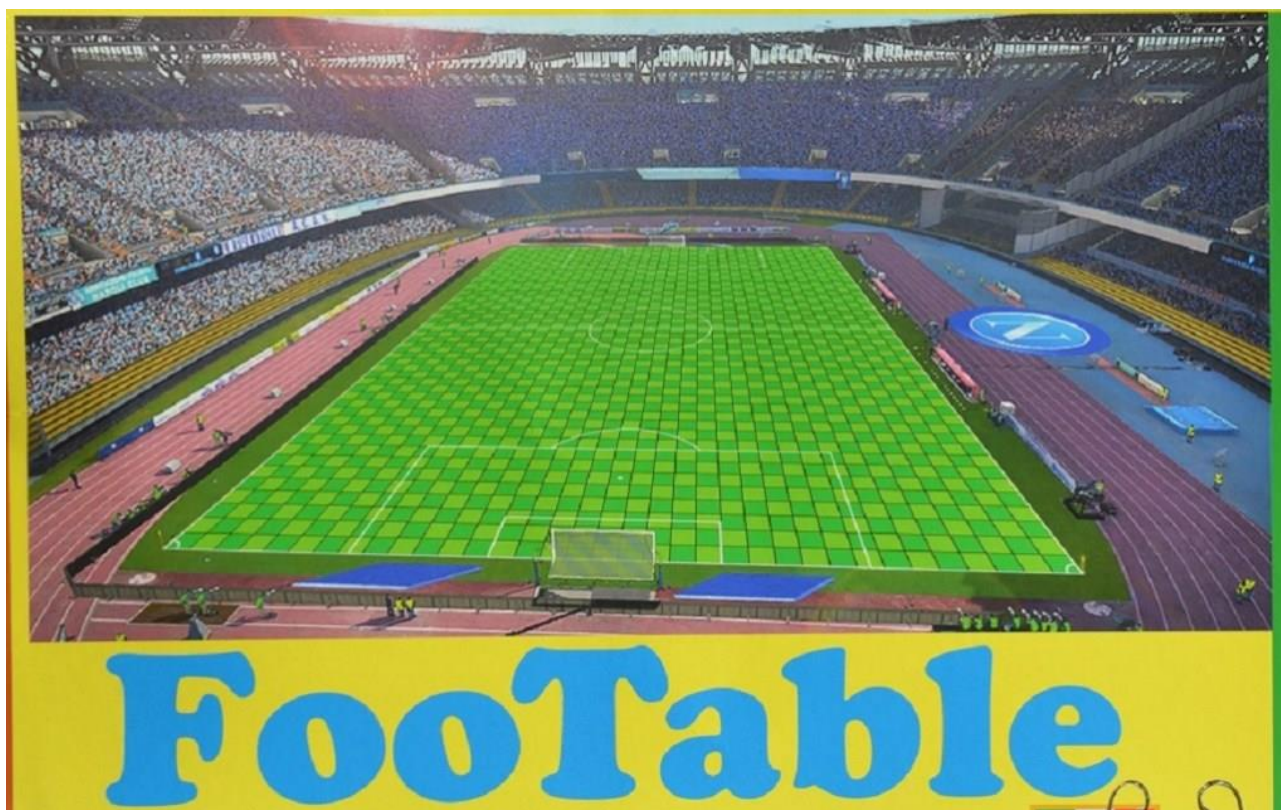


FOOTABLE

Partite di Calcio sul tavolo da gioco



Introduzione

“Scusa Ameri, ti interrompo da San Siro per segnalare che l’Inter ha segnato con un colpo di testa di Boninsegna, quindi il risultato è cambiato: Inter 2 e Juventus 1”.



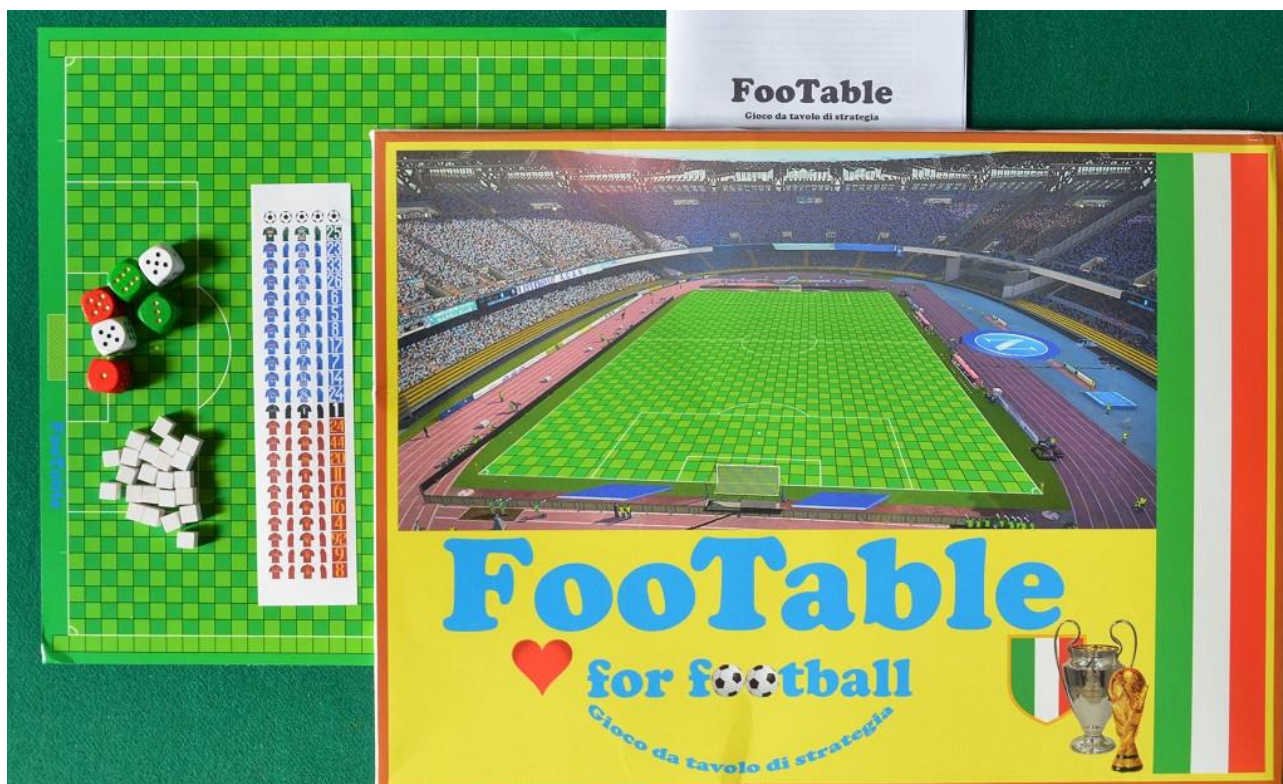
Quante volte abbiamo sentito queste frasi nel corso della trasmissione radiofonica “Tutto il Calcio minuto per minuto” e cosa c’entra **Footable** con Ciotti?

Tanti sono stati nel tempo i giochi dedicati a questo sport (ne abbiamo recensito uno anche pochi mesi fa, [Fublet](#), e ritorniamo volentieri sull’argomento dopo aver provato Footable, creato e autoprodotta da Luigi Miele: un gioco per 2 avversari, da 10 anni in su, che richiede almeno un’oretta di tempo.

Se volete essere più aderenti alla realtà giocherete ovviamente due tempi di 45 minuti e potrete anche affidare ogni reparto (attacco, centrocampo e difesa) ad un giocatore diverso per arrivare quindi fino a 6 partecipanti.

Unboxing

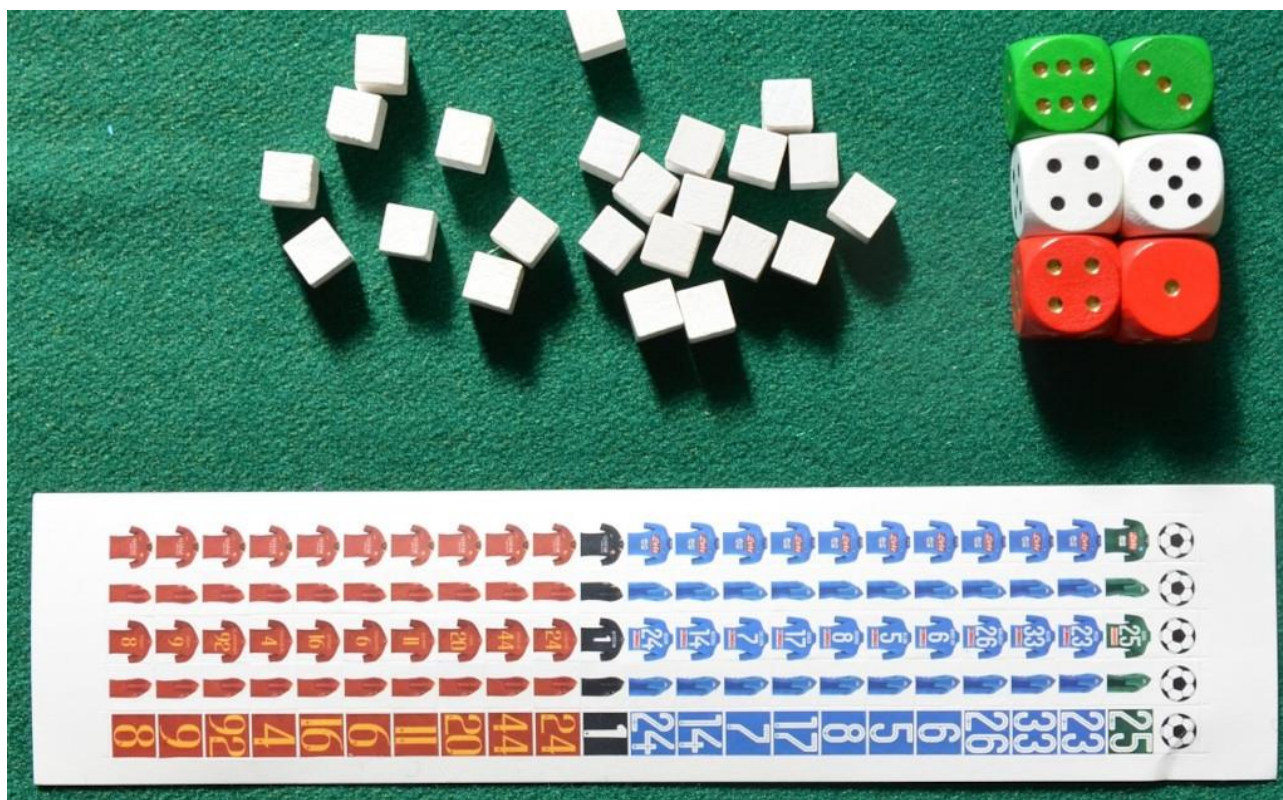
La scatola di **Footable** (445x325x20 mm) si nota soprattutto per la magnifica fotografia del San Paolo, gremito di tifosi, dove però il manto erboso è stato sostituito dalla griglia quadrettata del tabellone del gioco. Luigi è di Ercolano e quindi è ovviamente tifoso del Napoli, da qui la scelta.



Il contenuto della scatola.

All'interno troviamo un campo da calcio stampato su cartoncino (435x320 m) e diviso in quadretti da 10 mm di lato: 35 caselle di larghezza per 50 di lunghezza. Un sacchetto contiene 23 cubetti di legno dipinti di bianco (i calciatori ed il pallone) insieme ad un foglietto di 115 piccoli adesivi quadrati da applicare su 5 delle sei facce dei cubetti. Dopo aver eseguito questa operazione vi ritroverete con 11 calciatori del Napoli ed 11 della Roma (ma l'autore ha pronti adesivi anche per altre squadre, basta contattarlo sull'apposito sito: (<https://footableboardgame.wordpress.com/>), oltre ad un pallone, sempre "cubico".

Confesso che la poca dimestichezza di chi scrive ha reso complicata questa operazione, ma con un po' di pazienza sono arrivato ugualmente alla fine: se anche voi avete delle dita troppo grosse vi consiglio di attaccare solo gli adesivi col numero del giocatore sulla faccia in alto di ogni cubetto e potrete giocare senza problemi (già che ci siete potreste anche incollare la "schiena" del calciatore sulla faccia del dado che vedrete dalla vostra postazione, per maggiore chiarezza).



I dettagli dei materiali, prima che i giocatori ... si vestano.

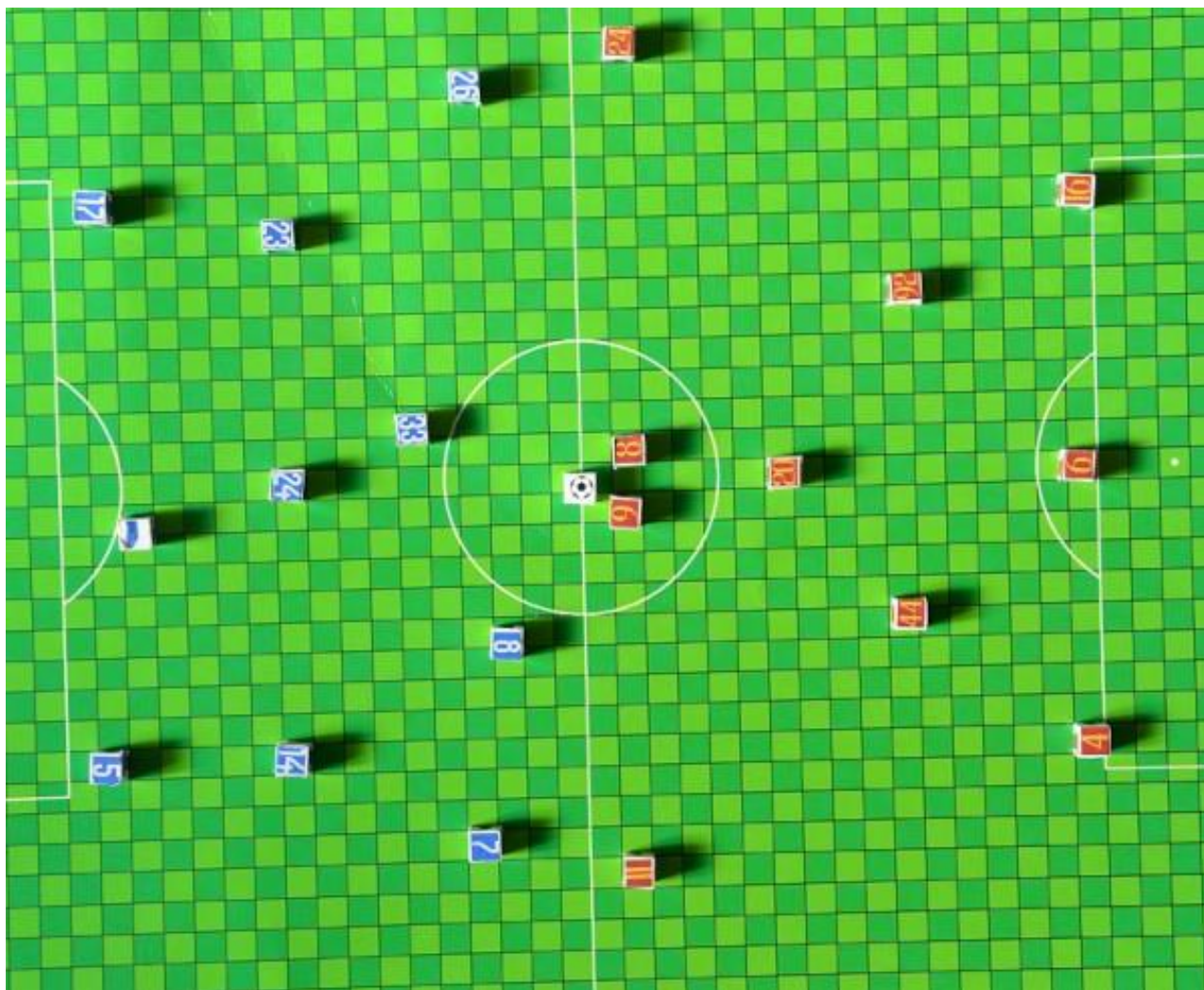
Per inciso, i numeri forniti sono quelli che avevano i giocatori di Roma e Napoli nell'incontro diretto disputato al San Paolo nella stagione 2017-2018.

Il libretto delle regole, in bianco e nero, è stato realizzato con 6 fogli A4 fotocopiati e piegati: a chi sta già "scuotendo la testa" in segno di disapprovazione dico subito che il prezzo del gioco (sui 20 euro) è talmente basso che l'autore ha sicuramente dovuto fare attenzione a tutti i componenti per non uscire dal budget, quindi non lamentiamoci troppo della stampa.

Fortunatamente non è dalla realizzazione grafica del libretto che si giudica un gioco sportivo e **FooTable** lo possiamo subito "etichettare" come un gioco riuscito e adatto a tutti. Completano comunque la componentistica sei dadi "D6" di buona qualità: due rossi, due bianchi e due verdi.

Preparazione (Set-Up)

La prima cosa da fare ad inizio partita è naturalmente decidere il "Modulo Tattico" da adottare: 3-4-3, 4-3-3, 4-5-2, ecc. Ed anche in FooTable occorre fare la stessa cosa: munitevi di un foglietto (soprattutto se avete poca memoria, come chi scrive) e segnate a quale reparto appartengono i vari giocatori, indicando numero e reparto (2-24-33 in Difesa, 18-13-44 al Centrocampo, ecc.).



Le squadre schierate in campo prima del calcio di avvio.

Questa operazione è molto importante, come vedremo, ma potrete in seguito cambiare Modulo ed assegnazione dei giocatori ad ogni sosta del gioco.

Non resta dunque che fare entrare le squadre in campo, accompagnate dal boato della folla, e mettere il pallone in una delle caselle a centro campo: lanciate una monetina per decidere a chi spetta il calcio d'inizio e ... partite.

Il Gioco

A questo punto è indispensabile ricordare a tutti che stiamo per iniziare una partita di calcio e che quindi si applicano al **FooTable** TUTTE le regole della FIGC in merito al fuorigioco, ai falli, rimesse dal fondo, calci d'angolo, ecc. con tanto di ammonizioni e, nei casi più gravi, espulsioni. Per mettere in pratica tutto ciò occorre muovere i calciatori in campo, effettuare passaggi e tiri in porta, e tutto ciò è gestito con l'ausilio di tabelle numeriche. Ehi, ti ho sentito sai mentre dicevi che non sei interessato a prendere lezioni di matematica su un gioco! Prima di brontolare però sarà bene che tu segua il resto delle spiegazioni poi, se ancora non ha capito come funziona il sistema, potrai andare tranquillamente a giocare a "calcetto" con gli amici.



La squadra del Napoli per FooTable.

Il vero “cuore” di **FooTable** sono i passaggi ed i relativi movimenti degli atleti per farsi trovare pronti a riceverli, sperando che il compagno sia abbastanza preciso nei suoi lanci; ci sono 5 tipi di passaggio: corto (1-6 caselle), medio (6-11), lungo fino a 16 caselle, lungo fino a 20 caselle e lungo fino a 26 caselle.

Il giocatore, dopo aver deciso il tipo di passaggio, deve indicare all'avversario la traiettoria che vuole dare al pallone ed il punto (eventuale) di arrivo: inoltre deve indicare una serie di 6 esagoni consecutivi che costituiscono “il range di errore” del passaggio. Fatto questo lancia 3 dadi (passaggio corto), oppure 2 dadi (medio), oppure 1 dado (lungo), sceglie il risultato di uno di essi e verifica dove arriva effettivamente il pallone. Se si ferma adiacente ad un compagno quest'ultimo se ne impossessa e può effettuare un altro passaggio o un tiro.

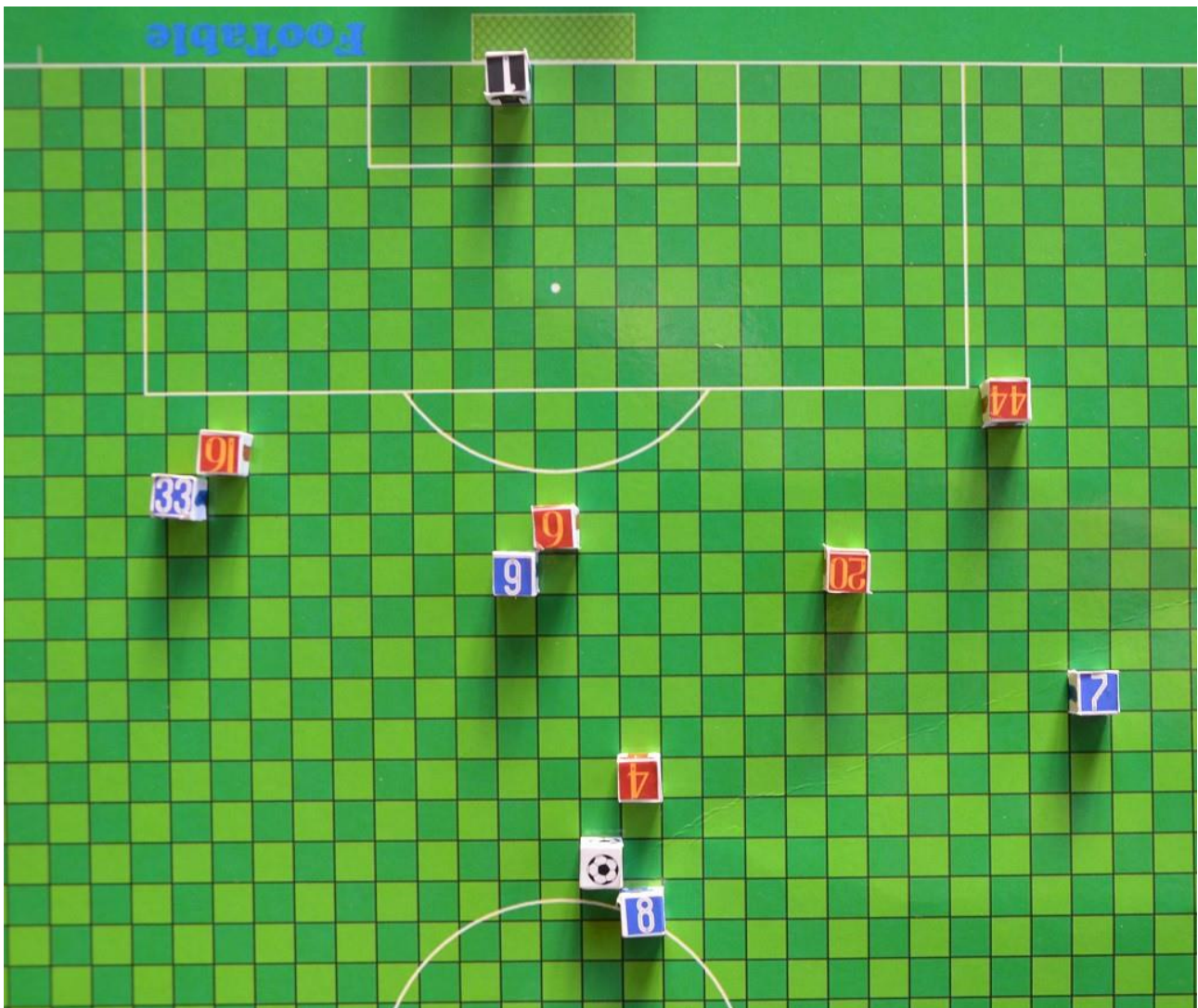
I più attenti fra voi si staranno chiedendo come fare a raggiungere una distanza da 7 a 26 caselle utilizzando un solo dado: bravi, vedo che seguite! In effetti la tabella dei passaggi indica che nel caso di lanci medi si aggiunge il valore fisso “+5” al dado scelto, mentre per quelli lunghi si aggiungono “+10, +15 o +20” a seconda del tipo. Quindi tutto OK: vi assicuro che le cose funzionano benissimo, naturalmente con un margine di errore che cresce man mano che si effettuano passaggi sempre più lunghi.



La squadra della Roma.

In alternativa al passaggio il giocatore può decidere di effettuare un “movimento” in campo: chi ha il possesso del pallone (o è stato l'ultimo a toccarlo) lancia i suoi tre dadi e muove i calciatori di ogni reparto del numero di caselle mostrato dal dado: il “rosso” si riferisce agli attaccanti, il “bianco” ai centrocampisti ed il “verde” ai difensori (il portiere può muovere sempre di 1 casella nella sua area di porta. Ma prima che qualcuno obietti “e se i risultati sono troppo brutti per essere utilizzati al meglio?” preciso che bisogna per prima cosa mettere bene in campo i propri atleti e poi ... le regole dicono che gli “1” possono essere scambiati con un altro reparto: avete fatto “1” con l'attacco mente la difesa ha un bel “5” di cui non avete bisogno? trasformate in “5” il vostro attacco (ma non fate i furbi e riducete subito ad “1” la difesa). Subito dopo l'avversario fa la stessa cosa e muove i suoi calciatori... con le stesse finalità. Se si gioca in più di due, ogni partecipante avrà il controllo (e la responsabilità) di uno dei reparti ed userà dunque il dado relativo.

Ovviamente i movimenti in campo servono a smarcare i propri attaccanti, perché ricevano dei palloni adatti ad essere tirati in porta, a tenere uno o due centrocampisti liberi per poter effettuare i passaggi necessari mentre la difesa marcherà a uomo (o a zona, fate voi) gli attaccanti avversari.



Gli “Azzurri” in fase di attacco, ma i “Giallorossi” hanno stretto le marcature sugli attaccanti più pericolosi.

La terza alternativa disponibile, dopo i passaggi ed i movimenti, è quella dei tiri in porta, anche perché se non si fanno non si segna, dunque non si vince. Prima di effettuare il tiro vero e proprio il giocatore deve valutare la distanza dalla porta (in caselle) per sapere quanta “forza” dare al suo calcio: anche in questo caso una rapida occhiatina all'apposita tabella ci dice quanti dadi tirare. Per esempio, con una distanza da 11 a 15 caselle dovremo utilizzare 4 dadi “D6” (quindi con la possibilità di ottenere da 4 a 24 punti) ed il tiro sarà stato effettuato correttamente se il totale dei punti ottenuti è uguale o superiore alla distanza (in caselle) dal bersaglio.

Non resta che verificare se abbiamo segnato un gol oppure se il portiere ha parato o respinto il pallone. Attaccante e portiere tirano un dado “D6” e in base alla zona da cui è partito il tiro (in Area di rigore, ai lati dell’Area o da fuori Area) si controlla l’esito: parata, palo o traversa, respinta del portiere, calcio d’angolo, sul fondo o rete. Le stesse regole si applicano ovviamente anche ai calci d’angolo, ma qui è possibile fare il primo passaggio ad un compagno che provvede poi ad effettuare il tiro vero e proprio.



Gli Azzurri sono pronti a battere un calcio d'angolo, con il numero 17 che proviene dalle retrovie e tenterà una deviazione in porta, verosimilmente con un colpo di testa.

Vedo qualche faccia dubbiosa: tranquillizzatevi perché dopo una partita di prova a **FooTable** abbandonerete per sempre le consultazioni del Regolamento ed userete semplicemente un po' di buon senso e le tabelle fornite.

Ma il gioco del Calcio non è “per femminucce”, scrivevano una volta alcuni giornalisti., mentre qui non abbiamo ancora visto entrate in scivolata, spinte spalla a spalla, qualche manata quando l'arbitro non vede, ecc. È vero, ma la ragione è semplice: non abbiamo ancora parlato dei “contrastisti” (chiamati “duelli” nel regolamento, tanto per essere ancora più chiari).

Capita molto spesso che dopo una fase di “movimento” due o più giocatori avversari si ritrovino adiacenti al pallone: a questo punto entrambi lanciano un dado “D6” e verificano il risultato su un'apposita tabella (realizzata dall'autore dopo lunghi calcoli delle probabilità) che mostra tutte le possibili combinazioni di dadi per determinare l'effetto del contrasto: “nessun effetto” (e la partita continua con chi aveva il possesso del pallone), “cambio palla” (il difensore la porta via all'attaccante), “fallo” (dell'attaccante o del difensore) con o senza cartellino giallo, ecc.



Tutto è pronto per una punizione da fuori area, ed il portiere sta predisponendo la barriera.

Anche qui, come nel Calcio, la squadra che ha subito un fallo può approfittare della regola del vantaggio (se l'azione sembra ancora valida) oppure battere la punizione secondo due modalità: immediatamente (dopo una fase di movimento di entrambe le squadre) oppure dopo aver ridisposto in campo tutti i propri atleti.

Se la palla, durante un lancio, supera la linea del fallo laterale il giocatore avversario ha di nuovo la scelta fra passare immediatamente il pallone (dopo la solita fase di movimento) oppure chiedere una "ridisposizione": in tal caso entrambi gli allenatori possono spostare tutti i loro calciatori in campo nella posizione che desiderano. Un calciatore verrà poi posizionato sulla casella fuori dal perimetro da cui è uscita la palla e potrà fare un lancio con le mani (solita scelta tra corto, medio o lungo, ma fino ad un massimo di 21 caselle).

Quando invece la palla finisce sul fondo o è parata dal portiere abbiamo un rinvio: anche qui, come al solito, il giocatore deve decidere se farlo immediatamente o dopo una ridisposizione, ma questa volta ha anche la scelta tra un rinvio con le mani (fino ad un massimo di 21 caselle) o con i piedi (26 caselle). Il portiere, come nella realtà, ha inoltre la possibilità di battere dalla sua area di porta o spingersi fino al limite dell'area di rigore prima di rinviare.



I Giallo-Rossi in attacco battono un fallo laterale: le marcature degli avversari però sono ferree.

Le partite a **FootTable** dovrebbero durare 90 minuti (45 per tempo) ma è possibile ridurre questo tempo (mai sotto i 30 minuti, a nostro avviso) se i giocatori lo desiderano: naturalmente vince chi ha fatto più reti, mentre in caso di pareggio (e nelle prime partite accade spesso che si arrivi allo 0-0) vi consigliamo di effettuare 5 rigori per parte (cambiando... rigorosamente i calciatori dopo ogni tiro) per arrivare comunque ad un vincitore.

Qualche considerazione e Suggerimento

Ho praticato per anni il Calcio, da giovane, arrivando ad entrare nella squadra di Ingegneria durante gli anni dell'Università: il mio idolo era Facchetti e quindi il mio ruolo era quello di terzino sinistro con licenza di andare a porta e... possibilmente segnare, cosa che ogni tanto mi riusciva perché, essendo all'epoca piuttosto veloce, la squadra mi dava la possibilità di arrivare qualche volta libero sotto porta.

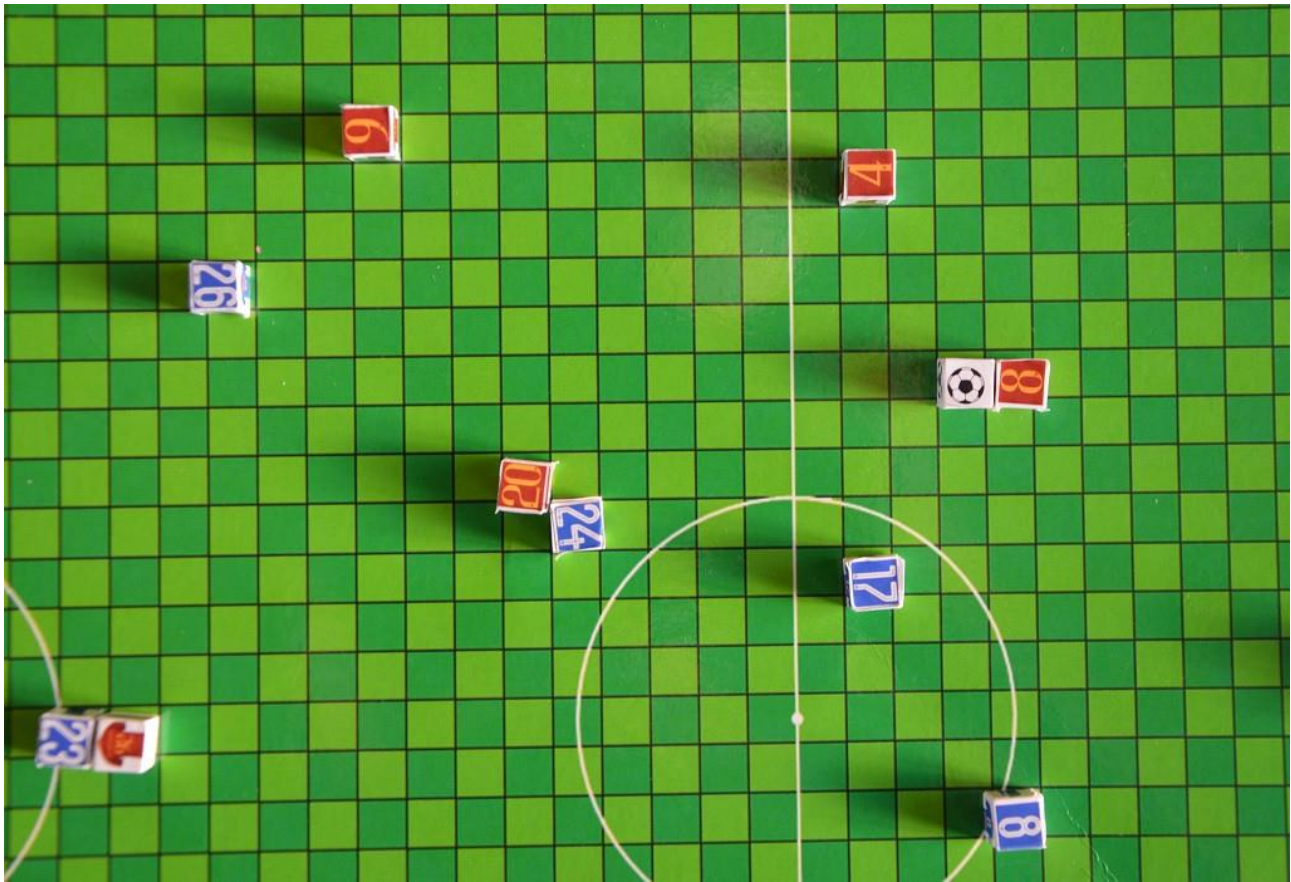


Si possono anche sostituire le squadre originali con delle miniature: qui vediamo Inter e Napoli schierate in campo usando le miniature della scatola “Domenica Sportiva”.

Dopo i 45 anni ho però smesso di giocare (un paio di “strappi” mi hanno fatto capire che era meglio appendere le scarpette al chiodo) e sono diventato quindi un “guardone” alla TV: i recenti scandali del Calcio vero, le lotte “politiche” fra i membri della FIGC e le quotazioni “paurose” dei giocatori mi hanno però allontanato definitivamente da questo sport... ma non dal praticarlo su tavolo, ed è per questo che continuo a raccogliere e provare tutte le scatole su cui riesco a mettere le mani, aggiungendole alla mia collezione (iniziata con i “Dadogol” che il “Corrierino dei Piccoli” metteva come inserto nei numeri estivi del giornale, circa 60 anni fa...).

Footable ha il pregio di essere molto semplice da giocare (una volta che si è capita la meccanica scelta dall’autore) e dopo un paio di partite di prova tutti possono calarsi nei panni di un allenatore e guidare la loro squadra verso la vittoria sul campo. Ricordate che valgono sempre tutte le regole del Calcio, quindi è possibile commettere anche falli tattici per spezzare sul nascere un’azione pericolosa (entrando con un calciatore nella stessa casella dell’avversario ma con tutte le conseguenze del caso, come ammonizione o espulsione), ostruzione, ecc.

Ma soprattutto bisogna pensare bene a come muovere i propri uomini in campo ed a sfruttare ogni possibile occasione per prendere l’avversario di sorpresa ed un po’ sbilanciato: nella foto qui sotto, per fare un esempio, vedete i Giallo-Rossi che, conquistato un pallone a centrocampo, si preparano a colpire in contropiede con un passaggio corto al numero 4 ed uno medio al numero 9, il quale poi cercherà di procedere verso la porta con un’azione di “movimento” prima di provare un tiro.



Un'azione di contropiede.

Un'altra azione poco usata all'inizio ma che lo scrivente apprezza molto è quella del tiro "lungo" verso una zona del campo poco affollata ma dove ci sia almeno un calciatore del proprio colore: se il lancio è positivo l'azione diventa davvero pericolosa, ma anche se non va bene sarà possibile recuperare abbastanza agevolmente il pallone e ricominciare un'altra azione.

Commento finale



La scatola di Footable.

In definitiva se vi piace il Calcio vi consiglio di provare **Footable** perché è abbastanza semplice da poter essere capito ed imparato facilmente da tutti, ma è anche sorprendentemente realistico negli effetti sul terreno.

Forse non si segneranno mai caterve di gol (soprattutto se entrambi i giocatori sono buoni strateghi ed applicano marcature strette) ma potrete passare un'oretta o poco più cercando di superarvi a vicenda e senza neppure accorgervi del passare del tempo.

Si tratta di un'autoproduzione e non mi risulta che al momento possa essere acquistato in negozio, a meno che l'autore nel frattempo non abbia trovato un distributore.

Vi invito ad andare sull'[apposito sito](#) dove potrete anche ordinarlo al costo di 20 euro (trasporto incluso). Secondo me una volta provato non resterà mai a lungo fermo sullo scaffale...

Lo scrivente ringrazia [Luigi Miele](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a sua disposizione