



1. Movimento Pedine: le pedine possono muovere ortogonalmente e/o diagonalmente (in tutte le direzioni). Le pedine possono cambiare direzione una volta sola durante il movimento. Le pedine possono muovere attraverso i propri compagni di squadra, ma non possono attraversare pedine avversarie. I Difensori (pedine senza numero) non possono superare la metà campo (Regola 2). Per il portiere vedere la Regola 6 nel regolamento completo.




2. Movimento della Palla: la palla si muove alla stessa maniera delle pedine. La palla può attraversare (passare sopra) un qualsiasi numero di pedine, sia della propria squadra che avversarie. La palla non può muovere di nuovo in una colonna o in una riga che ha già attraversato e lasciato (la palla non fa dunque movimenti strani). (Regola 3)




3. Azione Offensiva (Serie): la squadra con la palla (Squadra in Attacco) lancia un dado e muove una propria pedina, esclusa quella con la palla, dell'esatto ammontare di caselle del tiro. Lo stesso giocatore lancia poi un altro dado e muove la palla dell'esatto ammontare:

- Se la SiA passa la palla direttamente ad un compagno (passaggio diretto) può subito lanciare il dado e muovere di nuovo la palla. Sa la SiA esegue un secondo passaggio diretto il suo turno finisce. La Squadra in Difesa lancerà ora un dado e tenterà di muovere una pedina nella casella della palla per effettuare un contrasto.
- Se la SiA muove la palla in una casella libera (nessuna Pedina deve occupare la casella) lancerà ancora il dado e cercherà di muovere una pedina sulla casella occupata dalla palla nel tentativo di conquistarla. Se la SiA conquista la palla sarà il turno della SiD di lanciare un dado e provare ad andare nella casella occupata dalla palla per effettuare un contrasto. (Regola 4)




4. Contrasto: ogni qual volta il giocatore della SiD muove una propria pedina in un casella occupata da un giocatore della SiA con la palla, ha origine un contrasto. Entrambi i giocatori lanciano i dadi. Il risultato più alto vince! (Ritirare i dadi in caso di parità). Chiunque vinca il contrasto avrà il possesso della palla ed inizierà una nuova **Azione Offensiva**. I Difensori (pedine senza numero) aggiungono sempre un +1 al tiro del dado nei contrasti. Il Portiere aggiunge sempre un +2 al tiro di dado nei contrasti. (Regola 4D)




5. Segnare: quando un passaggio diretto raggiunge un giocatore nell'Area di Rigore c'è una possibilità immediata di segnare un goal! Far girare la freccia al centro del campo. Se la freccia termina su un pallone è goal! La bandierina rossa indica Calcio d'Angolo. Il risultato "1" indica Rinvio. (Regola 5)

Se la palla viene conquistata nell'Area di Rigore (la palla viene spostata nell'area di rigore e quindi catturata dalla Squadra in Attacco), la Squadra in Difesa avrà la possibilità di tentare di muovere una pedina nella stessa casella per effettuare un contrasto. Se la Squadra in Attacco vince il contrasto potrà effettuare subito un tiro in porta. Se la Squadra in Difesa vince il contrasto ottiene il possesso della palla ed inizia una nuova **Azione Offensiva**.



6. Calcio d'Inizio: quando viene segnato un goal, riposizionare le squadre nella posizione iniziale. La squadra che ha subito il goal eseguirà il Calcio d'Inizio. (Regola 1)

Per iniziare la partita, o il secondo tempo, con un Calcio d'Inizio (o dopo un goal), muovere prima la palla e poi provare a recuperarla. Il Calcio d'Inizio è dunque diverso dalla normale **Azione Offensiva**.



7. Falli: se durante un contrasto una delle due squadre ottiene un "6" e l'altra un "1", la squadra che ha ottenuto il risultato "1" ha anche commesso un fallo! Alla pedina che ha commesso il fallo verrà mostrato il Cartellino Giallo e l'altra squadra avrà diritto ad un Calcio di Punizione. Se una pedina riceve due Cartellini Gialli durante la partita è espulsa (rimuoverla dal gioco) e appoggiarla a lato dello spazio con il suo numero sulla mappa. I Cartellini Giallo e Rosso vanno sempre posizionati a fianco dello spazio con il numero nella sezione falli. (Regola 9)