

IL GIOCO DELLO SCUDETTO

REGOLAMENTO

Chi vincerà lo scudetto nel 1970?

Certamente una squadra e certamente una sola, una fra tre o quattro favorite. E a loro, soprattutto che offrono questo o quel vantaggio, o gruppo di giocatori, o tecnica, o tattica, o stile di gioco, o rappresentanza. Ai dati (che verranno citati una volta ciascuno) e di due se-
 gnamo i numeri: sui dati, si fanno con cura, al segnalino altrettanto, passi sulla tavola. I premi. Quando il segnalino di una squadra cade su uno degli undici calciatori, prescelti, esso — come se il giocatore passasse a un compagno — passa automaticamente sul successivo calciatore della stessa squadra e dello stesso colore (blu o rosso). Altro premio è il gol (n. 9, 14, 28, 38, 41, 49): il segnalino fa tre passi avanti e se cade su uno dei propri giocatori, vale la regola precedente del salto (blu o rosso).
 Le penaltie sono: l'arbitro Lo Bello (n. 21, 27, 33) fa avanzare di un passo. Il variegato di tirare due volte i dati consecutivamente; il fallo (n. 8, 13, 34, 39) che fa indietreggiare di cinque passi e il rigore (n. 19, 26, 60) che fa indietreggiare di dieci passi. Gli stimmi (casi iusti i due jolly, vedi sotto) e i calciatori avversari non provocano spostamenti ai segnalini che vi siano andati sopra. Vince, è ovvio, chi raggiunge esattamente lo scudetto, il n. 63. Chi invece con l'ultimo colpo supera il 63, torna indietro tanti passi quanti sono quelli in più. I jolly: prima di giocare, ogni giocatore o gruppo di giocatori sceglie lo stemma della squadra del proprio cuore; il jolly: se il segnalino vi cade sopra va 15 passi avanti; se invece cade nello scudetto avversario fa 15 passi indietro. Ed ora, buon divertimento!



Disegno di Mario Uggeri

REGGOLAMENTO

Chi vincerà

lo scudetto nel 1970?

Certamente una squadra e certamente una sola, una fra tre o quattro favorite.

Per i tifosi delle altre squadre non vi sono speranze. E' a loro, soprattutto che offriamo questo nuovissimo e vecchissimo gioco.

RÈGOLE. Si gioca in due o più, ma divisi in due gruppi. Ogni giocatore o gruppo deve anzitutto scegliersi i propri undici calciatori tra i ventidue qui rappresentati: gli uni i blu, gli altri i rossi. Formate così le due squadre ci si munisce di due dadi (che verranno gettati una volta ciascuno) e di due segnalini. La prima volta si tira un solo dado, le successive entrambi. Letti il numero o i numeri sui dadi, si fanno compiere al segnalino altrettanti passi sulla tavola. **I premi.** Quando il segnalino di una squadra cade su uno degli undici calciatori prescelti, esso — come se il giocatore passasse a un compagno — passa automaticamente sul successivo calciatore della stessa squadra e dello stesso colore (blu o rosso). Altro premio è il gol (nn. 9, 14, 28, 38, 41, 49): il segnalino fa tre passi avanti e se cade su uno dei propri giocatori vale la regola precedente del salto fino all'altro giocatore; infine, la parata (nn. 21, 27, 53) fa avanzare di un passo. **Le penalità** sono: l'arbitro Lo Bello (nn. 6, 7, 25, 33, 40, 45, 58) che dà all'avversario il vantaggio di tirare due volte i dadi consecutivamente, il fallo (nn. 8, 15, 34, 59) che fa indietreggiare di cinque passi e il rigore (nn. 19, 26, 60) che fa indietreggiare di dieci passi. Gli stemmi (esclusi i due jolly, vedi sotto) e i calciatori avversari non provocano spostamenti ai segnalini che vi siano andati sopra. Vince, è ovvio, chi raggiunge esattamente lo scudetto, il n. 63. Chi invece con l'ultimo colpo supera il 63, torna indietro tanti passi quanti sono quelli in più. **I jolly:** prima di giocare, ogni giocatore o gruppo di giocatori sceglie lo stemma della squadra del proprio cuore, il jolly: se il segnalino vi cade sopra va 15 passi avanti; se invece cade nello scudetto avversario fa 15 passi indietro. Ed ora, buon divertimento!

