

**Il C.T. della tua Nazionale
non capisce un chiodo?
È venuta l'ora di dimostrarlo!!!**



HysteriCoach

**Il gioco che confermerà
che era meglio se stavi zitto!**

**HysteriCoach: il primo party-game sul calcio
una follia di Walter Obert**

Produzione Scribats



ScriBabs www.scribats.it/hystericoach

HysteriCoach

DEDICATO A GUIDO, MIO PADRE

SPECIAL THANKS

VORREI RINGRAZIARE PRIMA DI TUTTI GLI ALTRI **PAOLO MORI** (WWW.INVENTORIDIGIOCHI.IT), PERCHÈ SENZA IL SUO SPUNTO INIZIALE HYSTERICOACH NON SAREBBE MAI ESISTITO. SUBITO DOPO VIENE PAOLO VALLERGA, CHE HA CREDUTO IN ESSO FIN DAL PRIMO MOMENTO E CHE LO HA ARRICCHITO CON LA SUA PROFESSIONALITÀ ED ESPERIENZA. **W.O.**

WALTER OBERT e **SCRIBABS** DESIDERANO RINGRAZIARE, INOLTRE, IN ORDINE ASSOLUTAMENTE SPARSO E COSÌ COME CI VIENE IN MENTE: MICHELE "MIKIMUSH" BUONAIUTO PER LO STRAORDINARIO CONTRIBUTO FORNITO NEL RENDERE INCOMPRESIBILI LE REGOLE; SARA SEVERINO; GIULIA e SERENA OBERT, PAOLO MATTIO, CARLA GARIGLIO, DARIO e GIANLUCA DEMICHELIS; "PAOLETTA" PAOLA MOGLIOTTI e FORTUNATO "TINUZ" CAPPELLERI PERCHÉ MI SOPPORTANO (ME, L'EDITORE); PAOLO "AZATHOTH" CAVALLO; GIANLUCA "LYCAONE" SPARACELLO; WILLIAM "WILLY" GRECO, GRANDE DIMOSTRATORE; STEFANO LUPERTO; DANIELE P. CORREALE; FRANCESCO "FANTAVIR" BERARDI; ROBERTO "D'ARTA" FRANCO; MORSAC; MAX "IL MAGO" GOTERI; "FAB!o e CLo", OVVERO FABIO CAMBIAGHI e CLAUDIA PLEBANI; ALESSANDRO DENTIS; ANDREA "LIGA" LIGABUE (CHE SOSTIENE L'ITALIA LUDICA) e ANDREA "KEPS" CUPIDO DEL TREEMME e IL TREEMME TUTTO (WWW.TREEMME.ORG); "LUCA S" SOMASCHINI; GIANFRANCO "GfB" BUCCOLIERO; GIANNI COTTOGNI; BRUNO "BLOODWOLF" BONO; GUIDO "THE GOBLIN" CECCARELLI, VALERIO "LOBO" SALVI e SILVIO "SDP" DE PECHER, FONDATORI DE "LA TANA DEI GOBLIN" (WWW.GOBLINS.NET); MANUELA "MANU" FALESSI, "THE GOBLIN QUEEN"; VALERIO PORPORATO, SENZA IL QUALE SCRIBABS NON SAREBBE NATA; ROBERTO MEROTTO; ALBERTO DURANDO; NICOLÒ RINDONE; SIMONE ALESSIO; STEFANO ARECCO; MAX BARBERA; PAOLO RUFFO; ALESSANDRO GAMBA; ROBERTO GRASSI; STEVEN SCHOENMAEKERS e MONIQUE GIELEN (CARTAMUNDI); L'ASSOCIAZIONE TORISIKO!; JOST DA SOEST (WWW.SPIELEPIZZA.DE); ULTIMI, MA NON ULTIMI, TUTTI COLORO CHE FANNO PARTE DI **GIOCATORINO** (WWW.GIOCATORINO.IT) e CHE NON CI HANNO MANDATO IN TEMPO NOME e COGNOME!

CONTENUTO

- 14 Pedine-Caliatore (7 ROSSE e 7 BLU numerate da 1 a 7);
- 2 Pedine-Guardalinee;
- 1 Tabellone con raffigurato il campo;

IL PIANO DI GIOCO HA UN LATO COL PRATO VERDE e UN LATO COL CAMPO "STERRATO". SONO IDENTICI, MA IL LATO "STERRATO" USA ANCHE REGOLE AVANZATE CHE TROVATE SUL SITO INTERNET: WWW.SCRIBABS.IT/HYSTERICOACH



- 2 Pedine-Pallone (una rossa e una blu);
- 1 Dado a 6 facce;



- 25 Carte-Schema di gioco;
- 18 Carte-Squadra (2 per ogni squadra con le formazioni);



- 12 Carte-Caliatore (6 per squadra);



HysteriCoach

Siete seduti nello spogliatoio, sulla vostra scomoda panca, e non è detto che non sarete seduti sulla stessa panca una volta iniziata la partita. Siete tesi come violinisti e sudate come lo scarico della turca per l'imminente esordio quando entra il Mister. Vi guarda dritti negli occhi e, con la stessa delicatezza di vostra suocera, comincia il sermone:

“IL CALCIO È UN GIOCO DI SQUADRA. OGNI GIOCATORE DEVE DARE IL MEGLIO AL SERVIZIO DELLA SQUADRA. NON OCCORRE ESSERE DEI CAMPIONI, BASTA CAPIRE ED ESEGUIRE PRONTAMENTE I DESIDERI DELL'ALLENATORE E OGNI OBIETTIVO, ANCHE QUELLO CHE APPARE LONTANO E IMPOSSIBILE, POTRÀ ESSERE RAGGIUNTO! NON SARANNO TOLLERATI ATTEGGIAMENTI DA PRIME DONNE, NON SARANNO TOLLERATI GLI SCANSAFATICHE, CHI NON CAPISCE LO SCHEMA PUÒ RESTARE NELLO SPOGLIATOIO. LE QUALITÀ DEI SINGOLI DOVRANNO ESSERE INTEGRATE CON L'ORGANIZZAZIONE DI SQUADRA, IL GRUPPO VIENE PRIMA! SI ATTACCA IN SETTE E SI DIFENDE IN SETTE; OGNI VITTORIA SARÀ LA NOSTRA VITTORIA, OGNI SCONFITTA SARÀ LA VOSTRA SCONFITTA. PAROLA DI COACH... HYSTERICOACH!”

PREPARAZIONE

HysteriCoach si gioca in due squadre... ragazzi, è un gioco di calcio! Ogni squadra è composta da un allenatore e da un numero di giocatori variabile da uno a sei, a differenza delle partite al campetto con gli amici, nelle quali la squadra è composta di tanti allenatori quanti sono i giocatori. All'inizio della partita gli allenatori sorteggiano la Nazionale che dovranno condurre alla vittoria, pescando una Carta-Squadra a caso. Ci sono due Carte-Squadra per ogni Nazionale: una la prende il Coach e una viene data ai giocatori. **La presenza dell'arbitro non è obbligatoria ma se qualcuno vuole può farlo.**

Disporre il piano di gioco raffigurante il campo di calcio al centro del tavolo, i giocatori delle due squadre si disporranno ai lati opposti del campo... **Insomma, è un**

gioco sul calcio... sveglia! L'allenatore, invece, andrà a posizionarsi in piedi alle spalle dei giocatori avversari (fig. 1).

Disporre le 7 Pedine-Giocatore nella propria metà campo, ciascuno in una casella secondo il modulo che si preferisce, o anche a caso, tanto la partita non è ancora iniziata!

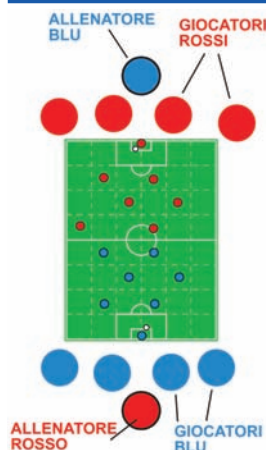


FIGURA 1

LE PEDINE ROSSE
ATTACCANO DALL'ALTO
VERSO IL BASSO
E QUELLE BLU
DAL BASSO VERSO L'ALTO.
L'ALLENATORE GUARDA
IN FACCIA I PROPRI
GIOCATORI PER POTER
DARE MEGLIO
LE ISTRUZIONI.

Il portiere andrà posizionato nella casella antistante la porta... Allora, bisogna dirvi tutto o passate oltre? Nella casella dei portieri viene piazzata anche una Pedina-Pallone, una per ciascun portiere, blu ai blu e rossa ai rossi (il fatto che ogni squadra abbia il suo pallone è una delle principali differenze tra HysteriCoach e il calcio vero. Probabilmente se anche nel calcio vero s'introdusse questa regola, sarebbe un bel guadagno per lo spettacolo). Ogni giocatore potrà muovere solo un determinato numero di pedine (in base a quanti si gioca) e per sapere quali, pesca casualmente le Carte-Calciatore della propria squadra (quelle col numero), in modo che ciascuno sappia quale sarà la pedina che potrà muovere durante la partita. Hei, tra le pedine che potrete muovere durante l'azione non è previsto il guardalinee, non ci provate nemmeno!

A lato del piano di gioco viene posizionato, a faccia coperta, il mazzo delle Carte-Schema, mentre a bordocampo andranno posizionate le Pedine-Guardalinee sulla casella "zero". I guardalinee si usano come segnapunti.

CARTE-SCHEMA E CARTE-SQUADRA

Ogni allenatore deve pescare una **Carta-Schema** (se c'è l'arbitro sarà quest'ultimo a consegnare agli allenatori le Carte-Schema). La Carta-Schema indica la posizione che i calciatori devono assumere in campo per poter giungere a tirare in porta.

Sulla Carta-Schema sono indicati i numeri di maglia dei calciato-

ri mentre sulla **Carta-Squadra** è indicata la formazione che scende in campo. Una copia della Carta-Squadra ce l'ha l'allenatore e una copia i giocatori. Ovviamente ogni numero della Carta-Schema corrisponde a un nome sulla Carta-Squadra e, di conseguenza, a una Pedina-Calciatore in campo mossa da uno dei giocatori.

ESEMPIO: il numero 3 della *Seleção Brasileira* si chiama **Toninho Topinho**, per farlo muovere l'allenatore dovrà chiamare **"TONINHO TOPINHO!"**, la cui pedina sarà mossa esclusivamente dal giocatore che possiede la Carta-Calciatore col numero 3.

NOTA: il nome va sempre letto completo!

La Carta-Schema ha una linea gialla. Usando le **REGOLE OPZIONALI** (vedi pag.8) essa rappresenta la sequenza con cui l'allenatore deve far piazzare le pedine. Nel **REGOLAMENTO BASE**, ignoratela; la cosa fondamentale è che, al termine dell'azione, la palla (nell'esempio a sinistra) si trovi ai piedi della pedina col n. 5 (sarà l'arbitro, o in mancanza di questo l'allenatore avversario, a dover verificare) e sarà il giocatore in possesso della carta "5" a dover tirare il dado (Lo schema prevede che sia il giocatore n. 5 a tirare!).

NB: ALCUNE CARTE-SCHEMA PREVEDONO ANCHE UN MOVIMENTO DEL PORTIERE, NEL QUAL CASO LA PEDINA DEL PORTIERE POTRÀ ESSERE MOSSA DA QUALUNQUE GIOCATORE; È EVIDENTE CHE LA SQUADRA CON QUESTO SCHEMA MUOVE UNA PEDINA IN PIÙ ED È PENALIZZATA, MA IN FONDO SE L'ALLENATORE VUOLE COSÌ PRENDETEVELA CON LUI!



CARTA-SQUADRA



CARTA-SCHEMA

CALCIO D'INIZIO

Al fischio d'inizio, gli allenatori iniziano a chiamare... chiamare? Insomma gridare, urlare come forsennati, come fanno tutti gli allenatori i cui giocatori paiono delle caciotte muffite... insomma l'allenatore dovrà chiamare per nome i propri calciatori, uno per volta, ovviamente, e cercare di farli posizionare sul campo in base allo schema che ha in mano, gesticolando quanto vuole. Sembra un casino? Beh, figuratevi a giocare! Comunque spiego meglio.

ESEMPIO: L'allenatore del Brasile ha in mano la Carta-Squadra e una Carta-Schema, secondo la quale deve far andare il calciatore numero 4 in una posizione ben precisa. Guarda sulla Carta-Squadra come si chiama il numero 4 e grida il suo nome: *"Abracacao!"*. Il giocatore che possiede la Carta-Calciatore n. 4, sentendosi chiamato prende in mano la pedina n. 4 (e se non si ricorda che è lui il n. 4 guarda la Carta-Squadra in suo possesso o cambia gioco). A questo punto l'allenatore comincia a dargli indicazioni: *"Abracacao, Abracacao, vieni, vieni, sulla fascia, sulla fascia... Non quella, l'altra!!!"* e il compito del giocatore è quello di capire ed eseguire prontamente le volontà del coach. Le due squadre, ovviamente, giocano in contemporanea, quindi mentre un allenatore urlerà ai suoi giocatori brasiliani, l'altro, per esempio, darà indicazioni ai suoi russi!

Ogni allenatore dovrà cercare di fare molto in fretta, perché chi riuscirà a raggiungere la configurazione riportata sulla Carta-Schema per primo, potrà tirare in porta! Se non avete ancora capito provate a giocare a tressette.

IN BREVE, COSA FA L'ALLENATORE:

- 1 • L'allenatore tiene in una mano la Carta-Schema e nell'altra la Carta-Squadra (**tenere lo schema in mano è un netto passo avanti rispetto al calcio vero, in cui spesso l'allenatore tiene lo schema in testa, dove si confonde con la lista della spesa e i problemi di pubertà della figlia**);
- 2 • L'allenatore controlla sulla sua Carta-Schema quale pedina spostare;
- 3 • L'allenatore cerca sulla Carta-Squadra il nome del calciatore corrispondente al numero della pedina interessata e lo chiama a gran voce;
- 4 • L'allenatore deve indicare con le braccia, con la voce, coi gesti, mettendo le mani davanti alla bocca come un megafono o sbracciandosi, la direzione in cui far muovere il suo calciatore.

SUGGERIMENTO: SE VOLETE VINCERE, RAZZA DI SFATICATI, CERCATE DI ESEGUIRE I PUNTI DA 1 A 4 MOLTO IN FRETTA!

IN BREVE, COSA FANNO I GIOCATORI:

- 1 • I giocatori devono controllare il nome chiamato dall'allenatore sulla loro Carta-Squadra;
- 2 • Il giocatore che possiede la Carta-Calciatore col numero corrispondente al nome chiamato dall'allenatore sposta la propria pedina fino a raggiungere esattamente la casella desiderata dall'allenatore.

PASSAGGIO, TIRO... GOL!

Quando l'allenatore vede che la Pedina-Calciatore ha raggiunto la corretta casella indicata dalla Carta-Schema grida: **"PASSA!"**. Il giocatore corrispondente capisce di aver raggiunto l'obiettivo e rapidamente sposta la Pedina-Pallone (solo la sua,

non fate i furbi) dalla sua posizione e la posa sulla stessa casella della Pedina-Caliatore appena mossa per dimostrare l'avvenuto passaggio. L'allenatore ora, può chiamare il nome di un altro calciatore e riprendere a dare ordini.

QUANDO UN GIOCATORE POSSIEDE PIÙ CARTE-CALCIATORE ENTRA IN GIOCO OGNIQUALVOLTA UNO DEI SUOI CALCIATORI VIENE CHIAMATO IN CAUSA. GLI ALTRI GIOCATORI POSSONO INCITARE I COMPAGNI, MA SENZA SPOSTARNE LE PEDINE.

Quando l'allenatore vede che l'ultima Pedina-Caliatore ha raggiunto la casella indicata dalla Carta-Schema grida: **"TI-RA!"**. Il giocatore che stava posizionando quella pedina prende la Pedina-Pallone e la posiziona nella stessa casella della Pedina-Caliatore appena mossa.

Istantaneamente il gioco si deve fermare e occorre verificare la correttezza dello schema (lo farà l'allenatore avversario o, se c'è, l'arbitro); se è tutto a posto si procede al tiro. Per realizzare un gol bisogna effettuare un lancio col dado e deve farlo l'ultimo giocatore che ha posizionato la Pedina-Caliatore (fig. 2). Per realizzare il gol è sempre necessario ottenere un risultato superiore a quello attuale della squadra e comunque sempre superiore a 1. Se una squadra ha già realizzato 4 gol, deve

ottenere almeno un 5 o 6 per segnare il quinto. **Un tiro di 1 è sempre un tiro sbagliato. Un tiro di 6 è sempre un gol.**

NOTA: PRIMA DI EFFETTUARE IL TIRO OCCORRE VERIFICARE CHE LO SCHEMA DETTATO DALL'ALLENATORE SIA STATO PERFETTAMENTE ESEGUITO DAI GIOCATORI; SE C'È L'ARBITRO SARÀ SUA CURA, ALTRIMENTI SARÀ CURA DELL'ALLENATORE AVVERSARIO... VERIFICARE LO SCHEMA NON DOVREBBE ESSERE FONTE DI CONTESTAZIONE, O È GIUSTO O NON LO È, MA NOI SAPPIAMO COME VA IL CALCIO...

SE TUTTE LE PEDINE-CALCIATORE SONO NELLA POSIZIONE INDICATA DALLA CARTA-SCHEMA, SI PUÒ PROCEDERE AL TIRO. SE, AL CONTRARIO, C'È UN ERRORE NELLA DISPOSIZIONE DELLA SQUADRA QUEL TEAM NON POTRÀ TIRARE E DOVRÀ SOSTITUIRE LA SUA CARTA-SCHEMA CON UNA NUOVA, MENTRE L'AVVERSARIO CONTINUERÀ A POSIZIONARE I SUOI CALCIATORI SECONDO LA CARTA CHE HA IN MANO.

Quando si realizza un gol, si deve esultare! Il guardalinee della squadra realizzatrice viene avanzato di una casella e le pedine pallone vengono piazzate nelle caselle dei rispettivi portieri. Le Pedine-Caliatore restano dove sono. Quando entrambe le squadre sono pronte, gli allenatori pescano contemporaneamente una nuova Carta-Schema e l'incontro riprende.

Se dopo un gol i giocatori si dovessero attendere in festeggiamenti togliendosi la maglia, facendo il trenino (soprattutto in presenza di giocatrici), l'aeroplanino o irridendo gli avversari e dovessero rallentare la ripresa del gioco, sarà concesso (all'arbitro o all'allenatore avversario) l'utilizzo del mezzo disciplinare, cioè la presa di Spock!

FIGURA 2
AL TERMINE DELL'AZIONE LA PALLA DEVE TROVARSI AI PIEDI DELLA PEDINA COL N. 5 E SARÀ IL GIOCATORE IN POSSESSO DELLA CARTA "5" A DOVER TIRARE IL DADO.



SBAGLIARE IL GOL

Se il tiro risultasse sbagliato, oltre ai fischi del pubblico e alle imprecazioni dell'allenatore, i giocatori dovranno ricominciare tutto da capo, ma **solo la squadra che ha sbagliato il gol deve scartare la sua Carta-Schema e pescarne un'altra**. L'altra squadra potrà continuare (risultando piuttosto avvantaggiata) con lo schema già in suo possesso. In pratica attua un clamoroso contropiede!

Quando si pesca una nuova Carta-Schema bisogna riportare la Pedina-Pallone al proprio portiere.

GIOCO SCORRETTO

Come accade in ogni incontro di calcio che si rispetti, potrebbero verificarsi comportamenti antisportivi ad opera di uno o più giocatori, ma anche da parte dell'allenatore. Se c'è un arbitro sarà molto più facile rilevare eventuali infrazioni o scorrettezze, se l'arbitro non c'è, invece, si lascia alla buona "fratellanza sportiva" il compito di giocare lealmente... un po' come capita al campionato quando tra amici si va avanti delle ore a discutere se un fallo c'è o no. In ogni caso, se vengono rilevate infrazioni gravi oppure scorrettezze di gioco palesi, la squadra sarà punita con un calcio di rigore.

Per battere il rigore basterà decidere chi deve tirare il dado e il prescelto, tra due ali di folla urlante, eseguirà immediatamente.



PUNIZIONI E RIGORI

La squadra che commette **infrazioni minori** è punita con la sostituzione della Carta-Schema, mentre per le **infrazioni maggiori** è previsto il Calcio di Rigore. Non siate troppo fiscali!

INFRAZIONI MINORI DELL'ALLENATORE:

- Chiamare il **NUMERO** della pedina;
- Chiamare il **RUOLO** della pedina... (anche il portiere ha un nome, bello!);
- Chiamare il giocatore (quello in carne e ossa) col suo vero nome;
- Indicare la pedina con la mano;
- Dire **AVANTI, INDIETRO, DESTRA, SINISTRA** e parole con la medesima radice (avanza, indietreggia, ecc..).
In qualsiasi lingua.

INFRAZIONI MINORI DEI GIOCATORI:

- Muovere le pedine al posto di un compagno di squadra;
- Tirare il dado al posto di un compagno di squadra. A questo proposito si ricorda che il giocatore che deve eseguire il tiro, è quello che possiede la Carta-Calciatore corrispondente al numero indicato sullo schema (fig. 2).

INFRAZIONI MAGGIORI DELL'ALLENATORE:

- Approfittare della posizione dietro ai giocatori della squadra avversaria per distribuire loro scuzzette, calci nei polpacci e urlargli nelle orecchie;
- Toccare direttamente le pedine.

INFRAZIONI MAGGIORI DEI GIOCATORI:

- Toccare **volontariamente** qualunque pedina che non sia la propria.

DURATA DELLA PARTITA E VITTORIA

HYSTERICOACH ha due modalità di gioco: “a tempo” o “al meglio dei...” All’inizio della partita le due squadre stabiliscono per quanto tempo giocare (15 minuti per tempo oppure 10, o 5...). **Alcuni dissesati mentali vorranno provare a giocare una partita regolamentare con due tempi da 45 minuti. In questo caso sarebbe utile farsi sponsorizzare da una ditta di pasticche per la gola o avvisare il manicomio.** Potete stabilire che vince la squadra che arriva per prima a 3, nel qual caso in presenza di allenatori scadenti (e presto esonerati) si potrebbe andare avanti per delle ore. Insomma, fate un po’ come vi pare!

ESONERO!

HYSTERICOACH è l’unico gioco di calcio in cui **l’allenatore può essere esonerato a partita in corso.** Se un allenatore si dimostra incapace di condurre la squadra, qualunque suo giocatore (senza troppe perdite di tempo) può prenderne il posto.

In questo caso il Coach esonerato, tra lo sberleffo generale, prenderà il posto del giocatore che lo ha sostituito e le Carte-Calciatore verranno rimescolate e ridistribuite tra i componenti della squadra... D’altronde qualunque cambio di panchina genera smarrimento tra i giocatori!!!

JUNIOR

HYSTERICOACH è un gioco anche per allenatori in erba, quindi facilmente giocabile dai bambini. Ogni Carta-Squadra presenta, infatti, un lato “Junior” con nomi più semplici da pronunciare. Fate utilizzare ai bambini questo lato. Sono possibili quindi sfide “miste” tra adulti e bambini, nel qual caso all’adulto basterà non barare e leggere i nomi dei giocatori dal lato “Senior”. Insomma, capisco che voi allenatori vogliate sempre vincere a tutti i costi, ma barare coi bambini...

REGOLE OPZIONALI

Se volete farvi del male potete usare le regole opzionali scaricabili da internet (www.scribabs.it/hystericoach), ma nel frattempo ve ne lascio una: la Carta-Schema ha una linea gialla che **in teoria** rappresenta l’ordine con cui l’allenatore deve far piazzare le pedine, e questo lo sapete. La regola opzionale consiste nel far applicare la “teoria”: l’allenatore deve far piazzare le Pedine-Calciatore nell’ordine corretto; quando grida “**PASSA!**”, il giocatore piazza la Pedina-Pallone nella casella della Pedina-Calciatore, come al solito, ma poi deve anche impilare la sua Carta-Calciatore su quella precedente, se c’è. In questo modo sarà possibile, poi, verificare l’esatto ordine delle giocate. E ora bando alle ciance, la folla urla... è ora di scendere in campo!



Un gioco di **Walter Obert**
Artwork: **Scribabs**



SCRIBABS DI PAOLO VALLERGA • Via Borg Pisani, 11 • 10141 Torino • Telefono, fax e segreteria telefonica: +39 011.19.71.50.40 • Internet: <http://www.scribabs.it> • E-mail: service@scribabs.it

Copyright: Tutte le illustrazioni contenute nel gioco sono di proprietà della Scribabs di Paolo Vallerga. Tutti i diritti di riproduzione totale o parziale del materiale contenuto nel gioco sono riservati.

Stampato da: **Carta Mundi** • Visbeekstraat 22 • 2300 Turnhout • Belgium
Tel. + 32 (0) 14/42 02 01 • Fax. + 32 (0) 14/42 82 54



Cartamundi
A heart for cards