

PLAYBALL

Ci siete per una partita di calcio a tre?



NOTA IMPORTANTE: questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web www.balenaludens.it e che è stato pubblicato in data 17/06/2026. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

Introduzione

Quando abbiamo aperto per la prima volta la scatola di **Playball** il nostro commento iniziale, alla vista dei pochissimi componenti trovati all'interno, è stato... Mmmmm...

Abbiamo comunque aperto subito il libretto con le istruzioni, schierato gli atleti (3 "playballer" per lato) e letto le regole, semplicissime e molto chiare.

Solo a quel punto ci è venuta la voglia di provarlo e, piano piano, abbiamo iniziato a coinvolgere altri giocatori... così il virus si è sparsa molto rapidamente!

Playball è distribuito in Italia da **Oliphante** ed è stato ideato per 2 giocatori, da 7 anni in su e dura 15-20 minuti al massimo (se ci si pensa un po' per trovare la mossa giusta). Proviamo a descriverlo anche ai nostri lettori.

Unboxing e Preparazione (setup)



Foto 1 – I componenti del gioco.

Dentro la scatola di **Playball** troviamo un piccolo tabellone (in formato A4) con una griglia esagonale, accompagnato da un sacchettino con 6 dischi più grandi (3 rossi e 3 blu del diametro di 26 mm) e da 5 più piccoli di colore nero (da 15 mm). Tutto qui, come potete vedere anche dalla Foto 1 qui sopra.

I componenti sono robusti e ben realizzati, anche se la grafica è davvero “spartana”: le istruzioni sono in 6 lingue (italiano incluso) e occupano 4 paginette (nel formato 105x150 mm) con tante illustrazioni ed esempi. Prima di iniziare a leggerle vi consigliamo di aprire il tabellone e posizionare i dischetti dei “playballer” nei loro esagoni di partenza: poi seguite le istruzioni provando a riprodurre gli esempi di gioco.

Fatto?

Beh, allora avete già finito di studiare e siete pronti a lottare sul campo da gioco.



Foto 2 – Le “squadre” sono schierate: palla al centro e fischio dell’arbitro: si parte.

Il Gioco

Come dicevamo poco sopra le regole di **Playball** sono davvero molto semplici.

Al suo turno il giocatore ha 3 Punti Azione (PA) che può spendere per muovere uno o più dei suoi calciatori: entrare in un esagono adiacente costa 1 PA ed è vietato finire la mossa in uno spazio occupato da un altro playballer (amico o avversario).

All’inizio della partita e quando si rimette in gioco il pallone dopo aver segnato un goal, il giocatore che muove per primo ha 2 PA soltanto a disposizione (quindi non può raggiungere il pallone a centrocampo).

Ci sono delle limitazioni al movimento: una pedina non può mai terminare il suo movimento in un esagono su cui è disegnato un “pallino”: ce ne sono 10 in tutto (5 rossi e 5 blu) e si trovano alle due estremità del campo (li vedete bene nella Foto 2 qui sopra).

È anche possibile, spendendo un solo PA, saltare una o più pedine adiacenti (amiche e/o nemiche) purché alla fine del salto ci sia un esagono vuoto (e senza pallino) su cui fermarsi.

Se durante il movimento un calciatore passa sopra l’esagono che contiene la palla (anche se è in possesso di un avversario) la prende e prosegue con essa il movimento.

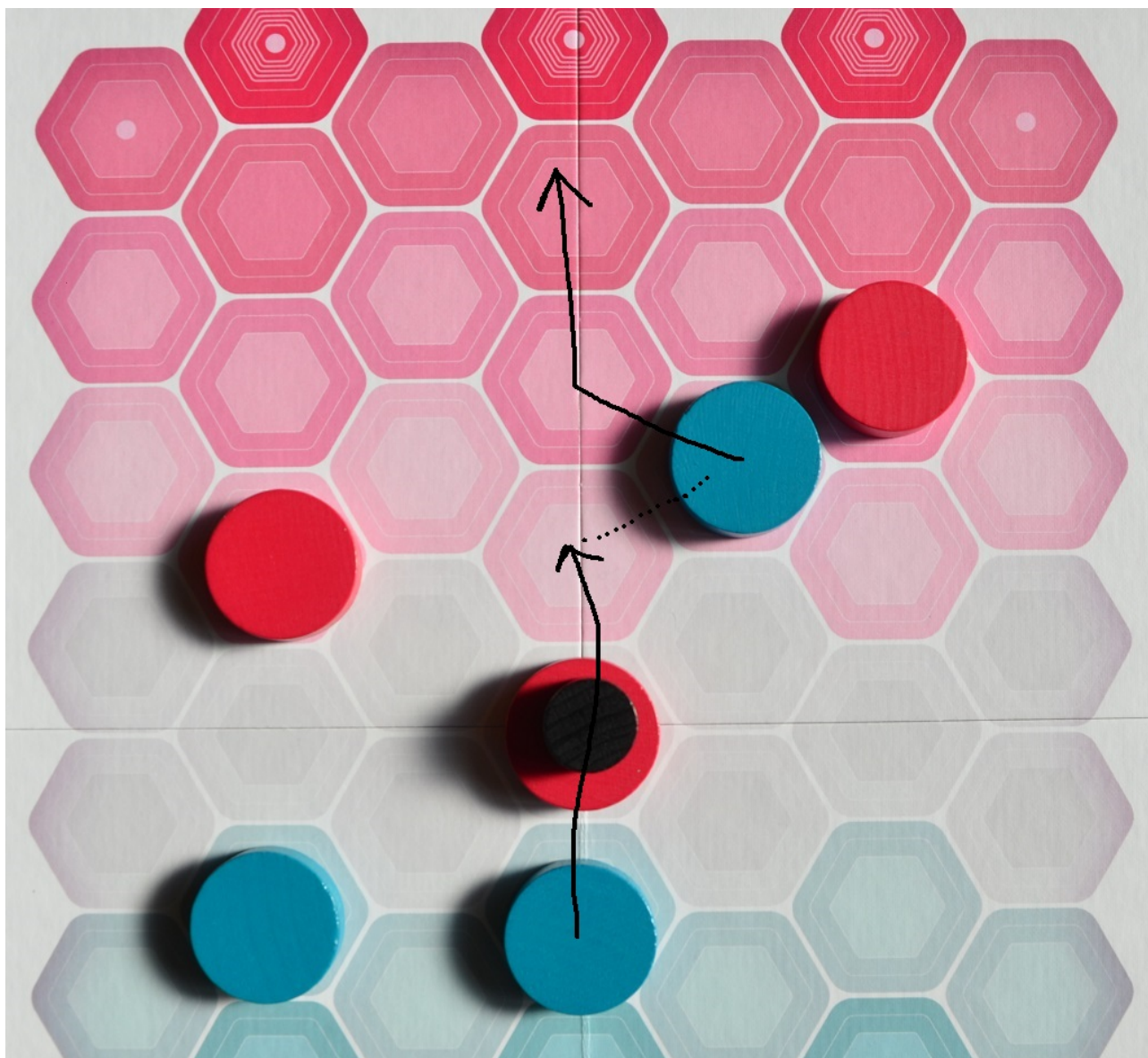


Foto 3 – Esempio di azione d’attacco della squadra blu. Fase 1: preparazione.

Naturalmente, come in ogni partita di calcio, è possibile passare il pallone ad un compagno: questa azione non richiede alcun PA per essere eseguita e si possono fare quanti passaggi si desidera. La palla però non può mai passare, lungo il suo percorso, sopra una pedina dell’altra squadra.

Vediamo un esempio di azione, aiutandoci con la Foto 3:

- Il playballer blu in basso vede un compagno in buona posizione, quindi salta l'avversario, portandogli via il pallone, poi lo passa;
- Il compagno riceve il pallone (non c'era nessun avversario lungo il percorso del passaggio), poi si sposta verso sinistra, per allontanarsi dal suo marcatore, e infine avanza di un esagono, terminando il suo movimento ad un solo esagono dalla meta.

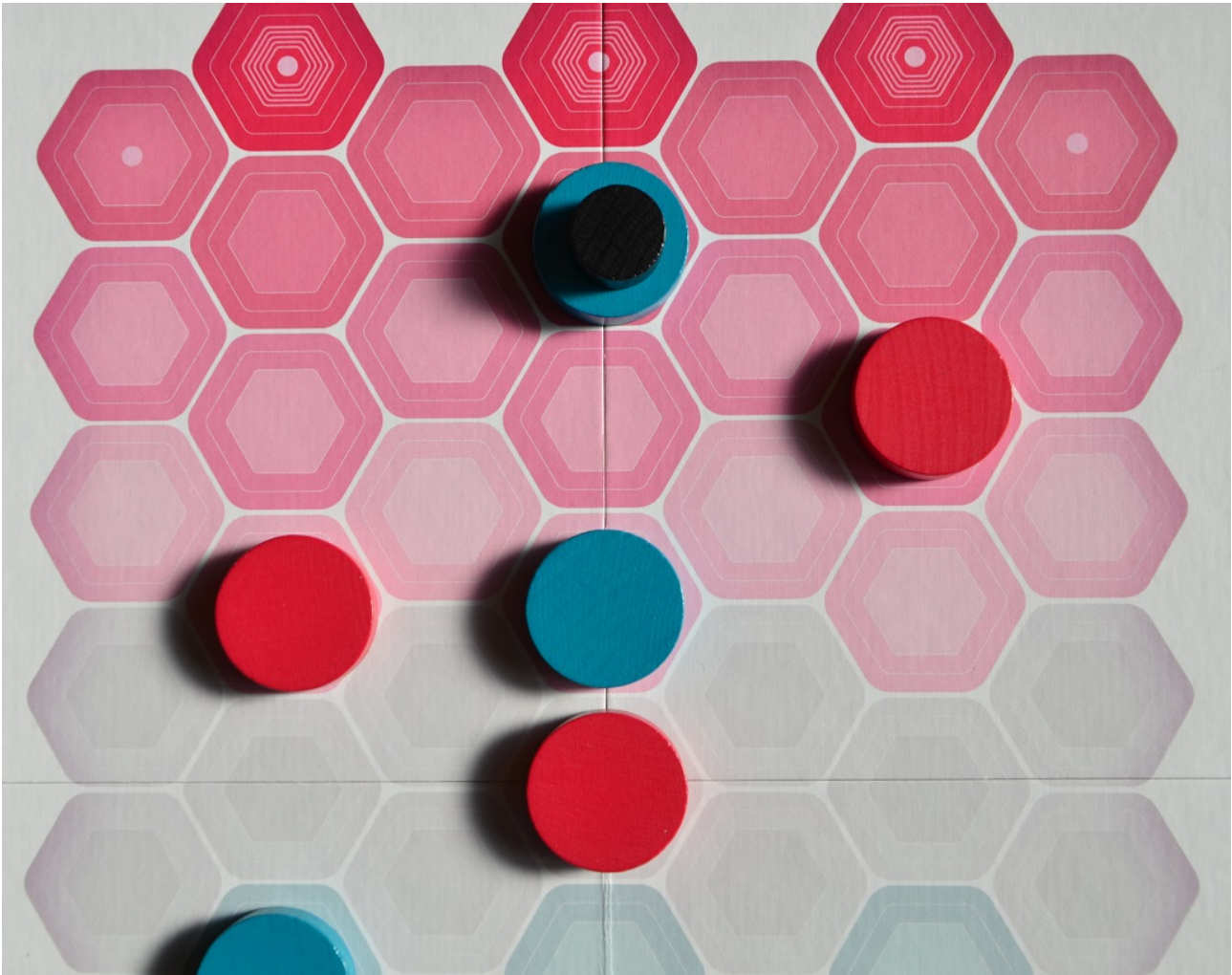


Foto 4 – La situazione al termine dell'azione blu.

Per segnare un goal a **Playball** bisogna fare arrivare uno dei propri playballer, insieme al pallone, su una delle tre caselle “meta” sul fondo del campo avversario. Nel caso della foto 4 al giocatore blu manca ancora 1 PA per riuscire a segnare: il suo avversario ha dunque l'occasione di riprendersi il pallone con un'azione difensiva per cercare di rilanciarlo in avanti.

Una partita può continuare per un tempo indefinito (ma raramente si superano i 20 minuti) e cioè finché una squadra non riesce a segnare il suo terzo goal: quando questo avviene il gioco termina con la sua vittoria.

Attenzione però: durante il proprio turno è obbligatorio che almeno un giocatore (o il pallone) cambi posizione in campo: non è permesso quindi spostarsi di una casella e poi tornare in quella di partenza.

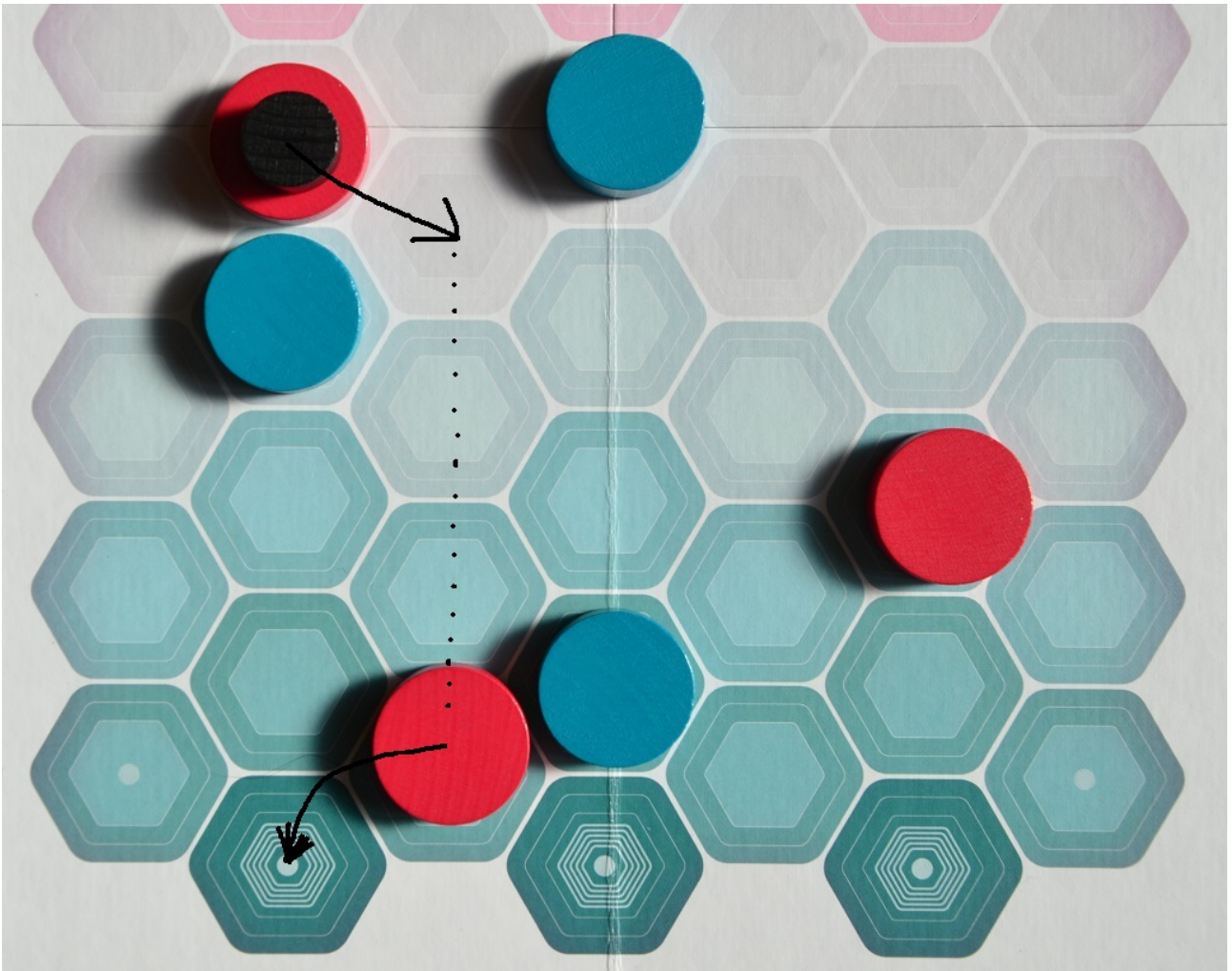


Foto 5 – Esempio di goal: la squadra rossa muove, passa e segna.

Vediamo allora un altro esempio.

Questa volta il giocatore rosso in alto a sinistra decide di.

- “dribblare” il suo avversario spostandosi verso destra
- passare la palla al compagno vicino a due “mete”
- prendere il pallone e spostarsi in una delle due caselle col pallino
- Reteeee!

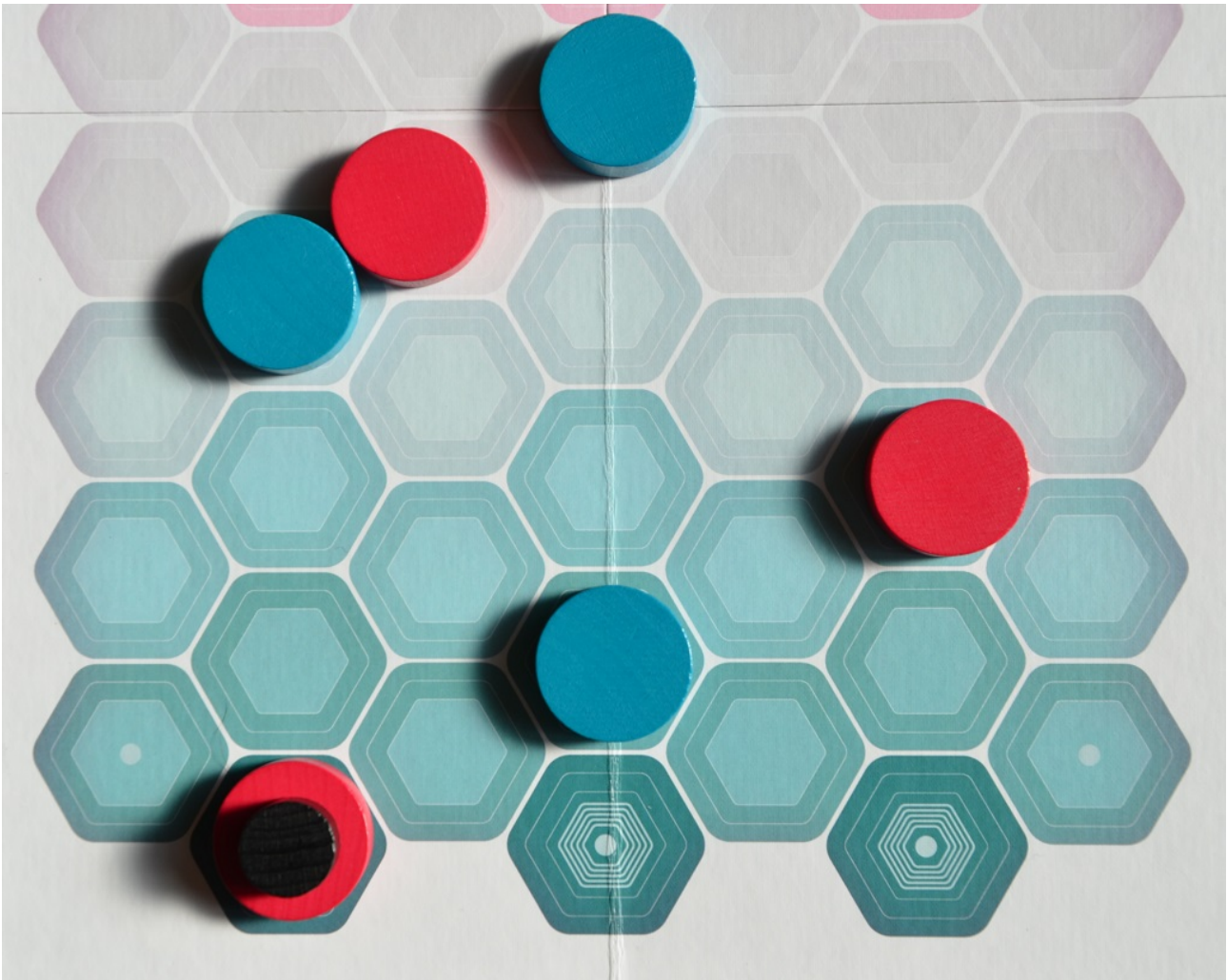


Foto 6 – La situazione al termine dell'azione rossa.

Nella scatola di **Playball** ci sono 5 palloni (dischetti di colore nero): ogni volta che si segna un goal si prende il pallone utilizzato per la marcatura: chi ottiene il terzo pallone vince la partita.

Qualche considerazione e suggerimento

A questo punto qualcuno comincerà a domandarsi: beh... dove sta il trucco? Perché la redazione ha dato al gioco un punteggio così alto?

La risposta è veloce: perché una volta che avete cominciato a giocare a **Playball** difficilmente riuscirete a smettere.

In realtà vi capiterà senz'altro, come è successo a noi nelle prime partite, di partire all'attacco baldanzosi e ritrovarvi sotto di due goal in pochi minuti: questo perché, anche se a prima vista non sembrerebbe, dovete programmare bene le vostre mosse e i vostri spostamenti per evitare che l'avversario approfitti di un vostro errore e prendervi in contro piede.

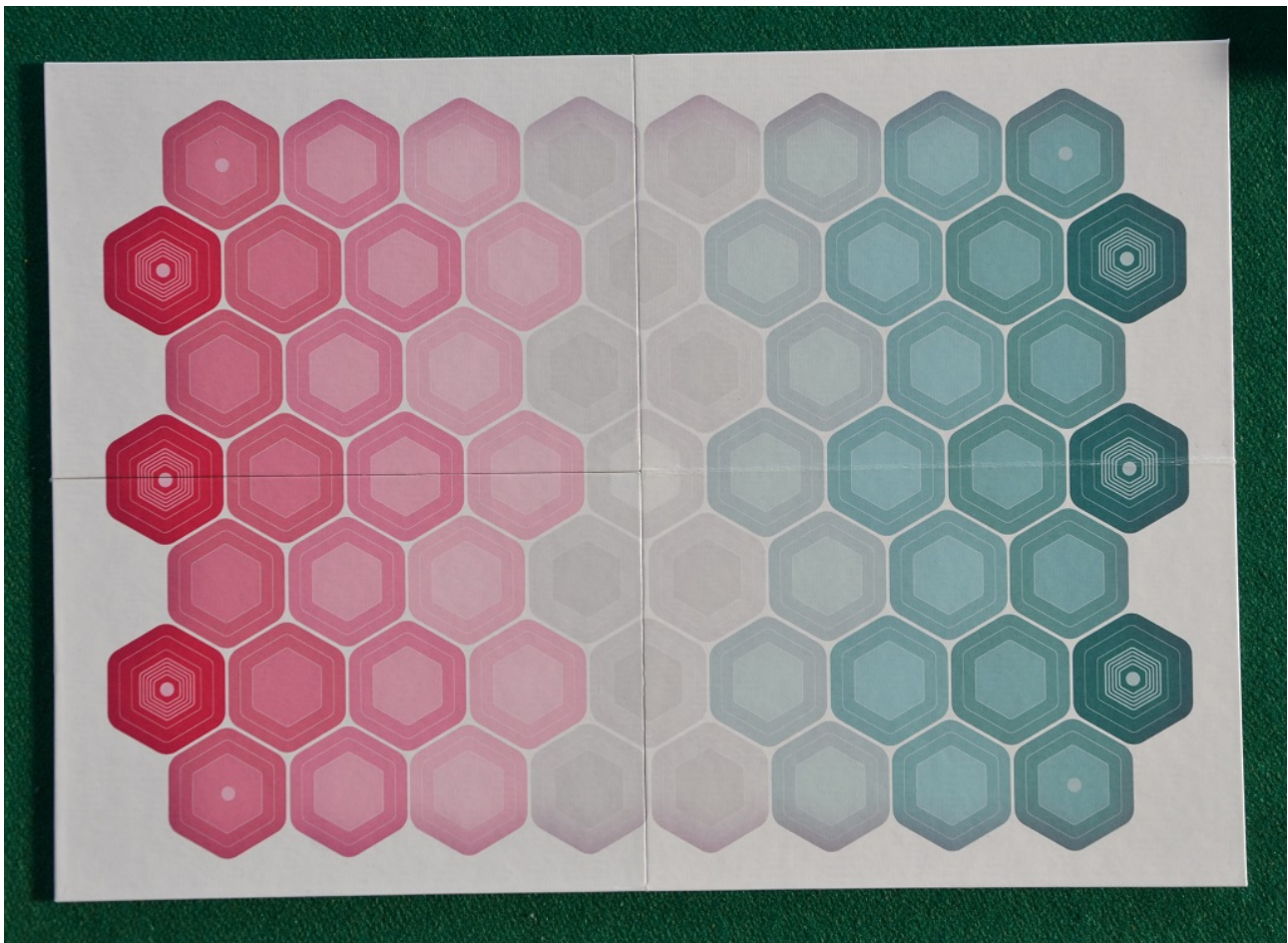


Foto 7 – Il tabellone.

Come potete vedere, guardando la foto del tabellone, la lunghezza del campo di **Playball** è di soli 8 esagoni (9 nelle colonne con le mete) mentre la larghezza è di 7 esagoni: con 3 PA a disposizione è impossibile arrivare dal centro campo ad una meta, ma se voi regalate all'avversario l'opportunità di saltare una o più delle vostre pedine la situazione cambia decisamente.

Non dimenticate che potreste (teoricamente, o se il vostro avversario è completamente "negato") saltare anche tre playballers in fila, percorrendo così 4 caselle con un solo PA. Ma non succederà mai (con l'eccezione di cui sopra) per cui il goal ve lo dovrete guadagnare con una buona pianificazione e facendo in modo che il vostro avversario non abbia alternative e debba per forza eseguire la sola mossa che gli avrete lasciato a disposizione. In questo modo saprete in anticipo dove dovrete giocare nel turno successivo... salvo sorprese!

Facile a dirsi, ma in realtà le cose non sono così semplici da realizzare.



Foto 8 – La scatola.[/caption]

Ricordatevi di avere tre playballers a disposizione: usateli tutti con attenzione e soprattutto non teneteli troppo vicini fra loro: non solo non riuscirebbero a marcare gli avversari, ma in caso di contropiede spesso non avrete neppure la possibilità di riprendervi il pallone.

Quando quest'ultimo è in mano agli avversari studiate bene le possibilità di “passaggio” che potrebbero avere, magari spostando prima un paio di pezzi, e piazzate i vostri calciatori in modo da impedire dei passaggi diretti troppo lunghi (insomma ... ogni tanto il “catenaccio” paga ancora).

Commento finale

Come scrivevamo all'inizio, l'apertura della scatola di **Playball** è un po' deludente, visti i componenti in essa contenuti: ma questo gioco ci ricorda molto quelli del buon Alex Randolph: pochi pezzi, regole cortissime e partite combattute fino all'ultimo: Non per niente è stato scelto e pubblicato da Gianfranco Fioretta di Oliphante!!!

Quindi dateci retta: correte a prendere una copia di **Playball** e cominciate a giocare con i vostri amici, magari organizzando un mini-torneo durante una serata al Club: dapprima vedrete solo qualche curioso avvicinarsi al tavolo per dare un'occhiata, poco dopo li vedrete seduti accanto a voi, pronti a dare consigli, e infine si metteranno in coda per fare una partita di prova.

Non stiamo certamente parlando di un “capolavoro” ludico, ma il gioco vale davvero ogni minuto che passerete spostando pedine e cercando di fare goal.

"Si ringrazia la ditta [OLIPHANTE](#) per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"
