

2



DAVID FLORSCH
PAULINE DÉTRAZ



20'

7+



BORDER
LINE
EDITIONS

play ball



CONTENUTO

 Playballer squadra A

 Playballer squadra B

 Palle



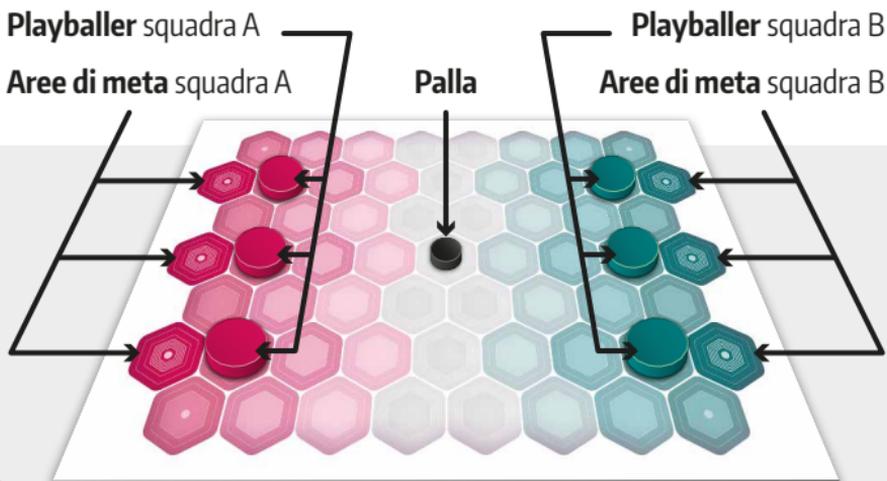
Campo

PREPARAZIONE

Due squadre si affrontano su un campo composto da caselle esagonali. Ogni giocatore controlla una squadra. Ogni squadra è composta da 3 playballer e possiede 3 caselle di meta dal proprio lato del campo.

All'inizio della partita, ogni giocatore piazza i propri 3 playballer sulle 3 caselle situate proprio davanti alle proprie aree di meta. Una palla viene posizionata sulla casella al centro del campo.

I giocatori giocano a turno, iniziando, nella prima manche, dal più giovane.



SCOPO DEL GIOCO

La prima squadra a segnare 3 punti vince la partita.

Per segnare un punto, un giocatore deve muovere uno dei suoi playballer con la palla su una delle 3 aree di meta avversarie.

Quando un giocatore segna un punto, mette da parte la palla utilizzata per contare il punto segnato. Dopo un punto, si inizia una nuova manche. Tutti i playballer vengono riposizionati come all'inizio della partita e una nuova palla viene piazzata sull'esagono centrale.

Tocca quindi alla squadra che ha appena subito il punto iniziare a giocare.

Per controllare la durata delle partite competitive, potete usare un orologio da scacchi (fisico o tramite app mobile).



MODALITÀ ESPERTO

Questa modalità è destinata ai giocatori esperti che desiderano una sfida strategica perfettamente equilibrata. Ma attenzione, le partite possono talvolta durare più a lungo.

In questa modalità, le condizioni di vittoria sono diverse: per vincere, invece di 3 punti totali, dovete segnare 2 punti consecutivi.

PALLA

Un playballer recupera automaticamente la palla quando si sposta sulla casella dove essa si trova.

La palla viene sempre spostata insieme al playballer che la porta.

Un playballer recupera automaticamente la palla quando salta sopra il playballer che la possiede (che sia della sua squadra o di quella avversaria), anche in caso di rimbalzo (vedi Movimenti).



MOVIMENTI

Nel proprio turno, un giocatore può effettuare da 1 a 3 movimenti.

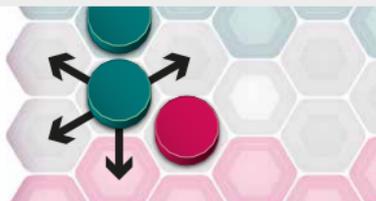
Questi movimenti possono essere distribuiti liberamente tra i suoi playballe; uno stesso playballe può effettuare più movimenti durante lo stesso turno.

Per ogni movimento che gli viene assegnato, un playballe può:

INGAGGIO

Nel primo turno di ogni manche, il giocatore che inizia ha diritto solo a un massimo di 2 spostamenti.

Spostarsi verso una casella adiacente dove non ci sono altri playballe.

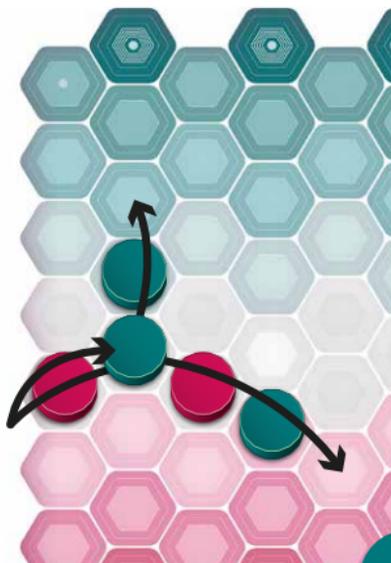


OPPURE

Saltare sopra uno o più playballe adiacenti e allineati, che siano della sua squadra o di quella avversaria.

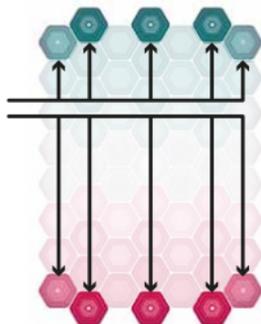
Il playballe salta fino alla prima casella libera nella direzione scelta. Se non ci sono caselle libere in quella direzione, il playballe rimbalza e torna sulla casella da cui è saltato.

Un salto conta come un solo movimento, indipendentemente dal numero di caselle percorse.



LIMITAZIONI AI MOVIMENTI

- ▶ **Un playballer può spostarsi su una casella contrassegnata da un punto ma non può terminare il turno su tale casella.**
- ▶ Un playballer che si sposta su una delle proprie aree di meta con la palla non segna un autogol, ma non può terminare il turno su tale casella poiché vi è un punto.
- ▶ Un playballer può spostarsi su una casella di meta avversaria solo se possiede la palla, per segnare un punto.
- ▶ Nel proprio turno, un giocatore deve fare almeno un movimento effettivo o spostare la palla. In altre parole, la palla e i playballer di una squadra non possono terminare il turno esattamente nelle stesse posizioni di inizio turno.

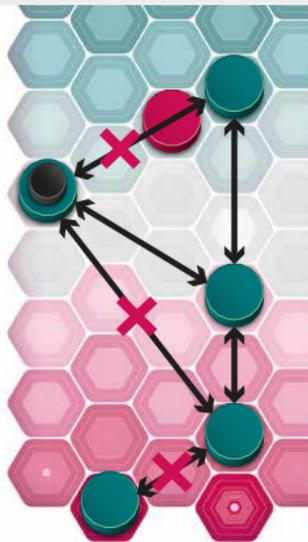


PASSAGGI

Durante il proprio turno, un giocatore può effettuare quanti passaggi desidera tra i suoi playballer. Fare un passaggio permette di trasferire la palla tra due playballer situati sulla stessa linea di caselle, a condizione che non ci siano playballer avversari sul percorso.

Un passaggio non conta come un movimento.

Non si può effettuare un passaggio a un playballer situato su una casella di meta avversaria



REMERCIEMENTS

Aurèle et Tristan Florsch Cossart, l'association Est en Jeux,
Stéphane Dardour, Julien Sohier, Julien Roth.



DAVID FLORSCH

PAULINE DÉTRAZ



BORDERLINE

EDITIONS

© 2025 Borderline Editions, tous droits réservés.