

**IL MISTER  
SEI TU!**

LUIGI CICCIRELLA

TIRO	2	CRISI	1
CONFERMA TIRI	2	CALCIATTORE	1
CONVOLTO	2	PARATE	1
PARAGGIO	2	PERSA ALTA	1

**TIRO A DESTRA**

**TUFFO A DESTRA**

**CARTA AZIONE 14**

SUPPORTA IL GIOCO DELLA OPERA!

**IL MISTER SEI TU!**

**AZIONE**

**IL MISTER SEI TU!**

**CALCIATO**

**IL MISTER SEI TU!**

**DIREZIONE**



# REGOLAMENTO DI GIOCO



15-30 MIN

## Contenuto del gioco

81 Carte Calciatore

32 Carte Azione

12 Carte direzione di tiro/Direzione di tuffo portiere

## Scopo del gioco

Sogni di essere il mister vincente di una squadra di calcio? Questo è il gioco che fa per te! Entra nei panni del mister: partecipa al calciomercato iniziale, schiera la tua formazione ideale e conduci la partita, il giocatore che avrà segnato più goal si aggiudica il match.

## Preparazione del gioco

Separate i mazzi di carte secondo questo ordine: A) "Carte calciatore" con il retro di colore verde; B) "Carte azione" con il retro di colore rosso; C) "Carte direzione di tiro/Direzione di tuffo portiere" con il retro di colore blu. Mischiate bene i mazzi "carte calciatore" e "carte azione".

## Il Calciomercato

Posizionare il mazzo delle carte calciatore al centro con il retro rivolto verso l'alto. Il giocatore più giovane pesca la prima carta dal mazzo, i turni procedono in senso orario. Ciascun giocatore valuta la carta pescata e può decidere se acquisire il calciatore oppure scartare la carta.

Se un calciatore viene acquisito, la carta è conservata dal giocatore, fa ora parte della sua rosa. Se il giocatore non intende acquisire il calciatore, la carta viene inserita nel mazzo degli scarti. I turni si susseguono sino a quando ogni giocatore disporrà di 15 calciatori in totale. Uno dei 15 calciatori deve essere un portiere, ciascuna rosa non può comprendere più di un portiere. Se una volta terminate le "carte calciatore", uno o più

giocatori, non hanno completato la rosa (15 calciatori in totale), è necessario riprendere il mazzo dei calciatori "scartati" al primo giro, mischiarlo e tornare a voltare una carta per volta riavviando la possibilità di acquisire i calciatori sino a quando tutti i giocatori avranno completato la rosa.



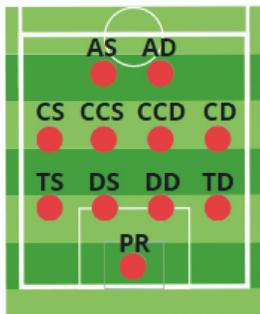
**Attenzione:** se rimane solo un giocatore a dover completare la rosa (gli altri hanno già raggiunto il limite massimo dei 15 calciatori), questi è costretto ad acquisire le carte dei calciatori pescate, non può quindi scartarle, sino a raggiungere il numero di 15 calciatori facenti parte della sua rosa.



**Attenzione:** Se un giocatore ha già acquisito 14 calciatori fra cui non rientra alcun portiere, sarà costretto a scartare tutte le carte calciatore che pescherà sino ad incontrare un portiere, questo anche se è rimasto l'unico giocatore a dover completare la rosa.

### Schierare le squadre in campo

È il momento di scendere in campo: ogni giocatore seleziona gli 11 calciatori titolari da schierare fra i 15 a sua disposizione, 4 calciatori restano in panchina. Ciascun giocatore dispone davanti a se le carte dei calciatori rivolte con il retro verso l'alto, quindi senza rivelare le caratteristiche specifiche del calciatore all'avversario, secondo il seguente modello (4-4-2)



- PR: Portiere
- TS: Terzino Sinistro
- TD: Terzino Destro
- DS: Difensore sinistro
- DD: Difensore destro
- CS: Centrocampista sinistro
- CD: Centrocampista destro
- CCS: Centrocampista centrale sinistro
- CCD: Centrocampista centrale destro
- AS: Attaccante sinistro
- AD: Attaccante destro



**Consiglio:** Ogni calciatore ha un ruolo preferito, indicato su ciascuna carta, ma ricordati che sei tu il Mister quindi puoi decidere dove schierarlo per far rendere al meglio le sue caratteristiche specifiche.



Una volta che ogni giocatore ha posizionato sul campo le 11 carte "coperte" (con il retro verso l'alto), si procede a voltare le stesse una ad una rivelando l'identità del calciatore e le relative caratteristiche.

### Svolgimento della partita

Ora che le squadre sono state schierate è possibile dare il calcio d'inizio al match. Distribuire ad ogni giocatore tre "carte direzione" (retro di colore blu) corrispondenti a destra, centro e sinistra. Con il tradizionale lancio della monetina si stabilisce chi sarà il giocatore ad avviare il match. Il giocatore solleva la prima carta del mazzo "Carte azione" e legge ad alta voce il contenuto. Procedere una fase per volta, confrontare le caratteristiche dei calciatori secondo le indicazioni riportate in questo regolamento per ciascuna carta azione (successivo capitolo "Le carte azione").

Se le fasi vengono superate l'azione si avvicina alla porta e può portare ad un tiro pericoloso, se non vengono superate l'azione sfuma e si passa al turno del giocatore successivo.

Le "carte azione" prevedono la possibilità di colpire il pallone verso la porta, in questo caso il giocatore in turno decide se indirizzare il tiro a destra, al centro o a sinistra con l'apposita "carta direzione" (retro di colore blu). Il giocatore in turno colloca la "carta direzione" coperta (retro rivolto verso l'alto) al centro dello spazio di gioco.

Il giocatore che si sta difendendo, a sua volta, seleziona con la "carta direzione" il lato in cui eseguirà il tuffo il suo portiere (destra, sinistra, centro). Quando entrambi i giocatori hanno selezionato la carta e l'hanno posizionata al centro dello spazio di gioco con il retro rivolto verso l'alto (carte "coperte"), si procede a scoprire le carte. E' necessario verificare, secondo le indicazioni riportate nel presente regolamento (successivo capitolo "Le carte azione"), se il tiro ha permesso al giocatore in turno di realizzare un goal oppure se il portiere, con un "miracolo", è riuscito a salvare la porta! Terminato il turno del primo giocatore si procede in senso orario per i turni successivi fino all'esaurimento del mazzo carte azione.

### **Chi vince la partita?**

Si aggiudica il match chi ha segnato più gol dell'avversario una volta esaurite tutte le carte azione.

### **Differenti modalità di gioco**

Il gioco si presta a differenti modalità di svolgimento da fissare prima di iniziare ogni partita.

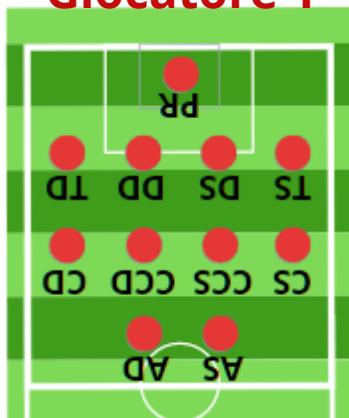
#### **Il singolo match testa a testa (2 giocatori)**

Si tratta di una singola partita a cui partecipano due giocatori che si affrontano per decretare il vincitore.

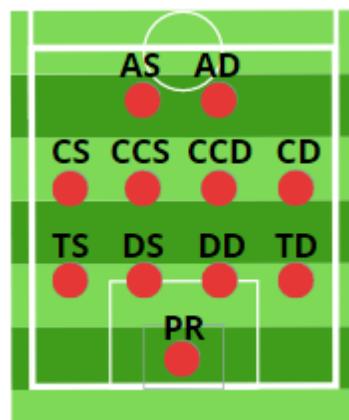
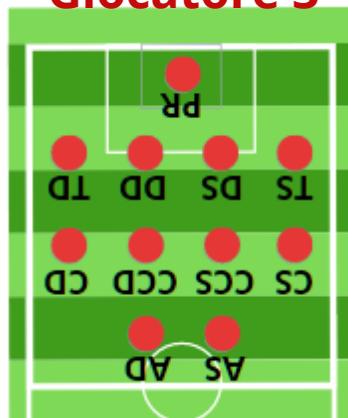
#### **Il torneo (4 giocatori)**

Ogni giocatore lancia la monetina, i primi due che ottengono "testa" saranno avversari, di conseguenza gli ulteriori due giocatori si affronteranno nel secondo match. Le due partite si svolgeranno contemporaneamente. Disporre i calciatori in campo come già descritto in questo regolamento, i giocatori che si affrontano si disporranno uno di fronte all'altro secondo il seguente schema che vede affrontarsi giocatore 1 Vs. giocatore 2 e giocatore 3 Vs. giocatore 4.

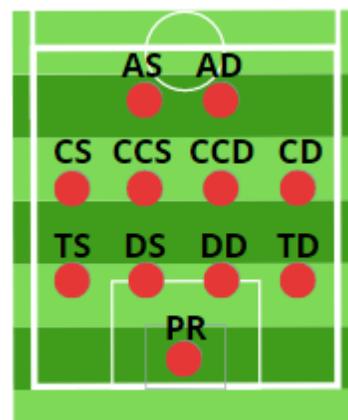
## Giocatore 1



## Giocatore 3



## Giocatore 2



## Giocatore 4

I turni rispettano questo ordine:

Giocatore 1 pesca una carta azione e attacca la squadra del giocatore 2

Giocatore 2 pesca una carta azione e attacca la squadra del giocatore 1

Giocatore 3 pesca una carta azione e attacca la squadra del giocatore 4

Giocatore 4 pesca una carta azione e attacca la squadra del giocatore 3



**Attenzione:** nella modalità torneo la partita termina al secondo esaurimento del mazzo "carte azione". Quando il mazzo "carte azione" si esaurisce per la prima volta, mischiare nuovamente le carte e riprendere il turno del giocatore, al secondo esaurimento del mazzo "carte azione" il match si conclude.

Nella modalità torneo è possibile giocare una coppa oppure un campionato. Per la coppa gli incontri saranno così svolti:

Giocatore 1 Vs Giocatore 2

Giocatore 3 Vs Giocatore 4

I vincenti si sfidano per la finale, chi ha perso il primo match si sfida per decretare il 3 e il 4 posto.

La modalità campionato prevede che ogni giocatore affronti almeno una partita con ciascun avversario, proprio come il campionato di calcio di serie A.

### **Prima giornata**

Giocatore 1 Vs Giocatore 2  
Giocatore 3 Vs Giocatore 4

### **Seconda giornata**

Giocatore 1 Vs Giocatore 3  
Giocatore 2 Vs Giocatore 4

### **Terza giornata**

Giocatore 1 Vs Giocatore 4  
Giocatore 2 Vs Giocatore 3

Ripetere una seconda volta ciascuna partita per disputare il girone di ritorno, in totale ciascun giocatore disputerà 6 match.

Vengono assegnati 3 punti in caso di vittoria, un punto in caso di pareggio e zero punti in caso di sconfitta. Aggiornate la classifica dopo ogni partita segnando risultati e punti ottenuti su un foglio di carta, chi sarà in vetta al termine del campionato?

### **La stagione con calcio mercato**

Nella modalità torneo (Coppa o Campionato), al termine di ogni partita, le squadre potranno prendere parte al calciomercato. Nella prima fase del gioco, dopo il calciomercato iniziale, mischiare bene il mazzo delle carte giocatore non acquisite da alcun giocatore. Si tratta dei calciatori liberi e acquistabili nelle successive fase del gioco. Al termine di ogni match, il giocatore vincente avrà diritto a pescare due carte calciatore dal mazzo, il giocatore che ha perso la partita potrà pescare una carta dal mazzo. Ciascun giocatore valuta le caratteristiche del calciatore pescato e decide se acquisirlo o scartarlo. Se decide di acquisirlo deve scambiarlo con un calciatore che fa già parte della propria rosa. Un portiere può essere scambiato soltanto con un calciatore di pari ruolo. La carta calciatore che faceva parte della rosa del giocatore selezionata per lo scambio deve essere collocata al fondo del mazzo "carte calciatore" ancora disponibili.

### **I calci di rigore**

State giocando un "singolo match testa a testa" o nella modalità "torneo-coppa" con eliminazione diretta e al termine delle carte azione vi trovate in risultato di pareggio? Questa appassionante sfida verrà decisa dalla lotteria dei Calci di Rigore. Mantenete i nervi saldi e guardando dritto negli occhi i vostri calciatori decidete chi saranno i 5 rigoristi, definendo anche l'ordine con cui calceranno i rigori. Ora è necessario applicare per ciascun rigore quanto previsto dalla carta azione N. 10. I portieri delle squadre si alternano fra i pali per cercare di parare il rigore dell'avversario.

Seguire questo ordine:

Calciatore 1 del Giocatore 1  
Calciatore 1 del Giocatore 2  
Calciatore 2 del Giocatore 1  
Calciatore 2 del Giocatore 2  
Calciatore 3 del Giocatore 1  
Calciatore 3 del Giocatore 2  
Calciatore 4 del Giocatore 1  
Calciatore 4 del Giocatore 2  
Calciatore 5 del Giocatore 1  
Calciatore 5 del Giocatore 2

Vince chi ha realizzato più rigori.

### **Il risultato di ogni match sempre sotto controllo**

Per facilitare il conteggio del numero dei goal realizzati da ciascun giocatore in ogni Match, procedere come segue: Se la carta azione estratta ha portato ad un goal, il giocatore che l'ha realizzato ritira la carta, se non ha portato ad un goal la carta viene aggiunta agli scarti. Al termine del match sarà sufficiente contare le carte azione di ciascun giocatore per conoscere il risultato finale del match. Se si gioca in modalità "torneo", all'esaurimento del primo mazzo "carte azione", ogni giocatore appunta su un foglio di carta i goal realizzati e restituisce le carte azione, così che le stesse possano essere mischiate per il secondo scorrimento del mazzo.

### **Le carte azione**

Ciascuna carta azione prevede uno svolgimento composto da differenti fasi che devono essere percorse per scoprire se consentiranno di realizzare uno splendido goal. Nel seguente dettaglio il giocatore 1 è il giocatore in turno, il giocatore 2 chi si sta difendendo.

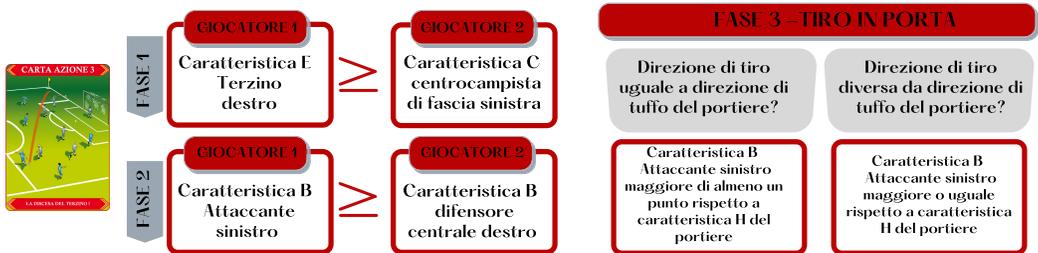
## Carta azione N. 1 - Incornata del Bomber dalla destra!



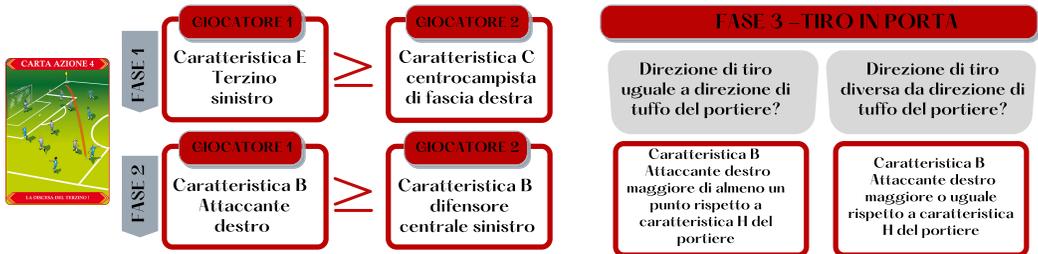
## Carta azione N. 2 - Incornata del Bomber dalla sinistra!



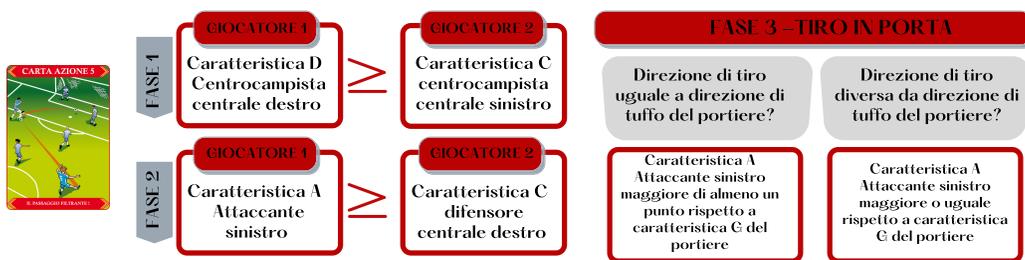
## Carta azione N. 3 - La discesa del terzino dalla destra!



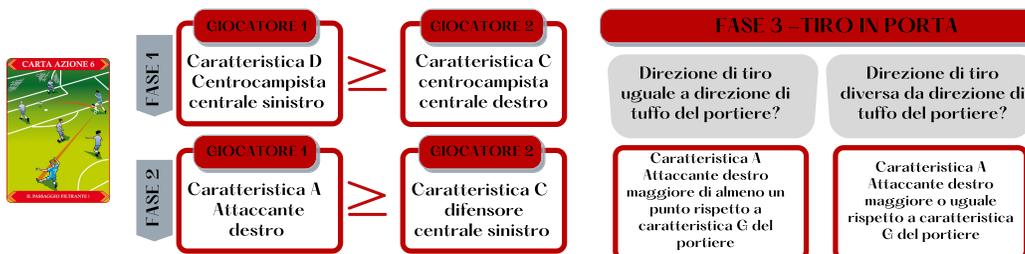
## Carta azione N. 4 - La discesa del terzino dalla sinistra!



## Carta azione N. 5 - Il passaggio filtrante dalla destra!



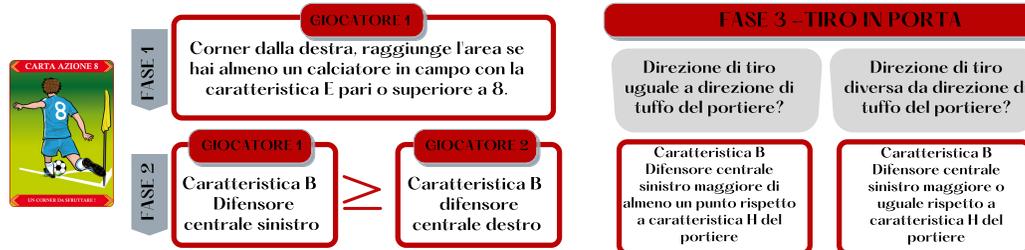
## Carta azione N. 6 - Il passaggio filtrante dalla sinistra!



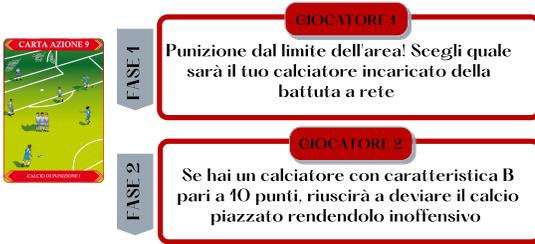
## Carta azione N. 7 - Un corner da sfruttare dalla destra!



## Carta azione N. 8 - Un corner da sfruttare dalla sinistra!



## Carta azione N. 9 - Calcio di punizione!



**FASE 1**

**GIOCATORE 1**

Punizione dal limite dell'area! Scegli quale sarà il tuo calciatore incaricato della battuta a rete

**FASE 2**

**GIOCATORE 2**

Se hai un calciatore con caratteristica B pari a 10 punti, riuscirà a deviare il calcio piazzato rendendolo inoffensivo

**FASE 3 – TIRO IN PORTA**

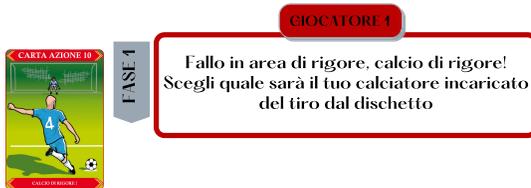
Direzione di tiro uguale a direzione di tuffo del portiere?

Direzione di tiro diversa da direzione di tuffo del portiere?

Caratteristica F del calciatore selezionato maggiore di almeno un punto rispetto a caratteristica G del portiere

Caratteristica F del calciatore selezionato maggiore o uguale rispetto a caratteristica C del portiere

## Carta azione N. 10 - Calcio di rigore!



**FASE 1**

**GIOCATORE 1**

Fallo in area di rigore, calcio di rigore! Scegli quale sarà il tuo calciatore incaricato del tiro dal dischetto

**FASE 3 – TIRO IN PORTA**

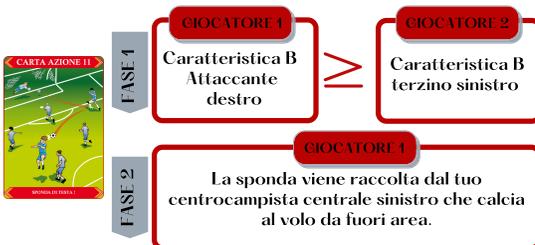
Direzione di tiro uguale a direzione di tuffo del portiere?

Direzione di tiro diversa da direzione di tuffo del portiere?

Caratteristica F del calciatore selezionato maggiore o uguale rispetto a caratteristica C del portiere

Fai gol anche se la caratteristica F del calciatore selezionato risulta inferiore di 1 punto rispetto alla caratteristica C del portiere

## Carta azione N. 11 - Sponda di testa dalla destra!



**FASE 1**

**GIOCATORE 1**

Caratteristica B Attaccante destro

**GIOCATORE 2**

Caratteristica B terzino sinistro

**FASE 2**

**GIOCATORE 1**

La sponda viene raccolta dal tuo centrocampista centrale sinistro che calcia al volo da fuori area.

**FASE 3 – TIRO IN PORTA**

Direzione di tiro uguale a direzione di tuffo del portiere?

Direzione di tiro diversa da direzione di tuffo del portiere?

Caratteristica A centrocampista centrale sinistro maggiore di almeno un punto rispetto a caratteristica C del portiere

Caratteristica A centrocampista centrale sinistro maggiore o uguale rispetto a caratteristica C del portiere

## Carta azione N. 12 - Sponda di testa dalla sinistra!



**FASE 1**

**GIOCATORE 1**

Caratteristica B Attaccante sinistro

**GIOCATORE 2**

Caratteristica B terzino destro

**FASE 2**

**GIOCATORE 1**

La sponda viene raccolta dal tuo centrocampista centrale destro che calcia al volo da fuori area.

**FASE 3 – TIRO IN PORTA**

Direzione di tiro uguale a direzione di tuffo del portiere?

Direzione di tiro diversa da direzione di tuffo del portiere?

Caratteristica A centrocampista centrale destro maggiore di almeno un punto rispetto a caratteristica C del portiere

Caratteristica A centrocampista centrale destro maggiore o uguale rispetto a caratteristica C del portiere

## Carta azione N. 13 - Imposta il gioco dalla difesa a destra!



## Carta azione N. 14 - Imposta il gioco dalla difesa a sinistra!



## Carta azione N. 15 - L'inserimento del centrocampista dalla sinistra!



## Carta azione N. 16 - L'inserimento del centrocampista dalla destra!



## Carta azione N. 17 - Cambio di gioco dalla destra!



**CARTA AZIONE 17**  
CAMBIO DI GIOCO

**FASE 1**

**GIOCATORE 1 e 2**  
 Caratteristica E Terzino Destro del giocatore 1 superiore di almeno 2 punti rispetto alla caratteristica C dell'attaccante sinistro del giocatore 2

**GIOCATORE 1**  
 Caratteristica B Centrocampista di fascia sinistra

➤

**GIOCATORE 2**  
 Caratteristica B Centrocampista di fasce destra

**FASE 3 – TIRO IN PORTA**

Direzione di tiro uguale a direzione di tuffo del portiere?

Caratteristica A centrocampista di fascia sinistra maggiore di almeno un punto rispetto a caratteristica C del portiere

Direzione di tiro diversa da direzione di tuffo del portiere?

Caratteristica A centrocampista di fascia sinistra maggiore o uguale rispetto a caratteristica C del portiere

## Carta azione N. 18 - Cambio di gioco dalla sinistra!



**CARTA AZIONE 18**  
CAMBIO DI GIOCO

**FASE 1**

**GIOCATORE 1 e 2**  
 Caratteristica E Terzino sinistro del giocatore 1 superiore di almeno 2 punti rispetto alla caratteristica C dell'attaccante destro del giocatore 2

**GIOCATORE 1**  
 Caratteristica B Centrocampista di fascia destra

➤

**GIOCATORE 2**  
 Caratteristica B Centrocampista di fasce sinistra

**FASE 3 – TIRO IN PORTA**

Direzione di tiro uguale a direzione di tuffo del portiere?

Caratteristica A centrocampista di fascia destra maggiore di almeno un punto rispetto a caratteristica C del portiere

Direzione di tiro diversa da direzione di tuffo del portiere?

Caratteristica A centrocampista di fascia destra maggiore o uguale rispetto a caratteristica C del portiere

## Carta azione N. 19 - Espulso sei fuori!



**CARTA AZIONE 19**  
ESPULSO SEI FUORI!

**FASE 1**

**GIOCATORE 1**

Attenzione! Fallo da dietro del tuo calciatore migliore (miglior punteggio complessivo). l'arbitro estrae il cartellino: è rosso. Sotto la doccia! Il portiere non può essere espulso.

Devi rimuovere la carta del calciatore che non potrà tornare in campo in questa partita.

Giocherai con un calciatore in meno fino alla fine della partita!

**FASE 2**

**GIOCATORE 1 e 2**

Da questo momento in avanti, tutte le azioni che richiederebbero il contributo del tuo calciatore espulso sfumano in attacco e non può contribuire alla difesa!!

Se hai in campo due o più giocatori con un identico miglior punteggio complessivo, sarà l'avversario a scegliere chi fra questi verrà espulso!

## Carta azione N. 20 - Mischia in area sulla destra!



**CARTA AZIONE 20**  
MISCHIA IN AREA

**FASE 1**

**GIOCATORE 1**

Il tuo attaccante destro, si può impadronire di un pallone in area se la sua caratteristica C è inferiore al massimo di 2 punti rispetto alla caratteristica C del difensore centrale sinistro avversario.

Ora può calciare in porta indisturbato, ottima occasione!

**FASE 2 – TIRO IN PORTA**

Direzione di tiro uguale a direzione di tuffo del portiere?

Caratteristica A dell'attaccante destro maggiore di almeno un punto rispetto a caratteristica C del portiere

Direzione di tiro diversa da direzione di tuffo del portiere?

Caratteristica A dell'attaccante destro maggiore o uguale rispetto a caratteristica C del portiere

## Carta azione N. 21 - Mischia in area sulla sinistra!



FASE 1

GIOCATORE 1

Il tuo attaccante sinistro, si può impadronire di un pallone in area se la sua caratteristica C è inferiore al massimo di 2 punti rispetto alla caratteristica C del difensore centrale sinistro avversario.

Ora può calciare in porta indisturbato, ottima occasione!

FASE 2 - TIRO IN PORTA

Direzione di tiro uguale a direzione di tuffo del portiere?

Direzione di tiro diversa da direzione di tuffo del portiere?

Caratteristica A dell'attaccante sinistro maggiore di almeno un punto rispetto a caratteristica C del portiere

Caratteristica A dell'attaccante sinistro maggiore o uguale rispetto a caratteristica C del portiere

## Carta azione N. 22 - Infortunio!



FASE 1

GIOCATORE 1

Attenzione! Si è infortunato il tuo calciatore migliore (miglior punteggio complessivo). Il portiere non può infortunarsi.

Non può continuare la partita, sostituisilo con un giocatore in panchina.

Che sfortuna! Questo infortunio proprio non ci voleva!

GIOCATORE 1 e 2

Da questo momento in avanti, tutte le azioni che richiederebbero il contributo del tuo calciatore infortunato sfumano in attacco e non può contribuire alla difesa!

Se hai in campo due o più giocatori con un identico miglior punteggio complessivo, sarà l'avversario a scegliere chi fra questi risulterà infortunato e non potrà proseguire il match!

## Carta azione N. 23 - Magia con il tacco!



FASE 1

GIOCATORE 1

Caratteristica D Centrocampista di fascia destra

GIOCATORE 2

Caratteristica C centrocampista di fascia sinistra

GIOCATORE 1

Se almeno uno fra i tuoi calciatori schierati a centrocampo o in attacco è in possesso della caratteristica speciale "colpo di tacco" vai alla fase 3

FASE 3 - TIRO IN PORTA

Direzione di tiro uguale a direzione di tuffo del portiere?

Direzione di tiro diversa da direzione di tuffo del portiere?

Il portiere para il tiro

è goal il portiere non può parare questo meraviglioso colpo di tacco

## Carta azione N. 24 - Rovesciata!



FASE 1

GIOCATORE 1

Caratteristica E Centrocampista di fascia sinistra

GIOCATORE 2

Caratteristica C centrocampista di fascia destra

GIOCATORE 1

Se almeno uno fra i tuoi calciatori schierati a centrocampo o in attacco è in possesso della caratteristica speciale "rovesciata" vai alla fase 3

FASE 3 - TIRO IN PORTA

Direzione di tiro uguale a direzione di tuffo del portiere?

Direzione di tiro diversa da direzione di tuffo del portiere?

Il portiere para il tiro

è goal il portiere non può parare questa meravigliosa rovesciata

## Carta azione N. 25 - Trascinatore dei tifosi!



FASE 1

GIOCATORE 1

Guarda bene le caratteristiche speciali dei tuoi calciatori schierati in campo, se almeno uno ha la dote di "Trascinatore dei tifosi" hai una grande possibilità! Ecco il simbolo da cercare sulle carte dei tuoi calciatori per scoprire se sono in possesso di questa caratteristica speciale:



GIOCATORE 1

FASE 2

Tutti i tuoi calciatori guadagnano +1 punto in tutte le caratteristiche per la durata della prossima azione di attacco. Ora pesca un'altra carta e buona fortuna!

## Carta azione N. 26 - Il discorso del capitano!



FASE 1

GIOCATORE 1

Il discorso del capitano! Controlla le caratteristiche speciali dei tuoi calciatori in campo, se almeno uno ha la dote di "Vero leader" sarà lui a tenere un breve discorso trascinatore ai compagni. Ecco il simbolo da cercare sulle carte dei tuoi calciatori per scoprire se sono in possesso di questa caratteristica speciale:



GIOCATORE 1

FASE 2

Tutti i tuoi calciatori guadagnano +1 punto in tutte le caratteristiche per la durata della prossima azione di attacco. Ora pesca un'altra carta e buona fortuna!

## Carta azione N. 27 - Dribbling ubriacante dalla destra!



FASE 1

GIOCATORE 1

Grande accelerazione in dribbling del tuo attaccante destro che partendo dalla fascia converge verso il centro.

FASE 2

GIOCATORE 1  
Caratteristica A  
Attaccante  
destro



GIOCATORE 2  
Caratteristica C  
Terzino  
sinistro

FASE 3 - TIRO IN PORTA

Direzione di tiro uguale a direzione di tuffo del portiere?

Direzione di tiro diversa da direzione di tuffo del portiere?

Caratteristica A attaccante destro maggiore di almeno un punto rispetto a caratteristica C del portiere

Caratteristica A attaccante destro maggiore o uguale rispetto a caratteristica C del portiere

## Carta azione N. 28 - Dribbling ubriacante dalla sinistra!



FASE 1

GIOCATORE 1

Grande accelerazione in dribbling del tuo attaccante sinistro che partendo dalla fascia converge verso il centro.

FASE 2

GIOCATORE 1  
Caratteristica A  
Attaccante  
sinistro



GIOCATORE 2  
Caratteristica C  
Terzino  
destro

FASE 3 - TIRO IN PORTA

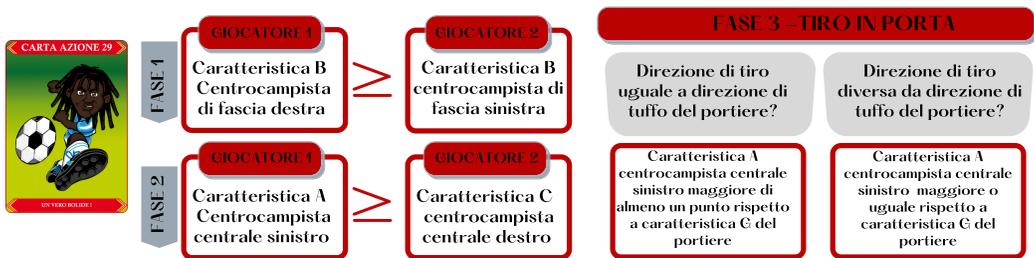
Direzione di tiro uguale a direzione di tuffo del portiere?

Direzione di tiro diversa da direzione di tuffo del portiere?

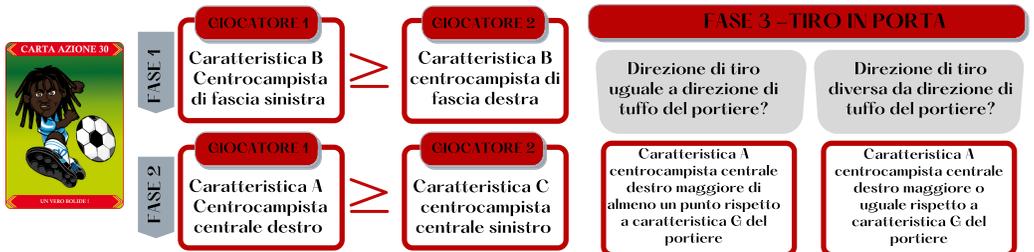
Caratteristica A attaccante sinistro maggiore di almeno un punto rispetto a caratteristica C del portiere

Caratteristica A attaccante sinistro maggiore o uguale rispetto a caratteristica C del portiere

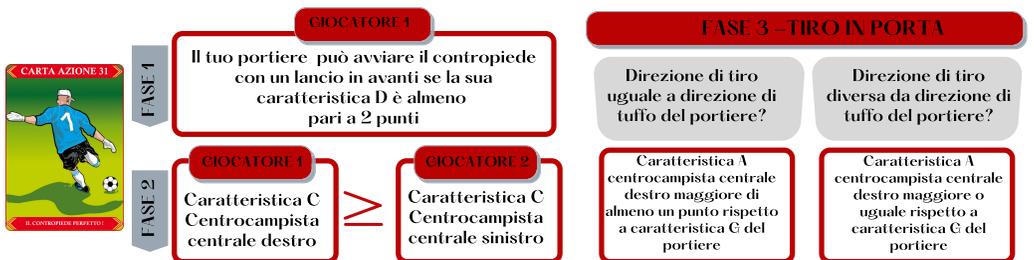
## Carta azione N. 29 - Un vero bolide dalla destra!



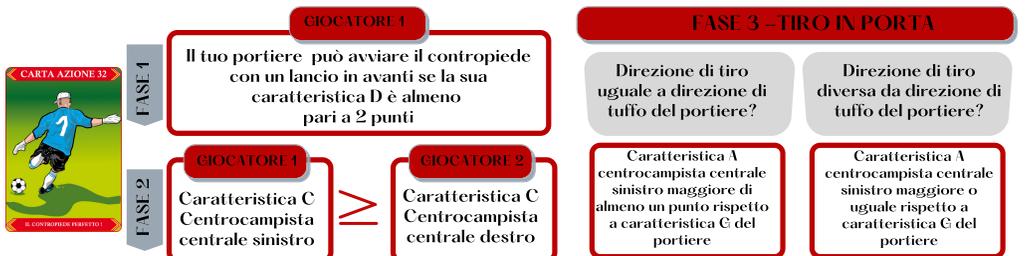
## Carta azione N. 30 - Un vero bolide dalla sinistra!



## Carta azione N. 31- Il contropiede perfetto sulla destra!



## Carta azione N. 32 - Il contropiede perfetto sulla sinistra!



**IL MISTERO  
SEI TU!**



PROGETTO E REALIZZAZIONE GRAFICA  
A CURA DI  
ONORATI GIUSEPPE  
gonorati179@gmail.com

**ANNI  
8+**

**2-4**



Tambù srl, Via Cristoforo Colombo 1  
20900 Monza, Italia  
Prodotto in Italia