

# PARMA CALCIO

MANAGER

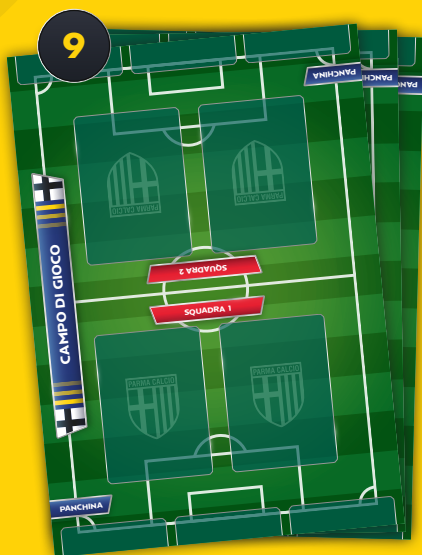


# REGOLAMENTO

**Parma Calcio Manager** è un gioco da tavolo **da 2 a 6 giocatori della durata di 15-30 minuti circa**, nel quale i giocatori, nei panni di Allenatori, si affrontano in una serie di Incontri calcistici. Crea la tua Squadra durante il Calciomercato e sfida i tuoi avversari: giocherai in difensiva o rischierai il tutto per tutto per trovare il goal? Scala la classifica battendo gli avversari e gestendo gli imprevisti. **Riuscirai a vincere il Campionato?**

## COMPONENTI





## LISTA COMPONENTI

- 1** 6 dadi a 12 facce
- 2** 90 carte Calciatore divise in:
  - 48 Calciatori Base
  - 42 Calciatori Svincolati
- 3** 24 carte Evento
- 4** 54 segnalini Budget
- 5** 6 pedine Squadra
- 6** 18 segnalini Goal
- 7** 6 segnalini Attacco/Difesa
- 8** 1 plancia Campionato
- 9** 3 plance Campo di Gioco



## SCOPO DEL GIOCO



In Parma Calcio Manager ogni giocatore vestirà i panni di un Allenatore.

Le condizioni di vittoria dipendono dal numero di Allenatori:

- **Modalità 2 Allenatori:** Vince l'Allenatore la cui Squadra ha ottenuto più Goal durante due **Incontri** (andata e ritorno);
- **Modalità 3 o più Allenatori:** Vince l'Allenatore la cui Squadra ha ottenuto più punti durante il Campionato al termine dell'ultimo **Incontro** del torneo.

## PREPARAZIONE



- 1 Per ogni coppia di Allenatori, mettete al centro del tavolo una plancia Campo di Gioco, la Plancia Campionato e i segnalini Goal.
- 2 Mescolate il mazzo Calciatore Svincolato, il mazzo Evento e posizionatelo accanto alla plancia Campo di Gioco.
- 3 Ogni Allenatore sceglie uno tra i sei colori disponibili e prende i seguenti componenti dello stesso colore:
  - **il segnalino Attacco/Difesa;**
  - **il dado;**
  - **i 9 segnalini Budget suddivisi in:**
    - **1 da 0M**      • **3 da 1M**
    - **2 da 2M**      • **1 da 3M**
    - **1 da 4M**      • **1 da 5M**
  - **le 8 carte Calciatore Base;**
  - **la pedina Squadra.**





**2**



**PUNTEGGIO CAMPIONATO**

1	2	3	4	5	6
12	11	10	9	8	7
13	14	15	16	17	18
24	23	22	21	20	19
25	26	27	28	29	30

**TURNI CALCIO MERCATO**

1 2 3 4 5 6

**CASA O TRASFERTA?**





**3**



## CALCIATORI

Nel gioco sono presenti due tipologie di carte Calciatore: Base e Svincolato. Le carte Calciatore Base sono suddivise in 6 Squadre da 8 Calciatori uguali per tutti gli Allenatori. Le carte Calciatore Svincolato sono comuni a tutti gli Allenatori e acquistabili durante la fase di **Calciomercato**. Tra queste sono presenti delle carte con lo sfondo dorato che hanno valori di attacco o difesa più alti rispetto alle altre.

Le carte Calciatore presentano le seguenti caratteristiche:

- Simbolo che ne definisce il ruolo (Attaccante , Centrocampista , Difensore  o Portiere );
- Valore di attacco;
- Valore di difesa.



Calciatore Svincolato

Il Portiere è l'unico Calciatore che non presenta i valori di attacco e difesa sulla carta, ad eccezione del Portiere dorato.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Una partita di Parma Calcio Manager presenta 3 diverse fasi:

- I. **Calciomercato**, una volta per partita;
- II. **Formazione**, prima di ogni **Incontro**;
- III. **Incontro**.

In base al numero di Allenatori la partita si svolgerà con modalità differenti:

### Partita a 2 Allenatori

Effettuate una fase di **Calciomercato** e successivamente due **Incontri**, uno in casa e uno in trasferta (usate le apposite icone sul tabellone). Prima di ogni **Incontro** gli Allenatori potranno cambiare la propria **Formazione**.

### Partita a 3 o più Allenatori

Realizzate un intero Campionato effettuando una prima fase di **Calciomercato** e successivamente una serie di **Incontri**. Prima di ogni **Incontro** gli Allenatori potranno cambiare la propria **Formazione**.

Seguite la tabella nella sezione “**Schema Campionato**” in fondo al regolamento, per determinare gli **Incontri** tra gli Allenatori.

Se volete un’esperienza di gioco più intensa, dopo il primo giro di **Incontri** (Girone di andata), potete giocare un secondo (Girone di ritorno).

## FASE I: CALCIOMERCATO



La fase di **Calciomercato** è suddivisa in 6 round, durante i quali gli Allenatori potranno comprare i Calciatori Svincolati.

Prendete una pedina Squadra, posizionatela sulla casella “1” della sezione “**Turni Calciomercato**” nella plancia Campionato e usatela per segnare il round in corso.

Ogni round di **Calciomercato** segue la seguente struttura:

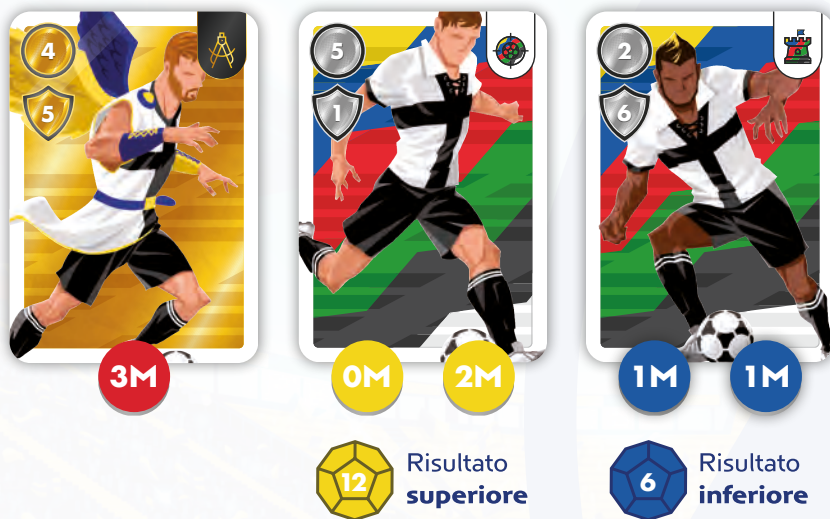
1. Si scoprono dal mazzo Calciatore Svincolato tante carte Calciatore quanti sono gli Allenatori in gioco;



- Ogni Allenatore punta uno o più segnalini Budget per vincere il diritto a scegliere per primo, ponendoli coperti sul tavolo;
- Si scoprono contemporaneamente tutti i segnalini Budget;
- Ogni Allenatore, a turno, partendo da chi ha puntato il valore più alto, sceglie un Calciatore tra quelli disponibili. In caso di pareggio tra Allenatori, si tira un dado per decidere chi dovrà scegliere per primo.

Se un Allenatore non ha più segnalini Budget da puntare, sceglierà sempre per ultimo (un eventuale spareggio viene effettuato con un tiro di dado).

Al termine del **Calciomercato** ogni Allenatore avrà acquisito 6 Calciatori Svincolati ciascuno.



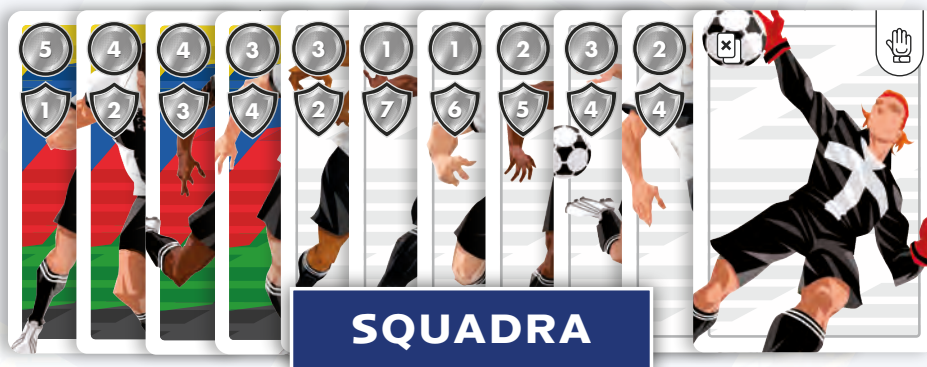
**Esempio:** Alice, Elia e Giovanni effettuano il primo round di **Calciomercato**, dove vengono scoperte tre carte Calciatore Svincolato. Elia mette sul tavolo un segnalino Budget coperto, mentre Giovanni ed Alice ne mettono due, dopo di che tutti scoprono i loro segnalini: *Alice ha giocato un segnalino da 3M, Elia uno da 0M e uno da 2M e Giovanni due da 1M.* Alice avendo puntato puntato più Budget sceglie per prima il Centrocampista dorato. Elia e Giovanni, avendo pareggiato, decidono la priorità con un tiro di un dado: vince Elia che sceglie l'Attaccante, mentre a Giovanni tocca l'ultima scelta ovvero il Difensore.

## VARIANTE CALCIOMERCATO RAPIDA

Mescolate il mazzo Calciatore Svincolato e distribuite casualmente a ciascun Allenatore 6 carte.

### FASE II: FORMAZIONE

Ogni Allenatore prende le proprie 14 carte Calciatore (8 Calciatori Base e 6 Calciatori Svincolati), ne sceglie 11 per il proprio mazzo Squadra e lo mescola. Tra gli undici Calciatori potrà esserci un solo Portiere, eventuali altre carte Portiere dovranno essere schierate in panchina. Le carte Calciatore rimanenti andranno a formare la panchina.



Esempio di Squadra e di panchina



## FASE III: INCONTRO

### PREPARAZIONE DELL'INCONTRO

Mescolate le carte Evento e formate il mazzo Partita dell'**Incontro** pescando casualmente e disponendo coperte, un numero di carte in base al numero di Allenatori come segue:

- 10 carte Evento con 2 Allenatori;
- 8 carte Evento con 3 o 4 Allenatori;
- 6 carte Evento con 5 o 6 Allenatori.

All'inizio di ogni **Incontro** ogni Allenatore dovrà:

1. posizionare sul lato destro della propria metà-campo il proprio mazzo Squadra lasciando uno spazio libero per gli scarti;
2. porre le 3 carte Calciatore in panchina scoperte in corrispondenza degli appositi slot sulla plancia;
3. pescare 5 carte dal mazzo Squadra andando a comporre la propria mano.

Tirate un dado a testa per determinare l'Allenatore in attacco. L'Allenatore in attacco girerà il proprio segnalino Attacco/Difesa sul lato con le spade, mentre l'avversario in difesa girerà il proprio segnalino Attacco/Difesa sul lato con lo scudo.



### **Esempio:**

1. *i due Allenatori preparano il mazzo Partita e tirano un dado a testa;*
2. *uno dei due Allenatori vince il tiro (ottiene 12) e diventa l'Allenatore in attacco, come indicato dal proprio segnalino Attacco/Difesa, mentre l'altro Allenatore sarà l'Allenatore in difesa;*

3. *entrambi pescano 5 carte dal proprio mazzo Squadra.*

*Entrambi gli Allenatori hanno tre Calciatori in panchina, il mazzo Squadra e uno spazio accanto per gli scarti.*

## **SVOLGIMENTO DELL'INCONTRO**

Ogni **Incontro** è diviso in round di gioco durante i quali dovranno effettuarsi le seguenti azioni:

1. Girate la carta in cima al mazzo Partita e applicatene gli effetti quando possibile;
2. L'Allenatore in attacco gioca 2 Calciatori, scegliendoli dalla propria mano o dalla panchina e li posiziona negli appositi spazi del proprio Campo di Gioco. Successivamente l'Allenatore in difesa fa altrettanto;
3. A questo punto, vedendo le carte in gioco, l'Allenatore in attacco deve decidere se attaccare per provare a fare Goal o se rinunciare. Se sceglie di attaccare dovrà tirare un dado e aggiungere al risultato i valori di attacco dei Calciatori che ha giocato in questo round.

Se il valore totale ottenuto supera la somma dei valori di difesa dei Calciatori dell'Allenatore avversario, l'Allenatore in attacco segna Goal; in caso contrario, lo subisce.

L'Allenatore che sta per subire il Goal può usare un Portiere dalla mano, scartandolo, o dalla panchina, girandolo sul dorso, per parare ed evitare di subire il Goal.

**NB: Il Portiere dorato può essere giocato sia come carta Calciatore sia come un normale Portiere.**



**ATTENZIONE!** Se con il tiro del dado l'Allenatore in attacco ottiene 12, il Goal è automatico e sarà possibile evitarlo solo con l'utilizzo del Portiere da parte dell'Allenatore in difesa. Nel caso in cui il risultato del dado fosse 1, l'Allenatore in attacco subirà un autogol a meno che non utilizzi un proprio Portiere;



4. L'Allenatore che subisce il Goal scarta un suo Calciatore e uno dell'avversario tra quelli presenti in gioco e giocati precedentemente dalla mano. Se nessun Goal è stato segnato, è l'Allenatore in difesa a effettuare tale azione;
5. I Calciatori rimanenti in gioco tornano in mano ai loro proprietari, ad eccezione di quelli giocati dalla panchina che vengono riposizionati nello slot panchina e girati sul dorso in quanto non potranno più essere usati durante questo **Incontro**. Quindi gli Allenatori pescano dal proprio mazzo Squadra, tanti Calciatori fino ad arrivare ad avere 5 carte in mano o, se non bastassero, fino a terminare il mazzo;
6. Gli Allenatori invertono i ruoli di attacco e difesa capovolgendo inoltre i relativi segnalini Attacco/Difesa sul dorso corrispondente.

**Esempio:** Alice ed Elia stanno svolgendo un round di **Incontro** tra le loro Squadre: Alice è l'Allenatore in attacco mentre Elia è l'Allenatore in difesa.

1. Viene scoperta dal loro mazzo Partita la carta Evento "Pressing": Elia, che è l'Allenatore in difesa, pesca una carta dal proprio mazzo Squadra;
2. Alice gioca dalla mano due Calciatori, entrambi con attacco 3; il suo attacco totale è dunque 6. Elia invece gioca un Calciatore dalla mano con difesa 4, e uno dalla panchina con difesa 6; la sua difesa totale è dunque 10;
3. Alice decide di tirare il dado. Ottiene 7 e lo somma all'attacco dei due Calciatori per un totale di 13, quindi riesce a segnare un Goal, ricevendo un segnalino Goal;



4. *Elia, avendo subito Goal, decide quali Calciatori scartare: può scartare uno qualunque dei due giocati da Alice, mentre lui deve per forza scartare il Calciatore giocato dalla mano, poiché l'altro è entrato dalla panchina;*
5. *Alice riprende in mano il Calciatore rimanente, mentre Elia gira sul dorso quello usato dalla panchina. Elia aveva pescato una carta in più, dunque ne ha già 5 in mano e non deve pescarne altre. Alice, invece, ne pesca una per arrivare a 5;*
6. *Elia diventa il nuovo Allenatore in attacco mentre Alice diventa il nuovo Allenatore in difesa.*

## TERMINE DI UN INCONTRO

L'**Incontro** termina se alla fine di un round si è esaurito il mazzo Partita e/o un Allenatore non ha più carte nel proprio mazzo Squadra, in mano e in panchina. L'Allenatore che ha segnato più Goal vince l'**Incontro**.

Gli Allenatori ripongono i segnalini Goal insieme agli altri e le carte del mazzo Partita vengono mescolate nuovamente assieme alle altre carte Evento.

In caso di partita con 3 o più Allenatori, si spostano le pedine Squadra sul "**Punteggio Campionato**" per tenere traccia dei punti accumulati, in base ai risultati ottenuti (vedere paragrafo seguente).

## CONTEGGIO DEI PUNTI

L'Allenatore che vince un **Incontro** ottiene 3 punti.

L'Allenatore che perde un **Incontro** ottiene 0 punti.

In caso di pareggio tra due Allenatori, entrambi ottengono 1 punto a testa.



## FINE DELLA PARTITA



### Modalità a 2 Allenatori

Al termine dei due **Incontri**, vince l'Allenatore che ha realizzato in totale più Goal. In caso di parità, vince chi ha effettuato più Goal in trasferta. Se la situazione di pareggio persiste, si giocano uno o più **Incontri** extra per dichiarare il vincitore indiscusso.

### Modalità 3 o più Allenatori

Terminati tutti gli **Incontri**, l'Allenatore con più punti ottenuti durante il Campionato è il vincitore. In caso di pari merito, si giocano uno o più **Incontri** extra per dichiarare il vincitore indiscusso.

## SCHEMA CAMPIONATO

Per usare questo schema, assegnate a ogni Allenatore una lettera: in 3 Allenatori userete A, B e C, mentre in 6 Allenatori arriverete fino alla F. Le coppie di Allenatori che si affrontano sono determinate sotto ogni colonna a partire dall'**Incontro** 1 proseguendo a seconda del numero di Allenatori in gioco. Se una colonna contiene più accoppiate, gli **Incontri** indicati si svolgono contemporaneamente.

	Incontro 1		Incontro 2		Incontro 3		Incontro 4		Incontro 5	
<b>3 Allenatori</b>	A	B	A	C	B	C				
<b>4 Allenatori</b>	A	B	A	C	A	D				
	C	D	B	D	B	C				
<b>5 Allenatori</b>	A	B	B	C	A	C	A	E	E	C
	C	D	D	E	B	E	D	B	D	E
<b>6 Allenatori</b>	A	B	B	C	A	D	B	E	C	F
	C	D	D	E	B	F	A	C	B	D
	E	F	A	F	C	E	F	D	A	E



## CREDITS

Game Design: **Gianmario Marelli e Thien Duc Tien**

Supervisione: **Spartaco Albertarelli**

Editing: **Ercole Belloni**

Illustrazioni: **Andrea Rossetto**

Graphic Design: **Mirko Mastrocinque**



© 2020 Copyright Parma Calcio 1913,  
Tutti i diritti sono riservati.



**Realizzato da Tambù srl**

Centro Direzionale Milano 2, Palazzo Canova, 5° piano

Via Fratelli Cervi snc - 20090 Segrate (MI)

[www.tambucreate.com](http://www.tambucreate.com) - Prodotto in Italia

# PARMA CALCIO

## MANAGER

**SCONTRATI CON I TUOI AMICI IN UNA SFIDA ALL'ULTIMO TIRO... DI DADO!**

Completa la tua Squadra durante il Calciomercato e schierala contro gli altri Allenatori: **giocherai con cautela o rischierai per tentare il Goal?**

Ma attento, la partita è piena di imprevisti...

**Riuscirai a scalare la classifica e vincere il Campionato?**



Età  
**8+**



tambù