

## MATCH OF THE SEASON | Manuale

### Introduzione

Match Of The Season è un gioco da 2 a 4 giocatori. I partecipanti impersonano il ruolo del Manager di una squadra di calcio e competono tra loro per conquistare più Trofei possibili. Tattiche, capacità dei giocatori, rischio e fortuna sono tutte componenti per decidere quale squadra vincerà.

L'obiettivo del Gioco è vincere il maggior numero di Trofei nel corso di sei Stagioni. Le squadre competono per tre Trofei ogni Stagione:

Il Campionato

La Coppa Nazionale

La Coppa Europea (eccetto Stagione 1)

Ad ogni Trofeo vengono assegnati dei punti. Alla fine dell'ultima Stagione (sesta) questi punti vengono sommati e il Manager con il maggior punteggio vince il Gioco.

I punti dei Trofei sono assegnati come segue:

1° posto nel Campionato: 3 punti

2° posto nel Campionato: 2 punti

3° posto nel Campionato: 1 punto

Vincitore della Coppa Nazionale: 2 punti

2° miglior classificato della Coppa Nazionale: 1 punto

Vincitore della Coppa Europea: 3 punti

2° miglior classificato della Coppa Europea: 2 punti

### Prima di iniziare il Gioco

#### Selezione Squadra

Ogni Manager determina il colore della propria squadra pescando una Carta delle squadre e posiziona l'indicatore relativo sul tabellone dei punti.

Un giocatore a scelta è nominato "Banchiere".

Ogni Squadra riceve inizialmente 100.000 € (3 carte da 20.000 € , 2 carte da 10.000 € e 4 carte da 5.000 € )

Sistamate le Carte dei calciatori su 5 colonne in relazione alla loro forza: la prima colonna composta di giocatori da 1 stella, la seconda colonna di giocatori da 2 stelle etc etc.

Mischiate ogni colonna di carte e posizionatele con la faccia rivolta in basso. Ogni Manager a turno dovrà prendere:

1 carta dalla colonna dei giocatori a 5 stelle

2 carte dalla colonna dei giocatori a 4 stelle

3 carte dalla colonna dei giocatori a 3 stelle

Adesso girate la colonna dei giocatori da 2 stelle e cominciando dal Manager più giovane, a turno, pescate una carta dal mazzo. Una volta che ogni Manager avrà pescato quattro (4) carte ripetete il procedimento con la colonna dei giocatori da 1 stella.

Ogni Manager ora possiede una Squadra di 14 giocatori (1 da 5 stelle, 2 da 4 stelle, 3 da 3 stelle, 4 da 2 stelle e 4 da 1 stella) con i quali creare la Squadra iniziale.

#### Squadra iniziale

Ogni manager seleziona 11 giocatori e li posiziona in formazione sul tavolo da gioco. La posizione dei giocatori è determinata dal loro colore di sfondo sulle carte come segue:

Giallo - Portieri  
Verde - Difensori  
Rosso - Centrocampisti  
Blu - Attaccanti

La Formazione iniziale deve essere composta da 1 Portiere e 10 giocatori in campo.

I giocatori in campo sono obbligati a schierarsi in una delle seguenti formazioni:

5-3-2

4-4-2

4-3-3

3-4-3

3-5-2

La prima cifra indica il numero dei Difensori, la seconda quello dei Centrocampisti e la terza quello degli Attaccanti.

Esempio: la formazione 4-3-3 sarà composta da quattro Difensori (Verdi), tre Centrocampisti (rossi) e tre Attaccanti (blu).

Ricordatevi queste formazioni quando sceglierete i vostri giocatori da 1 e 2 stelle in modo da poter schierare una squadra valida in campo.

### **Trasferimento dei giocatori**

Sistemate la colonna dei giocatori non assegnati da 1 stella con la faccia scoperta. Questi giocatori sono liberi per il trasferimento e possono essere comprati in ogni momento del gioco.

Mischiate tutte le rimanenti carte giocatori (da 2 a 5 stelle) e posizionatele a faccia in giù sul tavolo da gioco. Prima che la Stagione inizi, girate le prime quattro carte, ogni Manager ha la possibilità di comprare questi giocatori al prezzo base (1 stella 10.000 €, 2 stelle 20.000€.....5 stelle 50.000 €).

Ogni Manager deve avere la possibilità di fare la prima offerta per uno dei giocatori, tirando il dado da 6 facce il punto più alto sarà il primo a fare l'offerta, il secondo Manager alla sua sinistra sarà poi il primo a fare l'offerta per il successivo giocatore e così' via.

Nel caso più di un Manager voglia lo stesso giocatore l'offerta più alta vince.

### **Muoversi sul tavolo da gioco.**

Mettete il simbolo del Gioco sul fischietto. Ogni Manager tira un dado normale (sei facce), il punto più alto inizia per primo.

Tutti i Manager utilizzano lo stesso simbolo del gioco per far sì che siano tutti allo stesso punto della Stagione. Ad inizio turno il Manager tira il dado con tre facce e muove il simbolo del gioco secondo il risultato ottenuto.

Ci sono sei settimane in ogni Stagione ed ogni casella di gioco rappresenta un giorno della settimana.

Quando il risultato della mossa vi fa capitare su una determinata casella di gioco il Manager di turno dovrà seguire le istruzioni di quella casella. Alcune caselle hanno effetto per tutti i Manager.

Quando il simbolo del gioco si posiziona su una casella oppure passa sopra una casella "partita" (Mercoledì o Domenica), le partite corrispondenti debbono essere giocate prima di ogni ulteriore azione.

Quando il simbolo del Gioco raggiunge la casella dell'ultima Domenica della stagione in corso si giocano le partite finali del Campionato, seguite dalla nomina dei vincitori e poi si gioca la Finale della Coppa Europea.

## Il Campo di Gioco

### Simboli



Il punto di partenza per il conteggio di ogni Stagione.



Prendete una carta dal mazzo "Possibilità". Le carte Blu hanno effetto immediato, le carte Rosse possono essere tenute e giocate in ogni momento della stagione, le carte Verdi devono essere conservate e giocate all'inizio di ogni partita (vedi Regole per le Carte di Gioco). Una volta che la carta è stata giocata deve essere reinserita nel fondo del mazzo.



Tira il dado a 12 facce per decidere quale dei tuoi giocatori in formazione non giocherà la prossima partita di Campionato per infortunio. Durante la settimana 5 le caselle relative agli infortuni e ai cartellini rossi avranno effetto per tutte le squadre e ciascun Manager al suo turno tirerà l'apposito dado. Se tirando il dado fai 12 sei fortunato! Vai avanti nel gioco senza subire infortuni.



Questa casella rappresenta una partita "Extra" tra il vincitore del Campionato ed il vincitore della Coppa Nazionale. Sarà assegnato un premio in denaro ma nessun punto. In caso la stessa squadra vinca sia il Campionato sia la Coppa Nazionale questa partita "Extra" verrà giocata dal vincitore del Campionato e dal secondo miglior classificato del Campionato della Stagione precedente. Nella Stagione 1 non si gioca la SuperCoppa.



Le partite di coppa si giocano quando il simbolo del gioco passa (o si ferma) su questa casella.

Tirate il dado a 6 facce per decidere chi gioca in Casa.



Obblighi internazionali: dovete togliere tutti i giocatori della vostra squadra corrispondenti ai Paesi mostrati nella casella per la prossima partita di Campionato. Solo i giocatori con 3-4 e 5 stelle sono internazionali e il loro Paese di origine è indicato nello scudetto sulla loro maglietta. Questo può essere molto sgradevole, quindi può essere saggio considerare le varie combinazioni di queste caselle quando comprate i giocatori.



Uno dei vostri giocatori ha ricevuto un cartellino rosso e non giocherà la prossima partita di Campionato. Tirate il dado a 12 facce per stabilire di quale giocatore si tratta. Se tirando il dado fai 12 sei fortunato! Vai avanti nel gioco senza cartellino rosso.



Trasferimenti: Girate la prima carta nel mazzo giocatori, tutti i Manager possono fare offerte per questo giocatore (a partire dal loro valore base, numero di stelle per 10.000€), se non ci sono offerte per questo giocatore la carta verrà messa tra quelle dei giocatori a libero trasferimento, questi potranno essere comprati da chiunque al prezzo base (numero stelle per 10.000 €) durante la Stagione.



Le partite di Campionato si giocano quando il simbolo del Gioco raggiunge questa casella. I colori delle divise indicano quali squadre si affrontano. La squadra a sinistra gioca in Casa. Quando le partite sono finite girate una carta dal mazzo giocatori e le offerte sono aperte. Se non ci sono offerte per questo giocatore la carta verrà messa tra quelle dei giocatori a libero trasferimento, questi potranno essere comprati da chiunque al prezzo base (numero stelle per 10.000 €) durante la Stagione. Il Manager che ha mosso il simbolo del gioco su questa casella ha diritto di fare l'offerta per primo, il secondo è quello alla sua sinistra etc.etc.

## **Gioco della Partita**

### **Giocare una Partita**

Ciascun Manager seleziona la miglior formazione e la posiziona sul Tavolo. Il Manager della squadra di Casa tira il dado a 6 facce per determinare il risultato della partita.:



La migliore squadra vince. Ciascun Manager addiziona tutte le stelle dei suoi giocatori in campo. La Squadra con il totale di stelle maggiore vince.



La squadra con il miglior attacco vince. Ciascun Manager addiziona tutte le stelle dei suoi giocatori in attacco. La Squadra con il migliore attacco vince.



La squadra con il miglior centrocampo vince. Ciascun Manager addiziona tutte le stelle dei suoi giocatori a centrocampo. La Squadra con il migliore centrocampo vince.



La squadra con la migliore difesa vince. Ciascun Manager addiziona tutte le stelle dei suoi giocatori in difesa. La Squadra con la migliore difesa.



Rigore a favore della squadra di Casa. Tirate il dado a 12 facce per selezionare il rigorista, questo va scelto contando i giocatori da sinistra a destra cominciando dal Portiere (quindi 1 è il Portiere, 2 è il terzino sinistro etc.). Comparete il numero di stelle del rigorista ottenuto con le stelle del Portiere avversario, se il rigorista ha più stelle il goal è segnato e la squadra di Casa vince. In ogni altro caso il rigore è parato e la partita finisce in pareggio.



Rigore a favore della squadra Ospite. Il Manager della squadra Ospite Tira il dado a 12 facce per selezionare il rigorista, questo va scelto contando i giocatori da sinistra a destra cominciando dal Portiere (quindi 1 è il Portiere, 2 è il Terzino sinistro o Difensore Centrale sinistro etc.). Comparete il numero di stelle del rigorista ottenuto con le stelle del Portiere avversario, se il rigorista ha più stelle il goal è segnato e la squadra Ospite vince. In ogni altro caso il rigore è parato e la partita finisce in pareggio.

Se entrambe le squadre hanno lo stesso numero di stelle la partita finisce in pareggio.

La squadra che vince riceve 20.000 € di cui 10,000 € dalla Banca e 10,000 € dal Manager sconfitto.

Nessun premio in denaro in caso di pareggio.

Per le partite di Coppa Europea la Banca pagherà alla squadra vincitrice 20.000 €, anche quando giocate contro un altro Manager.

Quando schierate una formazione e la mostrate al vostro avversario prima della partita avrete bisogno di decidere con gli altri Manager come accordarvi. Non c'è problema nel mostrarsi le formazioni e nemmeno fare i cambiamenti in base a quello che schierano gli altri, questo però può provocare una serie infinita di cambiamenti. Si può risolvere tenendo coperta la formazione agli altri e permettendo ai due Manager avversari di effettuare un solo cambio.

### **Carte Tattiche nella partita**

La squadra di Casa potrà giocare una sola carta ogni partita. Dovete informare il Manager avversario dell'intenzione di usarla e posizionare la carta con la faccia in giù sul tavolo. La carta si scopre dopo il lancio del dado. Le Carte non si utilizzano nelle partite di Coppa Europea.

**Carta Contropiede:** Gioca questa carta per vincere la partita in caso tu fossi inferiore al Centrocampo. (La funzione di questa Carta è giocarla quando siete superiori in attacco e in difesa e l'unico modo di perdere è al centrocampo. Nel caso che il risultato del lancio del dado sia 3 la carta determina la vostra vittoria)

**Carta Attacco sulle Fasce:** è valida per le formazioni : 4-4-2 3-5-2 3-4-3. Giocando questa carta si annullano i tuoi centrocampisti e quelli avversari. Il risultato del dado non conta e si calcolano solo le stelle delle Ali. (Con questa carta potete ottenere una vittoria a sorpresa. Siate solo sicuri di posizionare i vostri centrocampisti migliori sulle fasce contro squadre che hanno giocatori più deboli in quella posizione. Siate prudenti nell'uso di questa carta, potrebbe essere uno strumento utile e potente nelle fasi finali della Stagione)

**Carta Attacco al Centro:** Per formazioni: 4-4-2 e 3-5-2. Aggiungete 2 stelle per ogni attaccante e centrocampista centrale che avete in formazione. (Scoprendo questa carta avrete 8 stelle in più se giocate il 4-4-2 (4 stelle per i due attaccanti e 4 stelle per i due centrocampisti centrali) e 10 stelle in più se giocate il 3-5-2 (4 stelle per i due attaccanti e 6 stelle per i tre centrocampisti centrali). Nel rispetto del risultato del dado utilizzerete di conseguenza le stelle in più.

**Carta Partita della Stagione:** La vostra squadra gioca al meglio. Aggiungete 5 stelle al valore del vostro centrocampo.

**Carta SuperParata:** In caso di rigore contro il vostro Portiere para e voi vincete la partita. (Il risultato del dado ha valore solo se il lancio dà 6 e il vostro avversario tira un calcio di rigore, con questa carta il vostro portiere anche se più debole del rigorista parlerà e il risultato della partita sarà un pareggio. Questa carta è giocata da chi ha una squadra forte ma un portiere debole e non può permettersi una sconfitta.)

### **Le 3 Competizioni**

#### **IL CAMPIONATO:**

Ogni squadra riceve 3 punti per la vittoria e 1 punto per il pareggio. Il segnalatore della squadra avanzerà sul tabellone punti via via che si accumulano i punti durante la Stagione. La squadra con più punti alla fine della Stagione è dichiarata vincitrice del Campionato. Se più squadre hanno lo stesso punteggio finale si giocherà una partita di spareggio.

Alla fine di ogni Stagione verranno distribuite alle squadre vincenti le carte dei Trofei e posizioni conquistate contenenti i relativi punteggi, inoltre la Banca distribuirà premi in denaro secondo la tabella sottoindicata:

1° Posto:	Carta del vincitore (3 punti)	nessun premio in denaro
2° Posto:	Carta del migliore 2° posto (2 punti)	25.000 €
3° Posto:	Carta del Terzo classificato(1 punto)	50.000 €
4° Posto:	Nessuna Carta	75.000 €

Nota bene: questi premi in denaro sono assegnati per bilanciare il gioco, così' da rendere la squadra più debole più forte.

#### **LA COPPA NAZIONALE:**

Quando il simbolo del Gioco raggiunge la prima casella "Coppa Nazionale" tutte e quattro le squadre giocano le semifinali di Coppa. Per i sorteggi ogni Manager tira un dado a 6 facce, i due Manager con il punteggio più alto si scontrano tra loro, così' come i due Manager con il punteggio più basso. Ogni Manager ritira il dado di nuovo per stabilire chi gioca in Casa (il punto più alto vince). Le partite vengono giocate e si stabiliscono i finalisti della Coppa Nazionale da giocarsi più avanti nella stagione.

#### **LA COPPA EUROPEA:**

I vincitori del Campionato e della Coppa Nazionale giocano la Coppa Europea nella Stagione successiva. Se la stessa squadra vince entrambe le Competizioni, la squadra avversaria sarà la migliore seconda classificata del Campionato passato. La Coppa Europea non si gioca nella Stagione 1.

Aggiungete le carte delle squadre che giocheranno la Coppa Europea alle carte delle squadre Internazionali, mescolatele e pescatele due per volta per determinare gli abbinamenti. Quando si abbinano due squadre Internazionali la prima estratta vince automaticamente e la seconda è eliminata dalla Coppa.

Quando la vostra squadra che partecipa alla Coppa Europea viene abbinata ad una squadra europea dovete preparare la formazione per giocare contro di essa. Prima della partita potrete vedere la carta della formazione avversaria per adattare la vostra formazione ed avere le maggiori possibilità di successo. La vostra squadra nelle partite della Coppa Europea gioca sempre in Casa.

Quando la vostra squadra viene abbinata a quella gestita da un altro Manager che partecipa alla Coppa Europea, l'incontro determinerà chi avanza nella competizione. Poiché entrambi avreste diritto a giocare in Casa dovete tirare un dado a sei facce. Il punto più alto decide chi gioca in Casa.

Le squadre vincitrici avanzano al turno successivo dove tutto il processo è ripetuto fino alla finale. Naturalmente non è necessario giocare tutte le partite se le squadre da voi gestite sono state eliminate.

Qualunque squadra vinca la Coppa Europea è automaticamente qualificata per la successiva edizione della Coppa. Nel caso la prossima Edizione veda tre Manager qualificati togliete dal mazzo delle squadre una carta di una squadra internazionale in modo che il numero totale sia sempre lo stesso.

## Fine della Stagione

Alla fine della Stagione alcune formalità debbono essere completate in preparazione della Stagione successiva. Ogni Manager posiziona davanti a sé la formazione più forte possibile (per esempio quella col maggior numero di stelle in assoluto, se avete più giocatori con lo stesso numero di stelle e che non rientrano in formazione scegliete chi tenere fuori) e ci si comporta come segue:



**Estensione dei Contratti:** ciascun Manager gira a faccia coperta due carte giocatore. Questi giocatori rimarranno sicuramente nella squadra della prossima Stagione.



**Perdita dei giocatori:** ogni squadra perde due giocatori. Il Manager lancia il dado a 12 facce e rimuove i giocatori corrispondenti posizionando queste carte nel mazzo delle carte giocatori. Se il numero del lancio è 12 oppure è il numero che corrisponde ai giocatori selezionati e a faccia coperta oppure ad un giocatore già rimosso, ritirate il dado. La posizione del giocatore che perdete per primo deve essere ricoperta con un altro giocatore di modo che non ci siano spazi vuoti quando tirerete il dado.



**Scambio dei giocatori:** Le squadre che hanno terminato in terza e quarta posizione avranno un aiuto extra. Il Manager della squadra quarta classificata scambia un giocatore con il primo e secondo classificato. Si può scegliere qualsiasi giocatore a faccia scoperta e scambiarlo a propria scelta con un giocatore che gioca nella stessa posizione. Le carte dei giocatori scambiati sono posizionate a faccia coperta nelle formazioni schierate dai Manager. Adesso il Manager della squadra terza classificata scambia un suo giocatore con uno a faccia scoperta della squadra quarta classificata. Normalmente i Manager prenderanno i migliori giocatori dalle altre squadre e daranno in cambio i più deboli della propria squadra. Esempio: Blu finisce quarto in Campionato, Rosso terzo, Giallo secondo e Verde primo. Blu prende un centrocampista da 4 stelle da Giallo e gli dà in cambio un centrocampista da 1 stella, poi Blu prende un attaccante da 5 stelle da Verde e gli dà in cambio un attaccante da 1 stella. Adesso Rosso prende un portiere da 4 stelle da Blu e gli dà in cambio un portiere da 2 stelle.



**Trasferimento dei giocatori:** Mischiate tutte le Carte giocatori non assegnate e girate le prime sei, una per volta. I Manager secondo il loro turno possono fare offerte come avvenuto la Stagione precedente. I giocatori invenduti vanno messi in fondo al mazzo, quelli da 1 stella restano sul tavolo a faccia scoperta.



**Coppa Europea:** aggiungete le carte delle squadre dei Manager qualificati a quelle delle squadre Internazionali, mischiate e ponete il mazzo sul tavolo da gioco.



**Calcio d'inizio!** Mettete il simbolo del gioco sulla casella del fischietto e la nuova Stagione riparte.

## **Regole aggiuntive**

### **Comprare e vendere giocatori**

I giocatori possono essere venduti alla Banca in ogni momento per la metà del loro valore base (esempio: un giocatore da 3 stelle vale 30.000 € incasserete dalla banca la metà cioè 15.000 €).

I giocatori venduti debbono tornare in fondo al mazzo, quelli da 1 stella restano sul tavolo a faccia scoperta.

I Manager possono comprare e vendere tra di loro i giocatori in ogni momento. E' vietato vendere e poi ricomprare lo stesso giocatore oppure vendere e poi ricomprare un giocatore equivalente (esempio vendo un centrocampista da 4 stelle e compro un altro centrocampista da 4 stelle) nella stessa Stagione. I giocatori devono essere venduti all'offerente più alto. Non sono permessi accordi privati di alcun genere.

### **Limiti ai giocatori in rosa**

Le squadre devono avere tra i 13 e i 18 giocatori. Una squadra con solo 13 giocatori è obbligata ad acquistare 2 giocatori per rimpiazzare a fine Stagione quelli che perderà. Una squadra con 18 giocatori in rosa non può comprare o fare offerte per altri giocatori prima di averne veduto almeno uno. I giocatori devono essere venduti PRIMA che la carta del nuovo giocatore in vendita sia girata e che qualunque offerta venga fatta. Se una squadra con 18 giocatori riceve inaspettatamente un giocatore delle giovanili, il Manager deve vendere un giocatore a sua scelta incluso quello delle giovanili.

### **Formazioni**

Se un Manager non può schierare 11 giocatori in campo la squadra può giocare anche con 9 o 10 giocatori. Le posizioni dei giocatori mancanti debbono essere comunicate all'avversario. In caso si schieri in campo una squadra con meno di 9 giocatori l'avversario vincerà a tavolino.

### **Giocare in due**

Ogni Manager controlla due squadre. E' proibito vendere e comprare giocatori tra queste squadre controllate da un solo Manager. Quando le squadre di uno stesso Manager si scontrano, questi è obbligato a mettere in campo le migliori formazioni possibili per entrambe. Alla fine del Gioco (Stagione 6) i manager sommeranno i punteggi ottenuti dalle due squadre controllate per stabilire chi ha vinto.

### **Giocare in tre**

Quando si gioca in tre la quarta squadra è considerata sconfitta in partenza. Voi vincete automaticamente 3 punti giocando contro di essa ma allo stesso tempo non ci sarà alcun premio in denaro.

### **Tattiche di gioco opzionali**

Giocatori esperti possono scegliere di variare i risultati indicati dai dadi partita. Per esempio, lanciando un 2 potrebbe significare che il valore della difesa della squadra di Casa si confronta con il valore dell'attacco della squadra in trasferta mentre lanciare un 4 potrebbe significare l'opposto. E' anche possibile permettere formazioni aggiuntive come il 3-3-4 oppure il 5-4-1, nota che questo potrebbe avere effetti sul prezzo dei giocatori.

Un'altra variazione è usare il dado a 12 facce per stabilire gli eventi della partita, per esempio infortuni, cartellini rossi, attacco contro difesa etc.etc. le varie combinazioni le decidete voi. Potete creare eventi multipli durante la partita oppure tirare il dado avere il risultato finale, se lo lanciate Quattro volte la partita potrebbe finire 3 - 1.

Il modo in cui le regole standard sono state pensate rendono il gioco relativamente facile e veloce ma possono rendere allo stesso tempo una squadra molto sfortunata o molto fortunata nel vincere una partita Utilizzando più Eventi Partita e magari il dado a 12 facce potrete usufruire di molte più possibilità nel gioco ma anche aumentarne la durata.

Sotto un esempio di gioco avanzato:

### **Gioco avanzato:**

Lanciate il dado a 12 facce per sei volte. Ad ogni lancio una delle due squadre può segnare un goal. Se da un lancio si determina un egual numero di stelle nessun goal è segnato. Il numero finale dei goal decide il vincitore. Il risultato potenzialmente potrebbe essere 6-0 o 3-3- ma anche 0-0 se tutti gli eventi finiscono in pareggio.

Risultati del lancio del dado:

- 1 La miglior squadra complessiva segna. I Manager sommano le stelle di tutti i giocatori della squadra, quella con il numero più alto vince .
- 2 La squadra con il miglior attacco segna. I Manager sommano le stelle di tutti gli attaccanti in campo, la squadra con l'attacco più alto vince .
- 3 La squadra con il miglior centocampo segna. I Manager sommano le stelle di tutti i centrocampisti in campo, la squadra con il centocampo più alto vince.
- 4 La squadra con la miglior difesa segna. I Manager sommano le stelle di tutti i difensori in campo, la squadra con la difesa più alta vince.  
Rigore per la squadra di Casa. Lanciate il dado da 12 facce e selezionate il rigorista contando da sinistra a destra a cominciare dal portiere (1 è il portiere, 2 è il difensore sinistro, 3 il difensore centrale etc.) confrontate il numero di stelle del rigorista con quelle del portiere avversario. Se il rigorista ha più stelle il rigore è segnato altrimenti se ne ha di meno il rigore è parato e non ci sono goal.
- 5 Rigore per la squadra in trasferta. La stessa procedura descritta sopra ma effettuata dal Manager della squadra in trasferta.
- 6 Cartellino Rosso per la squadra di Casa.. Lanciate il dado a 12 facce per selezionare il giocatore e rimuovetelo dalla formazione per il resto di questa sola partita. Se esce il numero 12 siete fortunati e e andate avanti senza Cartellino Rosso.
- 7 Cartellino Rosso per la squadra in trasferta. (come sopra per il Manager avversario)
- 8 Infortunio per la squadra di Casa. Uno dei vostri giocatori si è infortunato e dovete sostituirlo. Lanciate il dado a 12 facce per selezionare il giocatore infortunato solo per questa partita. Se esce il numero 12 siete fortunati e andate avanti senza infortuni. In caso di infortunio potete cambiare la formazione e inserire un giocatore in posizione diversa.
- 9 Infortunio per la squadra in trasferta. (come sopra per il Manager avversario)
- 10 L'attacco di Casa contro la Difesa ospite. Entrambe le squadre debbono sommare le stelle relative per vedere chi avrà segnato.
- 11 Attacco ospite contro difesa in Casa. Entrambe le squadre debbono sommare le stelle relative per vedere chi avrà segnato.
- 12

Dopo ogni lancio del dado i manager possono decidere di effettuare una sostituzione. Se ne possono effettuare 3 in tutto. Questa opzione è particolarmente utile in caso di infortuni o cartellini rossi subiti da voi o dal vostro avversario.