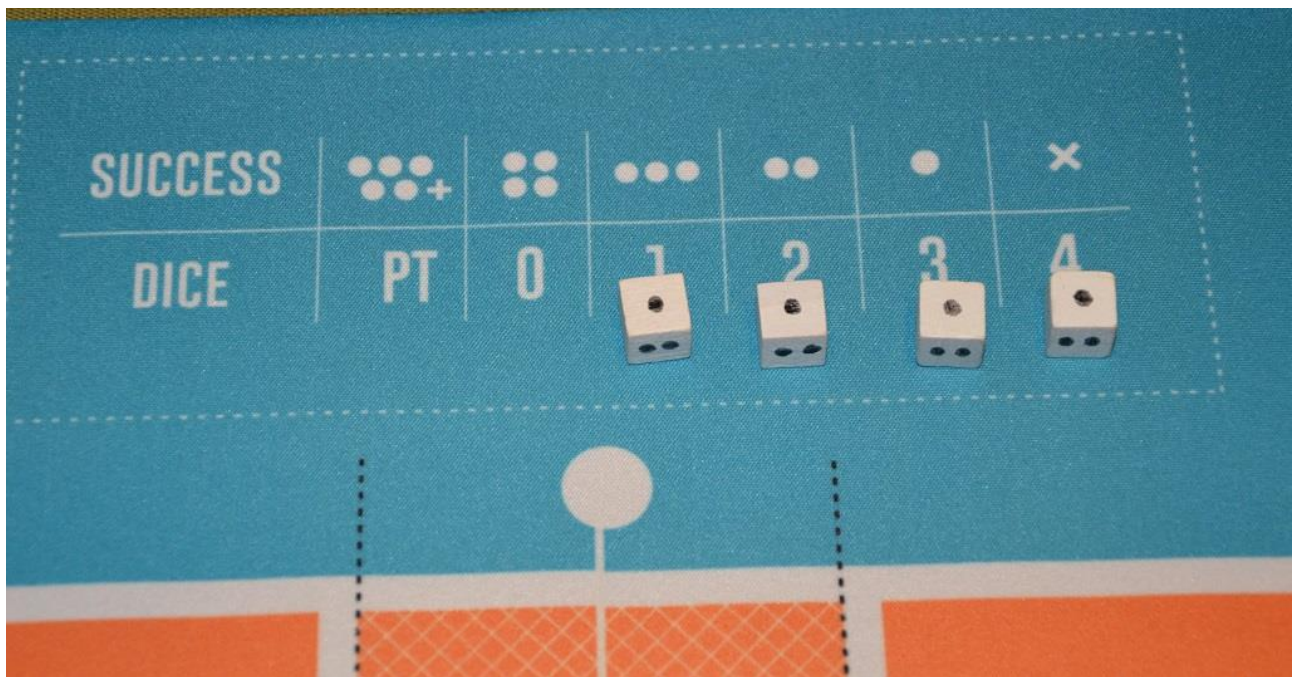


Foto 7 – L’area “Success & Dice” a bordo campo.

- Se il punteggio è “0” si prelevano quattro dadi
- Se il punteggio è “1” si prelevano tre dadi
- Se il punteggio è “2” si prelevano due dadi
- Se il punteggio è “3” si preleva un solo dado
- Se il punteggio è “4 o più” non si prende alcun dado (il che significa che la battuta era stata veramente impegnativa).

Ma non è finita: la squadra in difesa, dopo aver ricevuto la palla, può infatti eseguire altri due passaggi prima di rilanciarla nell’altro campo. È così possibile aggiungere ai bianchi (che nel nostro esempio, con 4 PL, erano zero!) da 1 a 3 dadi colorati: infatti se dopo il primo passaggio la palla viene spinta sul cerchio di un atleta il giocatore preleva 1-2 dadi verdi, mentre se questo accade col secondo passaggio si prendono 1-2 dadi rossi. Ovviamente il “2” è possibile soltanto mettendo la palla sul centro attacco, ma è molto più “normale” riuscire a raccogliere almeno un verde e un rosso. Mmmm... vedo facce un po’ perplesse: allora facciamo un esempio, OK?

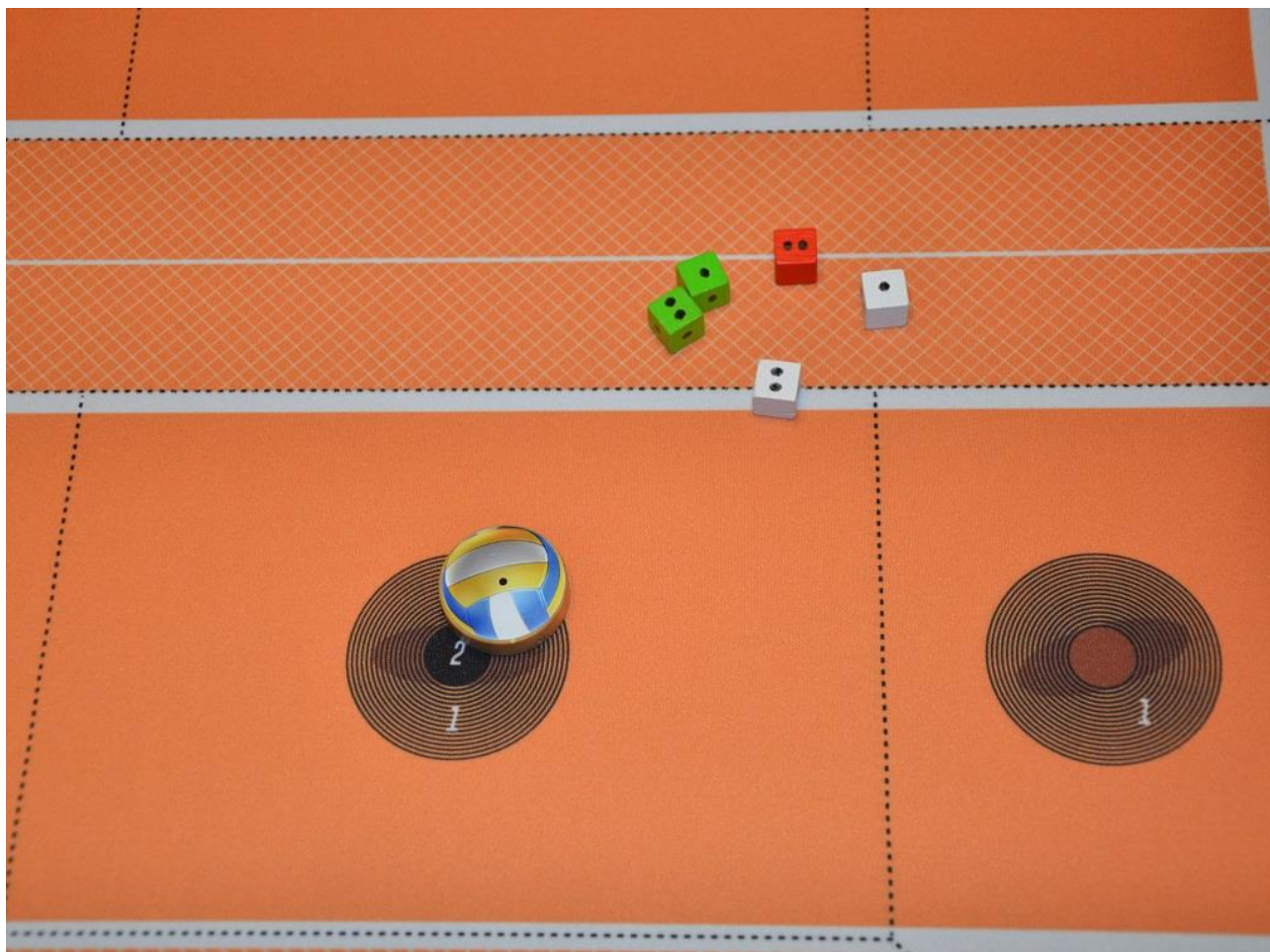


Foto 8 – Esempio di preparazione per il rilancio della palla.

La foto qui sopra ci mostra una fase difensiva: l’attaccante aveva battuto con 2 PL e quindi il difensore ha prelevato due dadi bianchi, poi ha passato la palla al centro attacco (lo vedete nella foto) che ha aggiunto due dadi verdi (perché la palla tocca il numero “2”) prima di effettuare il secondo passaggio al compagno di destra (1 dado rosso).

A questo punto si lanciano tutti i dadi e con un totale di 5 o più (come nel nostro esempio, dove il difensore ha ottenuto ben 8 punti) si ottiene il punto, purché naturalmente si riesca a “ciccare” la palla all’interno del campo avversario. Chi fa il punto poi ha diritto ad eseguire la battuta successiva e le partite continuano in questo modo fino al raggiungimento del punteggio della vittoria.

Qualche considerazione e suggerimento

Avrete certamente capito che per giocare a **Set & Match Volleyball** servono un po’ d’occhio e qualche minuto di allenamento per imparare a dosare i propri “cicchetti” in modo da mandare (come minimo) la palla nel campo avversario. All’inizio evitate di “mirare” a tutti i costi alle aree piccole con il bonus: ci riuscirete anche voi, con un po’ di esperienza, ma nelle prime partite rischierete quasi sempre di mandare la palla fuori o in rete.

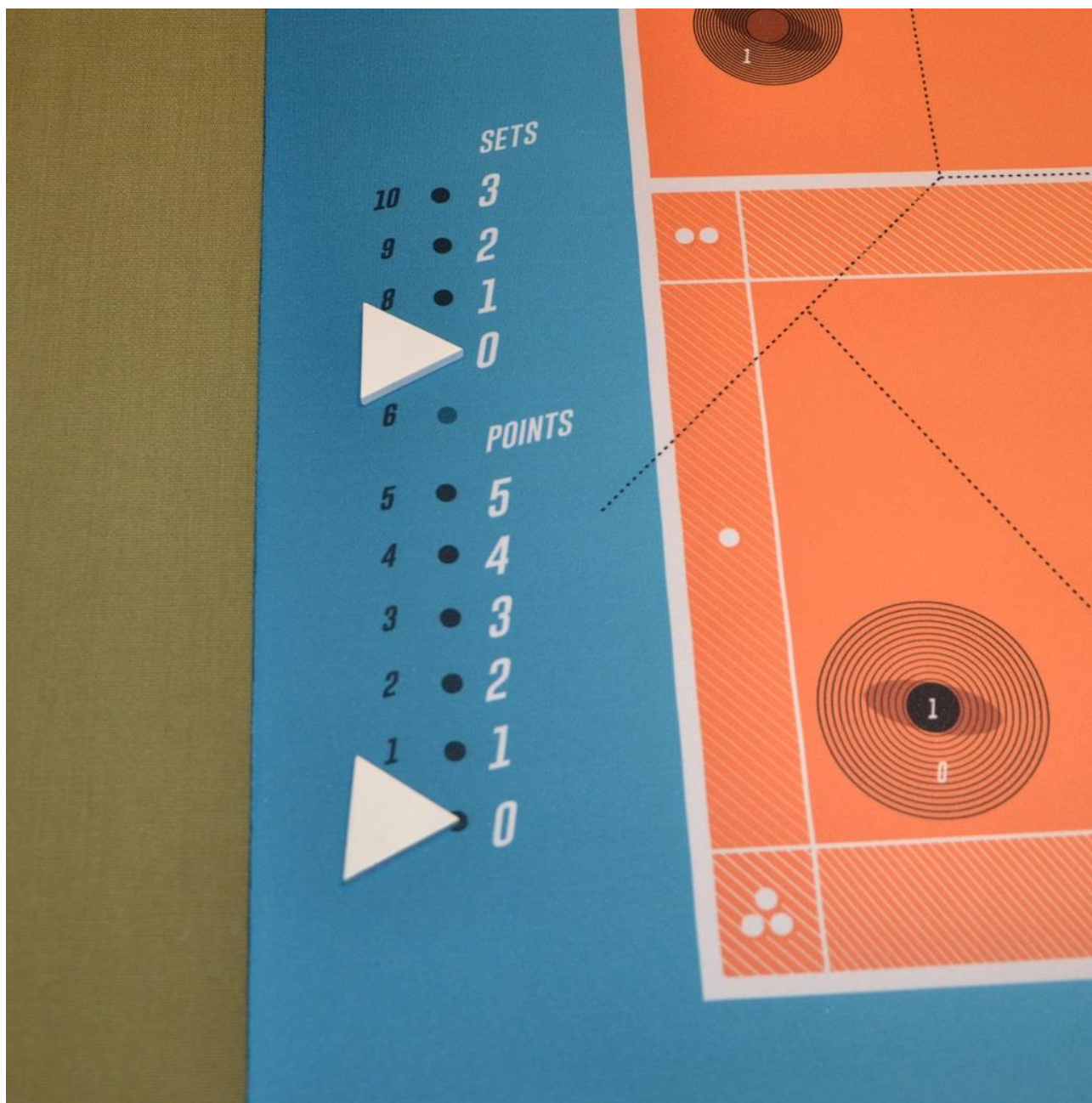


Foto 9 – L'area dei punteggi in una partita ai tre set.

La scelta dei dadi per la battuta (rossi o verdi) è abbastanza importante: sicuramente avrete notato che i verdi sono quasi tutti positivi (hanno una sola faccia vuota) mentre i rossi arrivano fino al valore "3" ma hanno ben tre facce vuote. Il punteggio medio è quindi di 2-3 PL al massimo e con questi punti non riuscirete ad ottenere un Ace se non andando nelle zone del campo avversario che assegnano 2-3 PP. Meglio allora spedire la palla il più possibile a fondo campo per disturbare la rimessa dell'avversario (i tre giocatori della zona di ricezione danno pochi dadi, e solo se si copre il centro) e sperare che sbagli i suoi rilanci (infatti ogni passaggio che non arriva su un giocatore costringe a scartare uno dei dadi acquisiti) in modo che il suo tiro non possa diventare un ace.



Foto 10 – La borsa impermeabile per riporre tabellone e componenti vari.

Se invece la vostra battuta arriva a 4 PL è il momento di piazzare la palla su un lato del campo e provare a raggiungere i PP mancanti dall'altra parte della rete: all'inizio vi sembrerà quasi impossibile, ma dopo qualche partita vedrete che ci riuscirete molto più spesso di quanto voi stessi avreste sperato.

Commento finale

Set & Match Volleyball riesce a trasmettere ai giocatori parte delle sensazioni che si provano giocando o assistendo ad una partita di pallavolo: chi scrive da giovane è stato nelle riserve... delle riserve della "Panini" di Modena (che in quegli anni dominava la serie A italiana, dove però non ho mai giocato) e quindi penso che potreste considerarmi un buon "giudice" di questo gioco.

Vi avvertiamo però: la prima partita sarà spesa quasi tutta per capire esattamente cosa chiedono le regole e come si deve considerare la posizione della palla in diverse circostanze.

Dicevo all'inizio che non è facile capire immediatamente tutte le regole, visto che il testo è molto succinto ed... essenziale. Per fare chiarezza, prima di scrivere queste note, abbiamo dunque contattato Philippe Latarse di Pretexte che molto gentilmente ci ha subito fornito le risposte che troverete qui sotto (tradotte dal francese) e che ci auguriamo possano essere utili anche a voi.

"Si ringrazia la ditta [OLIPHANTE](#) per averci dato la possibilità di... mettere le mani su una copia del gioco"

SET & MATCH VOLLEYBALL - CHIARIMENTI DELL'AUTORE

(1) – Quando il difensore prende i dadi bianchi deve basarsi solo sui PL fatti dal suo avversario con la battuta (o con il rinvio) o sul totale finale (PL+PP)?

R1 - All'inizio del suo turno il difensore recupera un numero di dadi basato sul punteggio PL fatto dall'avversario. Questo punteggio è dato dalla somma dei dadi bianchi, verdi e rossi lanciati prima del tiro ed ottenuti a seguito dei suoi "passaggi". Quindi SÌ, si aggiungono al punteggio eventuali bonus del terreno (1-2-3) se la palla è arrivata su una di queste zone del campo.

(2) – Se la palla copre parzialmente sia la zona della rete che quella del campo è da considerare buona o è fallo?

R2 – Se la palla arriva sulla rete (con il punto nero al centro del disco che tocca la riga bianca) il giocatore perde due dadi. Se questo tiro è il terzo di una ribattuta il giocatore perde il punto. Altrimenti potrà continuare con il passaggio successivo ed il tiro (vedere pag.2 delle regole: "Come perdere un Dado di costruzione"). Se il punto nero è invece sulla rete è fallo.

(3) – Se la palla copre diverse zone del campo dove si intersecano le linee tratteggiate come facciamo a decidere in quale zona si trova? Noi abbiamo deciso di assegnarla a quella che contiene il pallino nero centrale.

R3 – In effetti quella è la regola giusta.

(4) – La regola però dice che "la palla è buona in tutte le situazioni in cui almeno una parte del disco tocca il campo".

R4 – Questa regola serve solo a verificare la validità della palla rispetto al terreno: dentro o fuori campo. Altrimenti si utilizza la stessa logica di Set&Match TENNIS.

(5) – In difesa, quando si decide di effettuare i due passaggi prima di rimandare la palla dall'altra parte della rete bisogna cambiare zona fin dal primo passaggio oppure si può già passare la palla al giocatore più vicino che si trova nella stessa zona?

R5 – SÌ, si deve cambiare subito zona (vedere pag. 2: "Come perdere un Dado di costruzione")

(6) – Se la palla è a cavallo della linea di fondo (o di quella laterale) è buona o no? Noi abbiamo deciso che è buona se il puntino nero al centro resta all'interno del campo o sulla linea.

R6 – NO, la palla è buona se anche una minima porzione del dischetto tocca la linea bianca, come succede nella realtà sia nella Pallavolo che nel Tennis 😊

Philippe Latarse