Andamento della partita

Durante la fase di Campo, il Cronista legge le carte messe in gioco da tutti, una alla volta. Può commentare e improvvisare, ma sono le carte a stabilire il risultato. Ogni tempo è a sé: le carte per il Primo tempo vanno scartate dopo la cronaca.

Dopo aver ascoltato il discorso dell'Allenatore, le sue due scelte vanno annotate sul *Tabellino del Cronista* con una X. Poi il Cronista controlla la suddivisione tra tipi di carte: *Fischio* e *Gol* sono insieme nel loro spazio dall'inizio, *Disposizione tattica*, *Gesto tecnico* e *Derby* sono state piazzate nei rispettivi spazi nella fase di Spogliatoio.

Per prima cosa, il Cronista assegna un valore numerico alla squadra, in base alle carte *Disposizione tattica* e *Gesto tecnico*.

◤ Se nel suo discorso l'Allenatore ha scelto l'attacco, il valore di ogni carta è pari al Numero che riporta. Da 1 per il portiere a 11 per l'ala sinistra.

◤ Se ha scelto la difesa, il valore di ogni carta è pari all'opposto del Numero che riporta sulla scala da 1 a 11. Da 11 per il portiere a 1 per l'ala sinistra. L'apposita tabellina rende semplice l'inversione.

◤ Se ha scelto il gioco di squadra, le carte *Disposizione tattica* hanno valore positivo e le carte *Gesto tecnico* negativo.

◤ Se ha scelto l'individualismo, le carte *Gesto tecnico* hanno valore positivo e le carte *Disposizione tattica* negativo.

Sommando i valori positivi e sottraendo i negativi, si ottiene il valore della squadra. Quindi ne va assegnato uno agli avversari.

◤ Nel Primo tempo il valore pari è 0. Nel Secondo tempo dipende dal parziale: 0 se pari, +5 se vincono, -5 perdono.

◤ Ogni carta *Derby* riporta un effetto nel trafiletto corsivo. Vanno letti e applicati subito gli effetti che modificano il valore degli avversari o annullano altre carte. Il Numero di Ammoniti ed Espulsi andrà segnato sul *Tabellino del Cronista* durante la cronaca, mentre altre carte incideranno sui ruoli da rivestire nelle fasi di Campo. Le carte *Derby gol* cambiano il risultato.

Applicati gli effetti immediati, il Cronista mescola in un unico mazzo le carte *Disposizione tattica*, *Gesto tecnico* e *Derby*, tenendo da parte le sole carte *Derby gol*.

◤ Nel Primo tempo, se il valore della squadra è inferiore a 21 e superiore a quello degli avversari, il Cronista deve aggiungere al mazzo 3 carte *Gol segnato* e 2 carte *Gol subito*. Altrimenti viceversa.

◤ Nel Secondo tempo, se il valore della squadra è inferiore a 21 e superiore a quello degli avversari, il Cronista deve aggiungere al mazzo 2 carte *Gol segnato* e 1 carta *Gol subito*. Altrimenti viceversa.

◤ Infine il Cronista applica gli effetti riportati su tutte le carte *Derby gol*.

Ora può aggiungere al mazzo anche le carte *Gol* e *Derby gol*, per poi mescolarlo. Infine compila e aggiunge le carte *Fischio*: *Fischio d'inizio* e *Fine primo tempo* devono aprire e chiudere il Primo tempo, *Secondo tempo* e *Triplice fischio* il Secondo tempo.