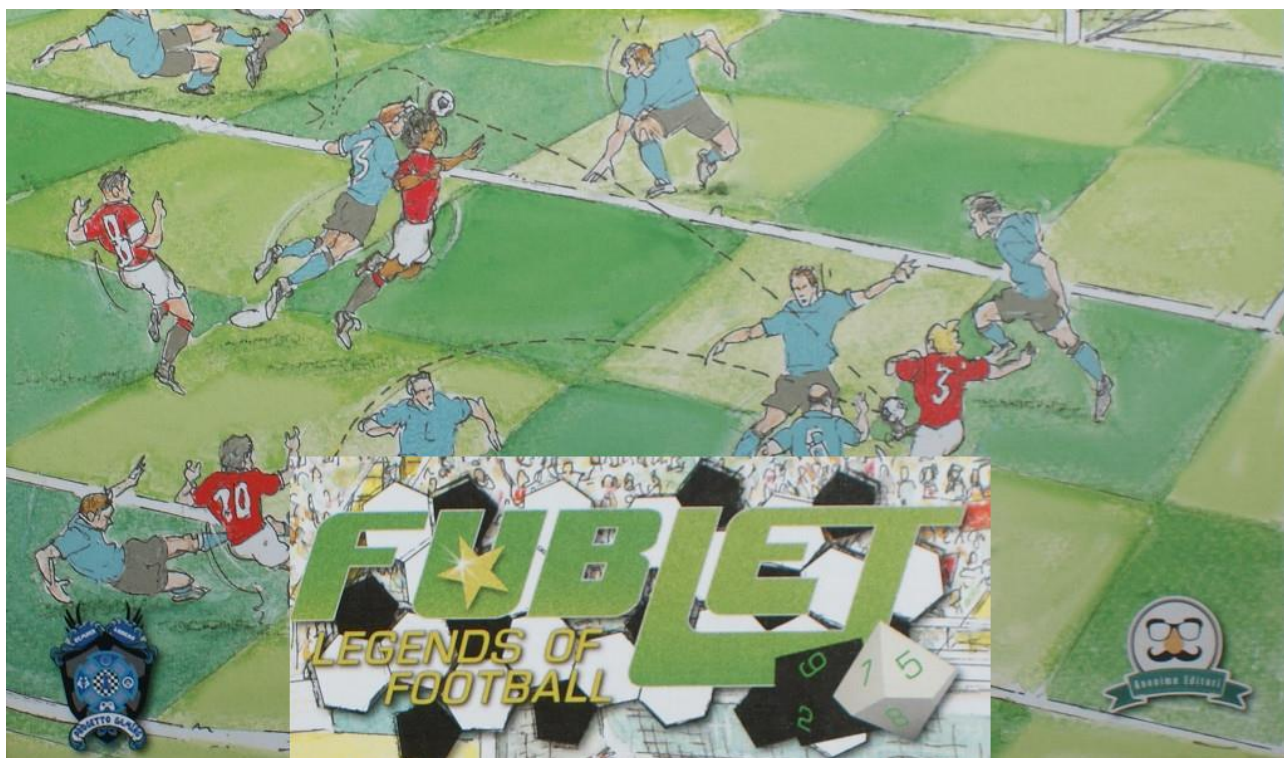


FUBLET

Il calcio in punta di ... dadi!



Introduzione



L'editore di **Fublet** è l'**Anonima Editori** di Liscate (MI) ed il gioco è stato concepito per due "allenatori" che abbiano un'età di almeno 14 anni. Una volta capite le regole ed imparati i rudimenti del gioco, sul campo le partite non durano più di 90 minuti che, considerato l'argomento, ci sembra veramente il tempo "ottimale".

Unboxing

La foto qui sotto ci mostra i componenti di Fublet: spicca su tutto ovviamente il campo di calcio, composto da 624 caselle quadrate grandi (chiamate Caselle di Passaggio o CP) contenenti ognuna 4 caselle più piccole per un totale di 2496 (Caselle di Movimento o CM). I colori scelti (tre toni di verde) rendono molto bene l'aspetto grafico senza disturbare l'occhio, ed il loro uso è senza problemi.



I component.

Ci sono poi le due squadre, composte da 16 giocatori (incluse cinque “riserve”), accompagnate da altrettante carte (una per giocatore con tutte le sue caratteristiche espresse in percentili) e da “basette” di cartone (da de-fustellare ed inserire sotto ai piedi dei calciatori) che vi consigliamo di sostituire subito con altre di plastica, facilmente reperibili in commercio, entro cui inserire i calciatori (come quelle che vedrete in alcune foto di questo articolo).

Per gestire le loro squadre gli allenatori hanno a disposizione 10 lavagne (delle piccole plance di cartone robusto di 90x180 mm, stampate in italiano su una faccia ed in inglese sull'altra) sulle quali minuscoli numeri di colore verde e rosso (questi ultimi difficilmente leggibili per i nostri occhi ormai troppo... attempati) aiuteranno le scelte delle varie tattiche e serviranno anche a contare i movimenti del turno ed il trascorrere del “tempo”.



La lavagna per le decisioni tattiche dell'allenatore.

Diamo comunque un'occhiata più approfondita a questa “lavagna”, con l'aiuto della foto qui sopra, perché essa è il vero cuore del gioco e grazie a lei i giocatori muoveranno o contrasteranno gli avversari in campo. Come si vede essa è divisa in cinque colonne, corrispondenti alle fasi della sequenza di gioco: i numeri verdi e rossi cambiano a seconda della “tattica di gioco scelta” (stampata in basso a destra: nel nostro esempio è stato scelto “gioco sulle fasce” da eseguire in maniera “offensiva”). Nella parte bassa della scheda ci sono 20 “tacche” entro le quali avanzerà un apposito segnalino (cubetto rosso) ad indicare i “movimenti tattici” a disposizione dell'allenatore in quel turno (troverete più avanti le spiegazioni più dettagliate).



Dettaglio dei dadi, delle tessere per i tiri e degli altri componenti minori.

Completano la componentistica di Fublet due carte riassuntive (che, con l'aiuto di alcune lettere maiuscole, servono a ricordare quali sono le azioni disponibili), un cartellino dell'arbitro per eventuali calciatori indisciplinati (“giallo” nella foto dei componenti, ma sul retro c'è anche il “rosso”), una manciata di tessere “tiro”, altre tessere da usare su appositi tracciati e 5 dadi: due D10 neri standard (da 0 a 9 per le “unità”), due D10 bianchi (con dei percentili da 00 a 90 stampati sopra le facce) ed un D8 verde (per determinare i rimpalli).

Abbiamo dato un giudizio un po' “severo” ai componenti per via delle “basette” e delle “lavagne”, veramente non all'altezza del resto, ma una volta sostituite le prime ed effettuata una copia delle seconde su un foglio Excel tutti i problemi si sono risolti.



I giocatori sono già entrati in campo e non si aspetta più che il fischio d'inizio. In questa foto le basette sono quelle della scatola.

Preparazione (Set-Up)

Prima che le squadre facciano il loro ingresso in campo gli allenatori devono decidere la tattica iniziale, scegliendo una delle 10 “lavagne” disponibili (lanciare un dado per vedere chi sarà il primo a scegliere) e naturalmente decidendo quali giocatori mandare in campo e quali in riserva.

Questa scelta deve essere fatta guardando bene le caratteristiche dei propri giocatori e decidendo quindi chi mettere in difesa (con buone capacità di contrasto, scivolata e colpo di testa) chi al centrocampo (abile a fare i passaggi per servire i compagni senza sbagliare troppo i lanci) e chi in attacco (tiri da fuori area, di testa, al volo, ecc.)

Ogni giocatore ha delle caratteristiche sue proprie e in ogni squadra non ci sono due calciatori con gli stessi valori, come potete vedere nella foto qui sotto, dove sono proposti alcuni esempi.



Alcuni calciatori della squadra BLU.

Nella parte bassa di ogni carta abbiamo tre importanti informazioni: a sinistra c'è la velocità massima di quel calciatore, al centro il ruolo "consigliato" dagli autori (e per il quale hanno creato le caratteristiche descritte nei valori a fianco del disegno) mentre a destra vediamo la sua "intelligenza tattica", una sorta di "qualifica" del giocatore in rapporto ai compagni o agli avversari ed il cui valore si utilizza nella fase del movimento tattico o del fuorigioco.

A bordo campo ci sono inoltre due tracciati, sui quali vanno messe due tessere specifiche:

1. La barra della velocità del turno: si tratta di 10 caselle sulla quali si muoverà all'inizio di ogni turno un'apposita tessera per indicare la velocità del turno (in Punti Movimento o PM) in base all'azione scelta: dei numeri più piccoli serviranno per i movimenti di reparto e per il cronometro.
2. La barra del tempo di gioco: qui avanzerà la tessera "orologio" sommando i numeri piccoli (da 1 a 5) raggiunti dalla tessera della velocità all'inizio di ogni turno.

Ma finalmente ci siamo ed un boato dello stadio accompagna le squadre che entrano in campo dietro agli arbitri e si schierano sul terreno di gioco secondo le direttive ricevute dall'allenatore: sorteggiato il campo l'altra squadra riceve il pallone e lo posa nel cerchietto a centro campo. L'arbitro dà un'occhiata ai segnalinee, fa un cenno d'intesa e porta il fischietto alla bocca... si parte.



La partita ha inizio.

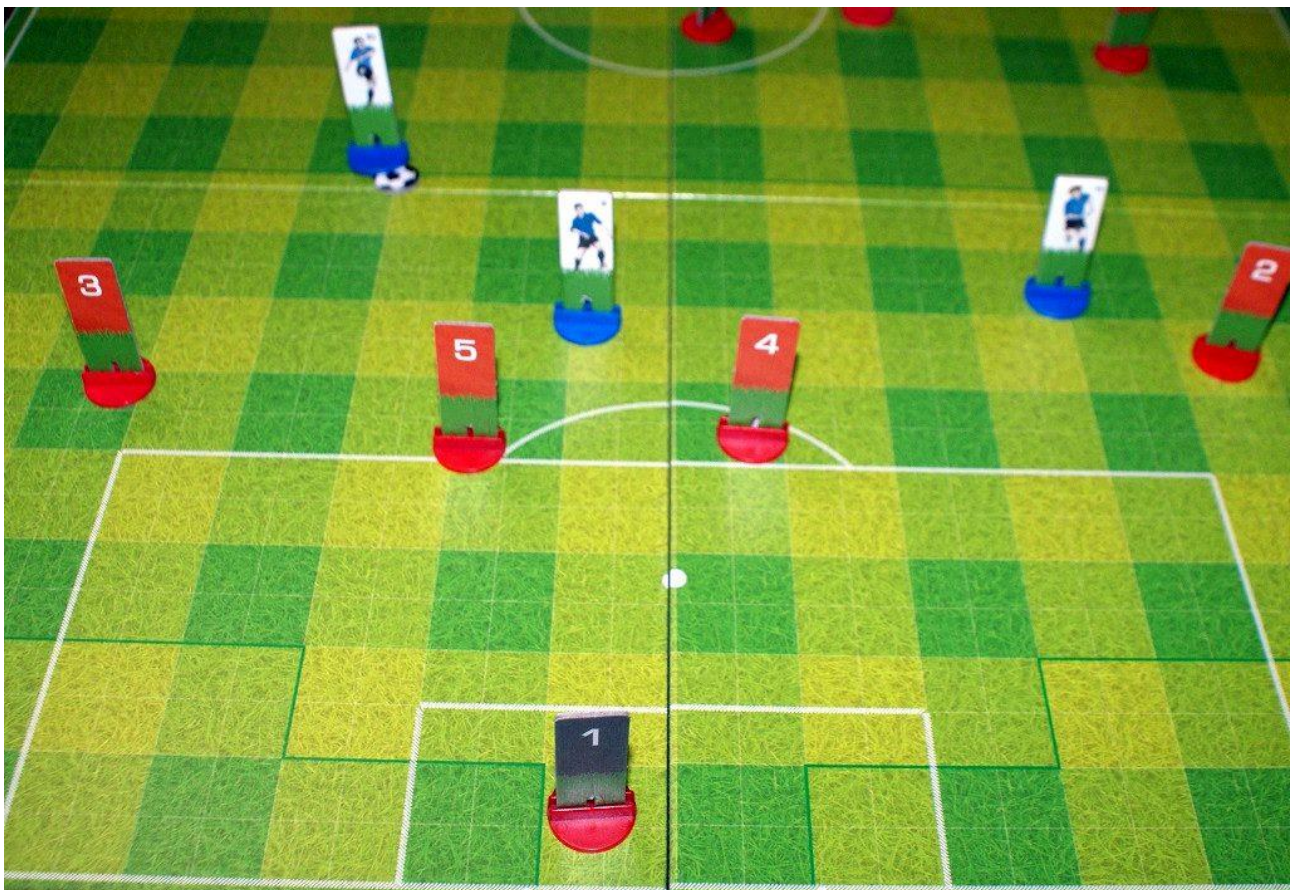
Il Gioco

Al fischio dell'arbitro la squadra che ha il pallone (denominata da ora in poi "Attaccante") effettua un passaggio "gratuito" dal centrocampo ad un calciatore a scelta: si tratta del "calcio d'inizio". Ora l'allenatore deve decidere che tipo di azione effettuare, ma prima di lasciargli la parola è bene dare un'occhiata alla sequenza di gioco, che è la seguente:

1. **Dichiarazione:** il giocatore/allenatore decide che mossa effettuare consultando la prima colonna della sua lavagna (vedere anche la foto della lavagna che abbiamo mostrato più sopra) e scegliendo fra: passaggio corto, lancio lungo, cross, tiro in porta, tiro da fuori area, portare palla o tentare un dribbling. In base alla sua scelta si determina la "Velocità del Turno" e si piazza la relativa tessera nella casella conseguente: se, per esempio, l'allenatore ha deciso per un passaggio "lungo" di 8 CP la tessera della velocità del turno verrà posta sulla casella "8". Inoltre la squadra attaccante e gli avversari riceveranno un certo numero di PM (indicati nella colonna "guadagno" della lavagna). La casella della velocità contiene anche un numero più piccolo che sarà utilizzato sia per i movimenti "di reparto" che per il trascorrere dei minuti di gioco. Così, per continuare il nostro esempio, se l'allenatore ha scelto la lavagna "Difesa alta, passaggi lunghi, offensiva" e decide di effettuare un passaggio lungo di 8 CP la sua squadra riceve +3 PM (si sposta il cubetto rosso di tre caselle), la Velocità del turno è di 8 ed il tempo trascorso è pari a 4 minuti (spostare di quattro caselle la tessera "orologio").
2. **Risoluzione:** il calciatore che deve eseguire l'azione scelta dall'allenatore fa ora una prova di abilità per vedere se è in grado di effettuarla correttamente: l'allenatore lancia i due dadi D10 sommando i punti del nero a quelli del bianco. Poi confronta il valore ottenuto con l'abilità del suo giocatore e vede se il risultato è inferiore o uguale a quel valore (lancio riuscito) oppure se la palla non arriva al posto voluto. Se, per esempio, il calciatore effettua

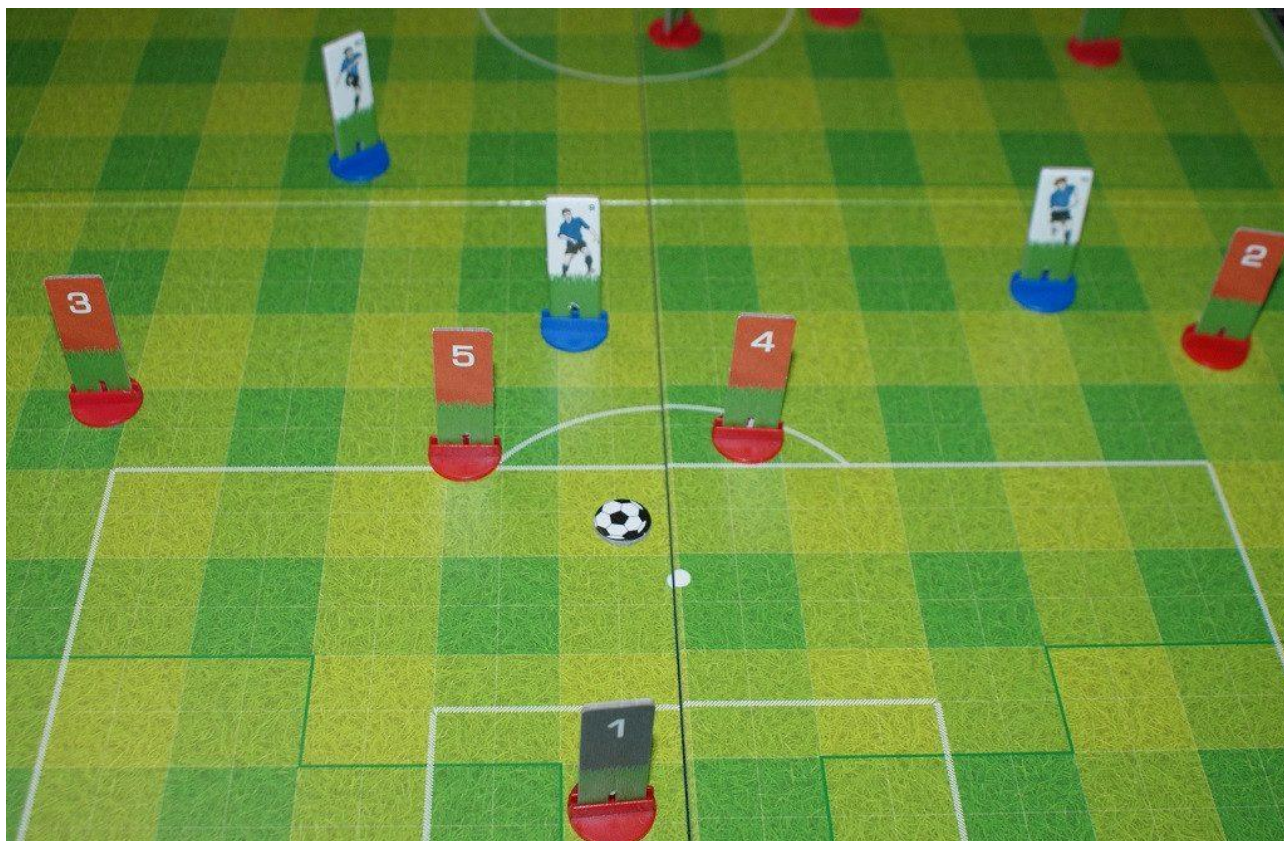
un passaggio corto, e la sua abilità in questo tipo di azione è di 61%, il passaggio riesce se il valore dei due dadi è inferiore o uguale a 61. In questo caso la palla viene messa nella CP a cui era stata indirizzata. Se invece il valore dei due D10 è superiore a 61 il lancio non è stato perfetto ed il giocatore deve subito tirare il dado verde e mettere la palla nella casella definita dal suo risultato (una delle 8 che circondano la CP mirata). Attenzione: alcuni “bonus” stampati sulla lavagna possono aiutare nella risoluzione della prova di abilità (e dipendono dal tipo di lavagna scelta e quindi dal tipo di allenamento effettuato).

3. **Movimento:** a questo punto entrambi gli allenatori possono muovere i loro calciatori (in contemporanea con la palla che sta “volando” verso il punto mirato) utilizzando i PM della Velocità del turno per spostare un solo calciatore (nel tentativo di intercettare il pallone) oppure tutti i calciatori di un reparto (il campo è suddiviso in quattro zone: area di porta, difesa, centrocampio ed attacco e tutti i giocatori all'interno delle zone formano un “reparto”). In quest’ultimo caso si utilizza il numero “piccolo” della velocità del turno (nell'esempio di prima il “4”) ma si possono muovere tutti i giocatori che si trovano nella zona scelta (in questo modo si predispongono le marcature). Anche in questo caso possono esserci delle modifiche dovute alle scritte sulla lavagna.



Esempio di passaggio: il giocatore in mediana vede il suo centravanti in buona posizione e cerca di effettuare un passaggio filtrante.

Vediamo insieme un esempio: nella foto qui sopra vediamo la squadra blu in attacco, con il numero 10 in possesso di palla: vedendo che il centravanti (n° 9) è in buona posizione il calciatore tenta un passaggio filtrante e prova a lanciare la palla 2 CP davanti al suo compagno.



Il passaggio è riuscito ed ora tocca al centravanti raggiungere il pallone e tirare in porta.

La prova di abilità del n° 10 è riuscita ed il pallone arriva proprio nella CP desiderata: nella fase di movimento il centravanti blu, contrastato certamente da un difensore, tenterà di impossessarsi della palla per sparare una cannonata in porta.

4. Eventi: in questa fase i due allenatori devono risolvere gli eventuali conflitti o contese generati dal movimento, ed in particolare, come è ovvio, i contrasti per il possesso del pallone. Per facilitare questa fase il regolamento contiene una tabella “specificata” che indica le azioni di contrasto e quelle originali per arrivare ad una prova di abilità. Supponiamo dunque che il centravanti blu del nostro esempio abbia effettivamente raggiunto il pallone ma che venga affrontato da uno dei difensori rossi: entrambi effettuano una prova di abilità. Ecco cosa può succedere:
 - a. L’attaccante riesce nella sua prova ed il difensore no: l’attaccante subisce fallo e l’allenatore deve decidere se accettarlo oppure se utilizzare la regola del vantaggio;
 - b. Il difensore riesce nella sua prova e l’attaccante no: il difensore subisce fallo e l’allenatore deve decidere se accettarlo oppure se utilizzare la regola del vantaggio;
 - c. Entrambi falliscono la prova: la palla rimpalla di 1 CP (lanciare il dado verde per determinare la direzione).
 - d. Entrambi sono riusciti nella loro prova: in questo caso chi ha ottenuto il “percentile” più alto vince la sfida

Nel caso ci sia stato fallo è necessario guardare il valore ottenuto dai dadi del giocatore fallito e confrontarlo con il cartellino dell’arbitro (vedete più sotto quello giallo): se il percentile corrisponde alla situazione indicata sul cartellino e l’allenatore ha deciso di prendere il fallo il giocatore che lo ha commesso viene ammonito (e con due ammonizioni naturalmente verrà espulso). Facciamo un esempio anche in questo caso e supponiamo che il difensore rosso abbia contrastato in “scivolata” il centravanti azzurro attaccandolo dal fianco. La penultima riga del cartellino giallo ci dice che se il valore del percentile ottenuto

dai due D10 è compreso fra l'80 ed il 93 l'arbitro darà un cartellino giallo al giocatore falloso. Naturalmente se i valori sono ancora più alti (nel nostro caso da 94 a 100) il giocatore verrà espulso direttamente.

5. Movimento tattico: in questa fase gli allenatori possono usare i PM accumulati sulla loro lavagna (cubetto rosso) e, alternandosi e dopo aver effettuato un test sull'intelligenza tattica dei giocatori scelti, possono muoverli consumando PM (ed applicando eventuali penalità indicate sulla lavagna). Questa fase è utile per “chiudere” qualche buco in difesa o cercare di smarcare qualche calciatore, quindi è consigliabile non spendere sempre tutti i PM accumulati in modo da avere una scorta sufficiente in caso di necessità.

ACTION	FRONT	SIDE	BEHIND	Y E L L O W C A R D
	98/99	98/99	98/99	
	95/98	94/97	92/96	
	92/97	91/96	90/95	
	90/96	85/94	82/92	
	85/95	80/93	80/91	
	85/95	80/93	75/89	
	88/96	86/94	82/92	

Cartellino giallo.

Quando arriva il momento di tirare in porta alla ricerca del goal entrano in scena alcuni modificatori ed il portiere. L'attaccante deve per prima cosa “seminare” alcune tessere percentili negative (-5%) su tutte le CP attraversate dalla traiettoria che vuole dare al suo tiro prima di arrivare in porta: la somma di questi percentili negativi si dovrà sottrarre al valore di “tiro” del calciatore (riducendo di fatto la possibilità di centrare la porta) ma se l'esito della prova di abilità è positivo interverrà alla fine anche il portiere: se supera il suo test di abilità il tiro è parato, altrimenti può essere deviato o ... gonfiare la rete.



La squadra blu nella foto di rito prima della partita.

Lo abbiamo ripetuto più volte nel corso di questa chiacchierata e lo ribadiamo anche alla fine: il problema più grosso di Fublet è l'apprendimento. È vero che il regolamento contiene tutto il necessario per giocare e che tutti i dubbi possono essere risolti consultando il paragrafo giusto, tuttavia non tutte le "azioni" del gioco sono così "scontate", soprattutto nelle prime partite, ed i due allenatori sono a volte costretti a fare delle verifiche, sfogliando i vari capitoli alla ricerca della risposta.

Il gioco però si può considerare una vera e propria simulazione di una partita di Calcio e quindi noi consigliamo di non lasciarsi "spaventare" da queste difficoltà iniziali e di continuare i propri test perché dopo 3-4 partite le cose diventeranno molto più semplici, i chiarimenti non saranno più necessari e ci si potrà concentrare veramente su quanto avviene in campo.



La squadra rossa: anche qui le basette non sono quelle originali.

La scelta iniziale della “lavagna” è ovviamente molto importante e l’allenatore su questa scelta costruisce la sua squadra, magari cambiando qualche elemento degli undici di base per inserire un calciatore più adatto alla strategia definita ad inizio partita. È sempre possibile cambiare “lavagna” fra il primo ed il secondo tempo, magari quando si è “sotto” di una rete e si vuole recuperare utilizzando una strategia più “offensiva”

Cercate di “pensare” come degli allenatori veri e di muovere di conseguenza i vostri calciatori in campo in maniera coerente: se un attaccante avversario è forte nel tiro e nel dribbling, per esempio, meglio mettergli a fianco un terzino o uno stopper arcigno che, da vero “mastino”, non lo molli mai e cerchi di sottrargli il pallone ogni volta che gli viene passato.



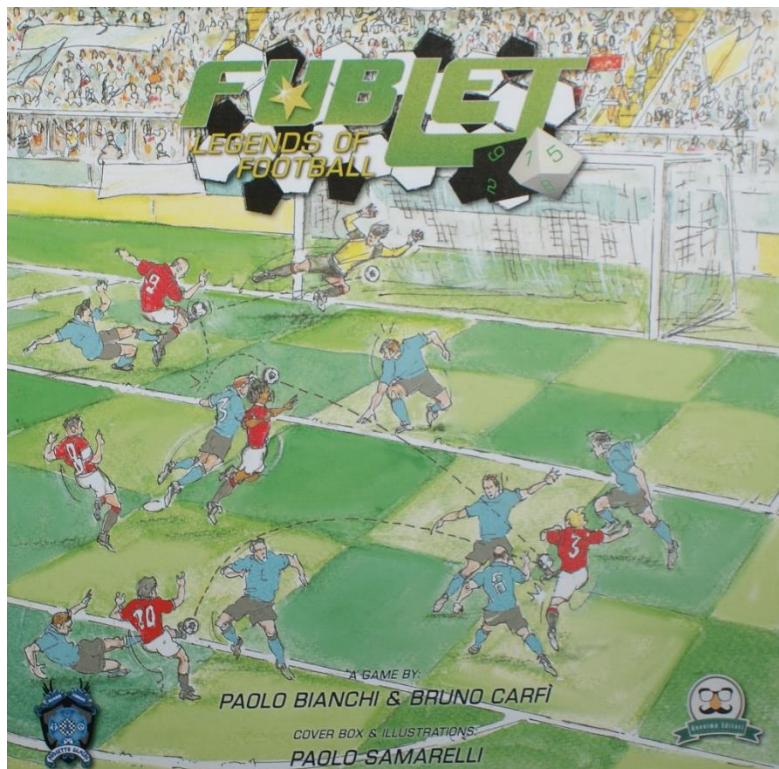
Un esempio di carte dei giocatori per confrontare meglio i valori percentili delle singole azioni. I valori rossi in alto a sinistra sono relativi all'abilità nei passaggi; quelli blu in basso a sinistra riguardano il controllo del pallone; quelli azzurri in alto a destra riguardano il tiro e quelli gialli in basso a destra le abilità di contrasto difensivo.

L'esame preliminare dei valori “percentili” dei singoli calciatori diventa quindi una necessità perché sarebbe inutile mettere in marcatura un giocatore la cui caratteristica è il “passaggio lungo”, per fare un esempio: meglio tenerlo a centro campo, il più libero possibile e passargli la palla perché poi la indirizzi al compagno meglio piazzato. Schierare uno “scarppone” in questo ruolo significa avere più del 50% di probabilità che il suo passaggio non riesca e che la palla finisca fuori bersaglio o agli avversari.

Il tiro in porta è fondamentale per cercare di ottenere la vittoria, e quindi anche questa azione deve essere preparata bene, sia ponendo un abile colpitore di testa nel caso che si preferiscano le azioni sulle ali con dei cross al centro, oppure un “bomber da sfondamento” che, ghermito il pallone, lo

spari in porta. Ma naturalmente un buon piazzamento del portiere ed un suo balzo al momento giusto aiuteranno a salvare la inviolabilità della porta.

In conclusione ci sentiamo di consigliare il gioco a tutti gli appassionati di Calcio che vogliono provare a riprodurre sul proprio tavolo una partita di buon livello.



"Si ringrazia la ditta [ANONIMA EDITORI](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"