

# Und1c1

Mandiamo in campo la nostra migliore squadra di Calcio



**NOTA IMPORTANTE:** questa è la copia di un articolo che Pietro Cremona ha scritto in esclusiva per il sito web [www.balenaludens.it](http://www.balenaludens.it) e che è stato pubblicato in data 8/11/2024. Fare click su questo riquadro per collegarsi direttamente all'articolo su Balena Ludens.

## LO SPORT SU BALENA LUDENS



In questa serie intendiamo recensire i più riusciti giochi dedicati alle più svariate discipline sportive, un genere attualmente non molto apprezzato da editori ed utenti ma che conta ancora un buon numero di appassionati.

Questo è dovuto probabilmente al fatto che nel passato per questo tipo di giochi si usavano soprattutto i dadi, mentre oggi, fortunatamente, un buon numero di autori ha saputo rilanciare il genere con idee moderne ed innovative che utilizzano le meccaniche più disparate.

-----

### Introduzione

Una delle cose che non finiscono di stupirci è l'inventiva degli autori nel creare sistemi di gioco sempre nuovi anche su "soggetti" già molto sfruttati.

Prendiamo per esempio il "Calcio", probabilmente lo sport più conosciuto e praticato al mondo: su Balena Ludens abbiamo già presentato alcuni nuovi titoli negli scorsi anni, ma ritorniamo a parlarne più che volentieri con l'ultimo arrivato fra le nostre "grinfie" (sì, confessiamo di avere una vera e propria passione per i giochi sul Calcio fin dai tempi dei DadoGol estivi del Corriere dei Piccoli, e ne possediamo dunque una discreta collezione).

Questa volta tocca a [Und1c1](#), che NON È la traduzione di *Eleven* (già trattato da Balena Ludens nel Marzo 2023) ma un gioco sportivo vero e proprio, completamente diverso da quello "manageriale" della Portal Games, concepito da due autori italiani (Giacomo Moro e Andrea Bandiziol) e pubblicato sotto la bandiera della casa editrice [DM Giochi](#) di Udine.

Pensato per 2 giocatori (da 11 anni in su) ha una durata di circa 60 minuti (nella versione "base"), ma molto spesso si arriva ai "canonici" 90 minuti delle vere partite di calcio, specialmente con tutte le regole avanzate e fra giocatori che riflettono sulle loro mosse.



Foto 1 – La confezione di Und1c1, davvero di gran classe, con il campo di calcio in neoprene e tre scatoline a cassetto per tutti i componenti.

Il gioco è nato... sui banchi di scuola dei due autori, quando facevano partite su partite cercando di non farsi scoprire dai professori, fingendo di prendere appunti. E questo ci fa venire alla mente quando anche noi al Liceo, durante le ore di qualche materia più noiosa, organizzavamo con i

compagni mini campionati utilizzando delle “pulci” (gettoni semisferici di plastica colorata) e porte fatte con ritagli delle calze di nylon di mia madre (tutto religiosamente conservato da qualche parte in mansarda!!!).

Tornando ad **Und1c1**, Giacomo e Andrea, finite le scuole, hanno continuato a giocare ed a perfezionare la loro creatura per diversi anni, fino a decidere di provare a pubblicarla: il successo ottenuto con la campagna Kickstarter (ad ulteriore riprova della popolarità di questo argomento) ha permesso la pubblicazione del gioco in una confezione davvero lussuosa.

Abbiamo così scoperto la scatola, lunga con chiusura magnetica, il campo di calcio in neoprene, le carte, e tutti gli altri componenti, contenuti in apposite scatole colorate con un cassetto estraibile: il tutto di ottimo gusto. Vogliamo dunque complimentarci con la casa editrice e il grafico prima ancora di iniziare a parlare del gioco. Naturalmente il nostro giudizio deve poi basarsi sull’effettiva potenzialità del “gioco”, e allora chiudiamo questa lunga introduzione e passiamo... ai fatti.

Premettiamo che nel seguito, ad evitare confusione, chiameremo “giocatori” i due “umani” che si sfidano e “calciatori” i dischetti delle squadre.

## Unboxing



Foto 2 – I componenti di Und1c1.

Abbiamo già accennato alla cura messa da autori ed editore nella realizzazione della componentistica, ma vediamo cosa c’è effettivamente nella scatola, partendo dal campo da calcio (480x708 mm) che è stato stampato su un largo tappetino di neoprene (stesso materiale che quasi tutti utilizziamo per il mouse del nostro PC) da srotolare sul tavolo prima della partita.

Poi ci sono quattro squadre “base” (Bianca, Rossa, Nera e Dorata) ognuna delle quali è composta da 18 gettoni di resina “appesantiti” da un’“anima” di metallo e stampati su entrambi i lati con colori diversi: ogni squadra viene riposta in un sacchetto di stoffa del suo stesso colore con chiusura a fermaglio, e tutte e quattro vengono inserite nella scatola nera.

La scatola rossa contiene invece le carte “Strategia” (un mazzo “Bianco” e uno “Nero”, entrambi di 51 carte, da tenere rigorosamente separati), mentre nella scatola più piccola troviamo due dadi “D6” (uno bianco e uno nero), il pallone (di metallo cromato), 2 “lucchetti” di plastica (bianco e nero), 10 supporti per le carte (5+5), 2 cerchietti colorati per i “capitani” (rosso e blu) e 22 basette cilindriche “porta-gettoni” al cui interno possono essere inseriti i dischetti dei calciatori nel gioco avanzato.



Foto 3 – La squadra Bianca in attesa della foto di gruppo.

Il tabellone di **Undic1** resta bene in piano, una volta srotolato, e i gettoni si manipolano senza problemi. L’unico difetto è nella striscetta stampata subito sotto il numero: come potete vedere (Foto 3 qui sopra), ogni giocatore ha dei segmenti colorati che indicano il ruolo (viola = portiere; rosso = difensore; giallo = centrocampista; verde = attaccante) e la posizione iniziale in cui possono essere schierati (fascia destra, sinistra o centrale).

Purtroppo alcuni colori si possono confondere: il verde con l’azzurro (che indica i giocatori polivalenti di centrocampo o attacco) e il rosso con il rosa (difensori/centrocampisti).

Noi abbiamo usato una luce piuttosto forte per distinguerli e abbiamo marcato con un puntino quelli polivalenti: niente di grave (e non influisce sul gioco), ma era giusto segnalarlo.

## Preparazione (Set-Up)

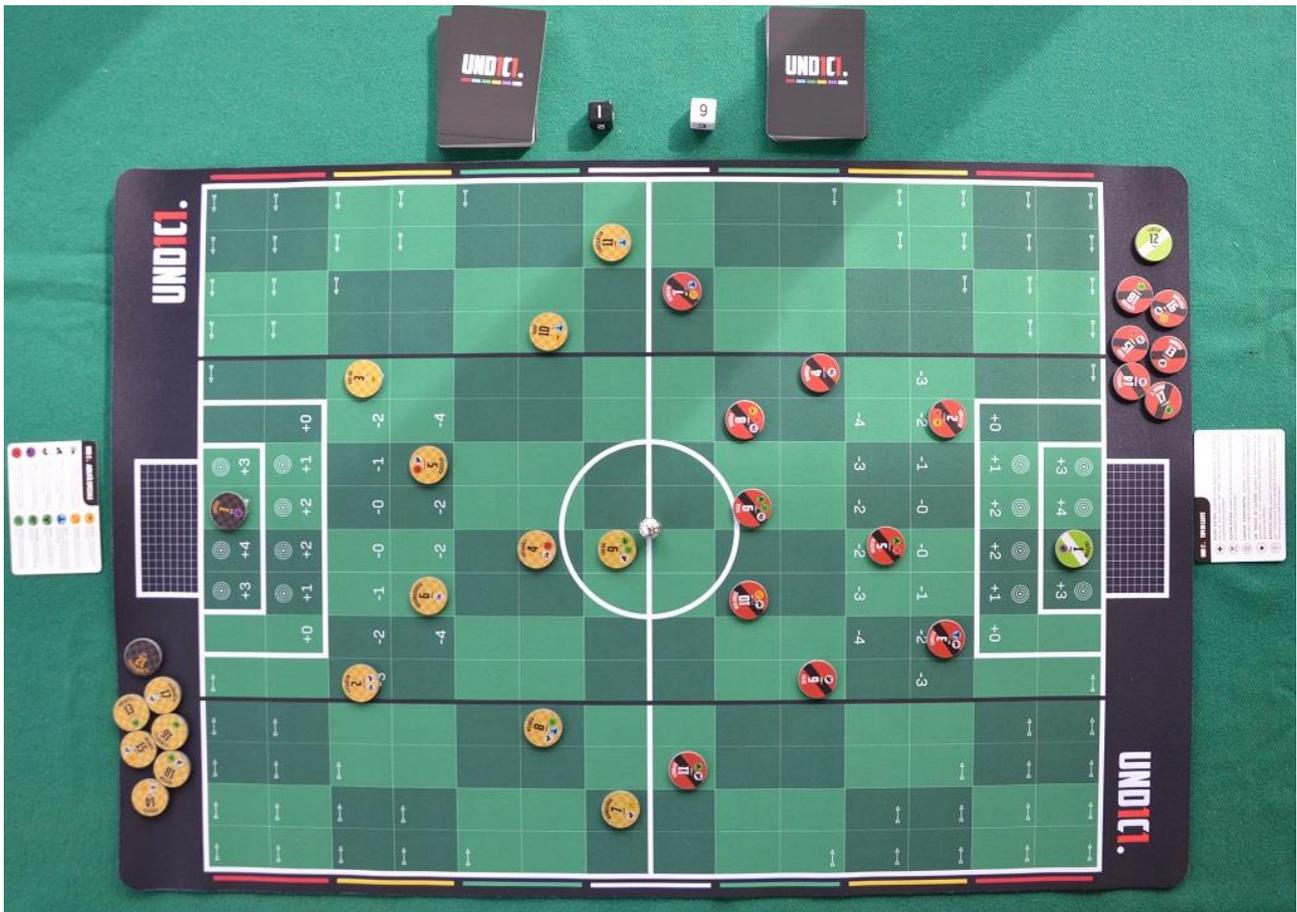


Foto 4 – Le squadre sono già in campo e l’arbitro sta per fischiare il calcio d’inizio.

Cominciamo parlando del campo di calcio di **Und1c1**: esso è suddiviso in tre fasce: destra, sinistra e centrale, separate da una linea nera verticale di grosso spessore. All’interno del campo ci sono 56 “Quadranti” (verde chiaro e verde scuro, alternati) ognuno dei quali, a sua volta, contiene 4 caselle rettangolari.

Ogni riga di quadranti costituisce una “Linea” e ce ne sono in totale 7, contrassegnate da una banda colorata all’esterno del terreno di gioco: 2 rosse (difesa), 2 gialle (centrocampo), 2 verdi (Attacco) e 1 bianca (centrale). Esse servono principalmente per il piazzamento iniziale dei calciatori e per il movimento di reparto.

I due allenatori devono innanzitutto scegliere gli undici giocatori da utilizzare per la partita: ogni calciatore ha un “nome” un po’ strano (e dopo averne letto qualcuno ci si accorge che si tratta di “storpiature” di nomi dei veri protagonisti del Campionato di Calcio italiano del 2005) e delle caratteristiche personalizzate (rappresentate da cerchietti colorati con delle icone al loro interno).



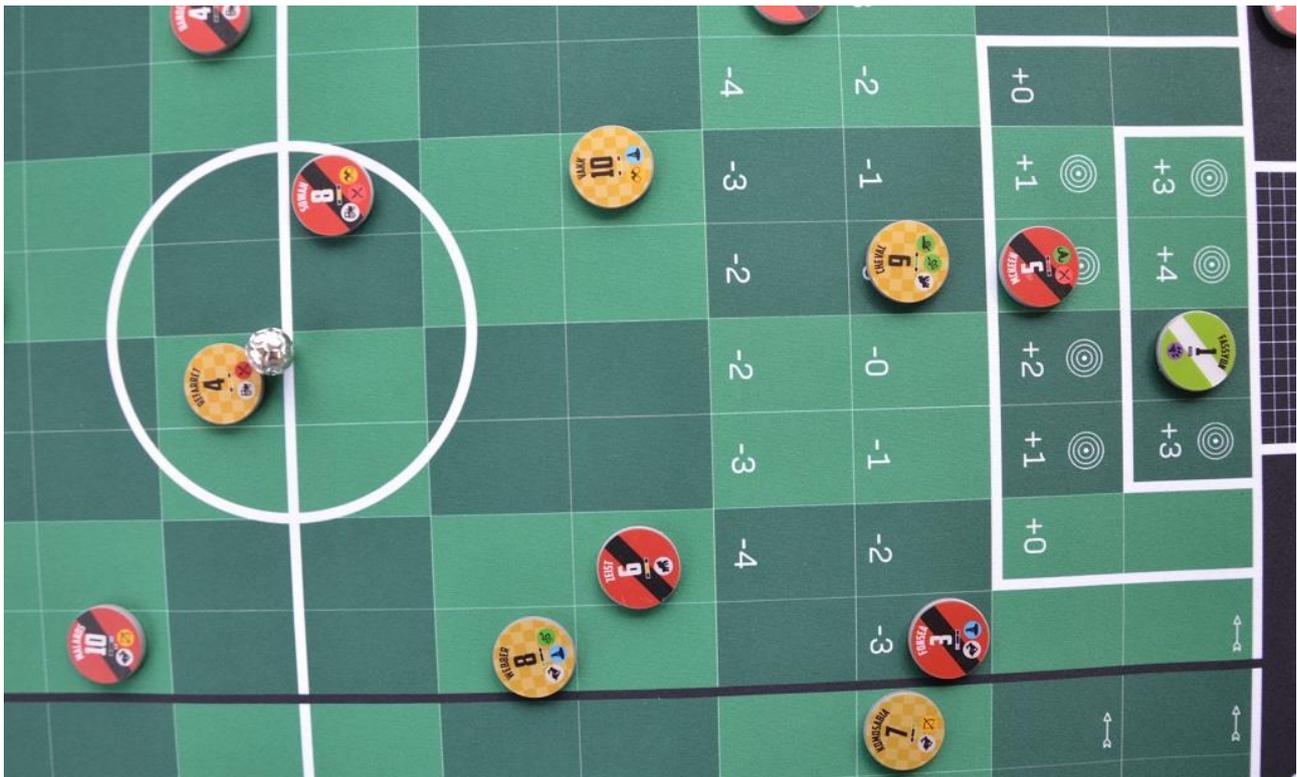


Foto 6 – Partita in corso: il pallone è fra i piedi dell’ala sinistra rossa.

Come abbiamo appena visto ogni squadra ha a disposizione 3 azioni per turno, da scegliere fra le seguenti, tutte tipiche di una partita reale:

- (A) calcio d’inizio: è un’azione obbligatoria con cui si passa automaticamente il pallone ad un compagno;
- (B) movimento: ogni calciatore può spostarsi di 1-2 caselle (in linea retta) se non è in possesso del pallone, oppure di una sola casella se controlla la sfera;
- (C) movimento di reparto: tutti i calciatori che si trovano sulla stessa Linea possono essere mossi nella stessa direzione (anche di un numero diverso di caselle);
- (D) passaggio: per fare arrivare la palla a un compagno in posizione più vantaggiosa;
- (E) contrasto: per portar via la palla a un avversario;
- (F) dribbling: per superare un avversario e continuare ad avanzare palla al piede;
- (G) tiro: per cercare di fare gol;
- (H) cross: un passaggio dalle ali per la testa di un compagno in area;
- (I) colpo di testa: per cercare di segnare un gol a seguito di un cross.

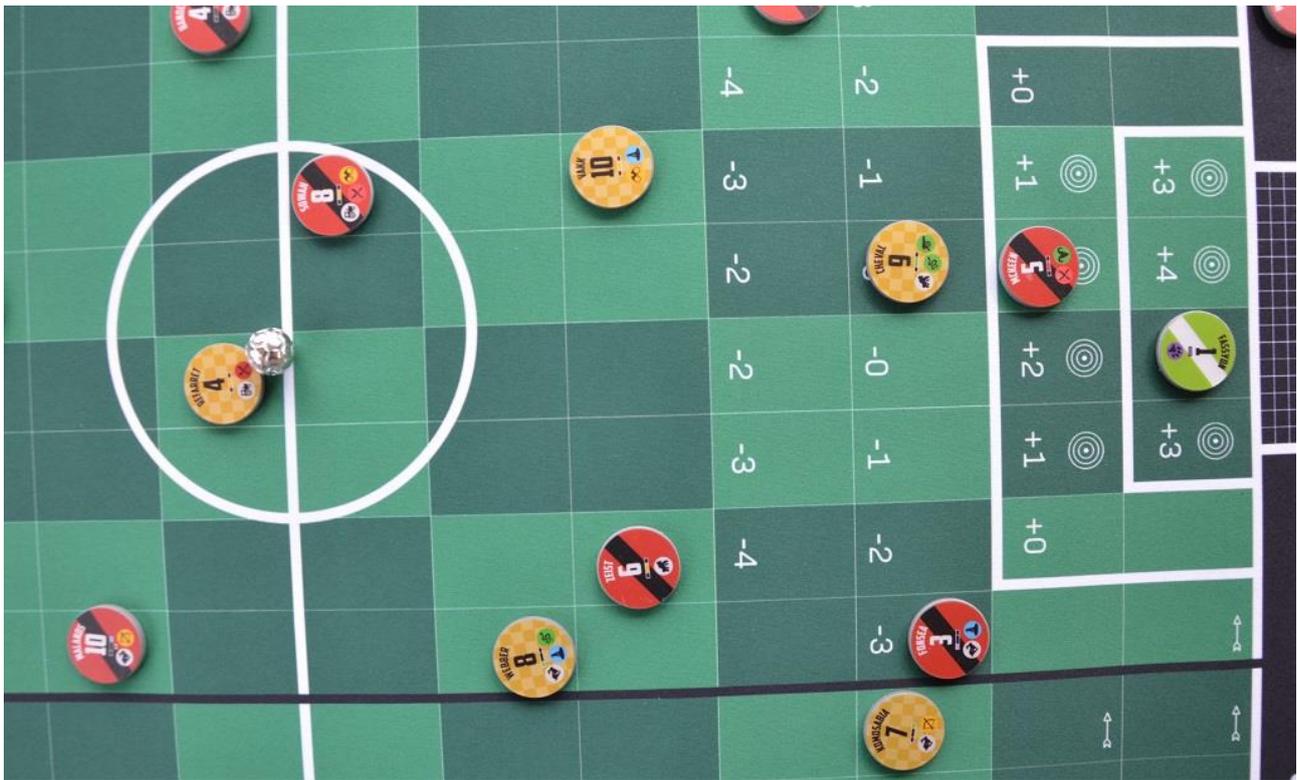


Foto 7 – Esempio di passaggio del pallone ad un compagno.

Il Passaggio è certamente l'azione più frequente in **Undic1**, soprattutto nei capovolgimenti di fronte: guardiamo, per esempio, la Foto 7 qui sopra, dove il numero 4 giallo è in possesso del pallone. Dopo aver spostato il 10 in una zona libera è possibile passargli la palla, e per farlo bisogna:

- (1) contare il numero di “Quadranti” intermedi che si trovano fra quello del giocatore con la palla ed il compagno (che non vengono conteggiati): nel nostro esempio ce ne sono “0” perché i due si toccano su un vertice;
- (2) contare il numero di avversari in caselle adiacente a chi riceve il passaggio: nel nostro caso “0” e sommare il numero a quello della distanza;
- (3) lanciare un dado “D6” e ottenere un numero superiore al totale di  $(0) + (0)$ : nel nostro esempio il risultato è scontato e la palla arriva tranquillamente al numero 10.

Se 4 avesse invece voluto passare al suo centravanti (9) il totale sarebbe stato di 1 (distanza) + 1 (marcatura) e quindi il lancio sarebbe riuscito con un dado da “2” o più

Se invece il dado mostra un valore inferiore a quello necessario il passaggio non riesce e la palla viene assegnata al calciatore avversario più vicino, mentre il giocatore attivo termina immediatamente il suo turno.

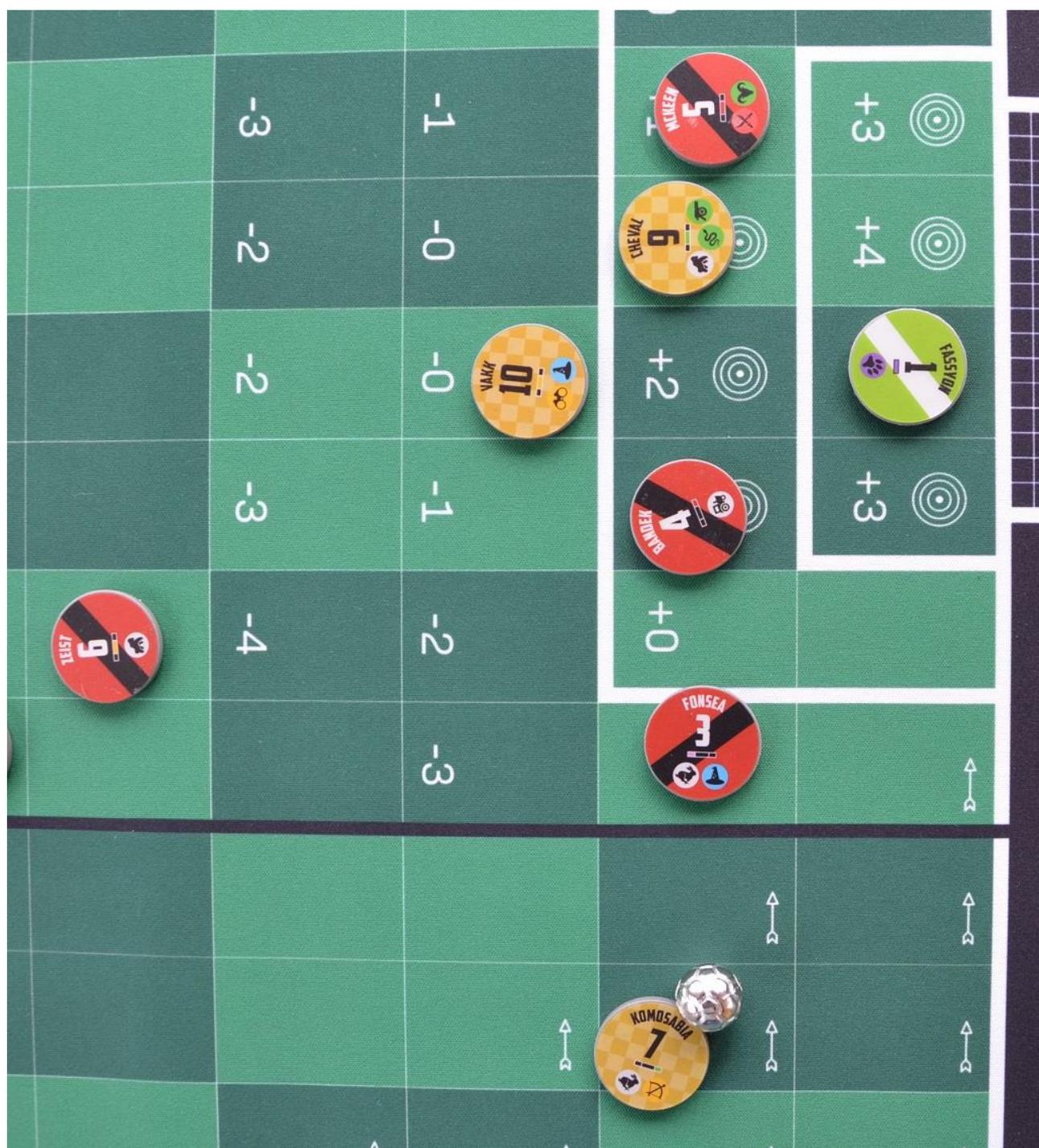


Foto 8 – Esempio di Cross.

Il “cross” è un’arma potente per la squadra che ha spostato a fondo campo uno dei suoi giocatori, in una casella con delle frecce rivolte verso la porta (guardate la Foto 8 qui sopra). Nel nostro esempio il numero 7 giallo ha il pallone e vuole passarlo al suo compagno (numero 9) al centro dell’area: anche in questo caso si devono considerare i quadranti di distanza (nel nostro caso sono 2) e i marcatori attorno al compagno da raggiungere (di nuovo 2, compreso il portiere).

Nel nostro esempio il cross avrebbe successo quindi con 4-5-6 al dado. In questo caso il numero 9 potrà immediatamente tentare un colpo di testa (senza spendere ulteriori azioni) per cercare di spedire in rete il pallone: il 9 lancia un dado D6 e aggiunge il bonus/malus della casella in cui si trova (si tratta dei numeri stampati sulle caselle vicine o dentro l’area di rigore) che, nel nostro caso, è un “+2”.

Il portiere avversario lancia a sua volta un D6 ed aggiunge +1 al dado se l'attaccante avversario ha un difensore fra lui e la porta (non è il caso del nostro esempio): se il totale dell'attaccante è superiore a quello del portiere la squadra segna una rete, altrimenti il portiere para e si procede con un rinvio dal fondo. In caso di parità dei punteggi si ritirano i dadi.



Foto 9 – Esempio di tiro in porta.

Se un calciatore che arriva palla al piede di fronte alla porta avversaria (come nell'esempio della Foto 9 qui sopra) può tentare di segnare: la procedura è la stessa del colpo di testa, e quindi valore dado D6 più bonus malus della casella. Il portiere lancia a sua volta un D6 e aggiunge +1 se fra palla e porta c'è un marcatore della sua squadra. Nel nostro esempio avremo dunque Dado+2 per l'attaccante e Dado+0 per il portiere.

Ma.... e tutti quei cerchietti con le icone stampati sui dischi dei calciatori?

Ottima osservazione!!!

Le icone del gioco **Und1c1** indicano delle abilità speciali che il calciatore possiede e può sfruttare in certe circostanze:

## UNDICI. TIPI DI CARTE



**PUNTI EXTRA:** queste carte aggiungono +1 o +2 punti extra al tuo lancio del dado, per aumentare le tue possibilità di successo.



**AZIONI EXTRA:** queste carte danno azioni extra, per fare più cose in meno tempo.



**LANCIO FORTUNATO:** queste carte consentono di lanciare i dadi e provare a cambiare il corso degli eventi.



**UN TOCCO DI CLASSE:** queste carte consentono ai giocatori con una particolare abilità speciale di fare giocate ad effetto.



**EFFETTO UNICO:** queste carte producono effetti unici, per influenzare positivamente il tuo gioco, o negativamente quello dell'avversario.

## UNDICI. ABILITÀ SPECIALI



**TRATTORE** +1 movimento extra (con o senza palla) alla fine del turno. Può essere utilizzata da un solo giocatore per turno.



**GORILLA** distrugge i lucchetti bianchi. Funziona solo se il giocatore non è in possesso di palla.



**LEPRE** muove fino a 3 caselle alla volta senza palla e fino a 2 caselle alla volta in possesso di palla.



**ZAMPA** +1 di bonus sul lancio del dado quando deve parare un tiro o un colpo di testa.



**GLADIATORE** +1 di bonus sul lancio del dado quando tenta un contrasto, o quando un avversario tenta di dribblarlo.



**REGISTA** +1 di bonus sul lancio del dado quando tenta un passaggio.



**ARCIERE** +1 di bonus sul lancio del dado quando tenta un cross.



**MAGO** +1 di bonus sul lancio del dado quando tenta un dribbling, o quando un avversario tenta di contrastarlo.



**ARIETE** +1 di bonus sul lancio del dado quando colpisce di testa.



**CANNONE** +1 di bonus sul lancio del dado quando tira da fuori area.



**VIPERA** +1 di bonus sul lancio del dado quando tira da dentro l'area.

Foto 10 – Le carte “Sommario” indicano tutte le icone corrispondenti alle caratteristiche dei calciatori.

- una “zampa” viola vuol dire che il portiere aggiunge automaticamente un +1 al dado quando tenta una parata;
- un “cannone” verde indica che l’attaccante aggiunge +1 al dado quando tira;
- un “ariete” verde da un +1 all’attaccante che colpisce di testa;
- un “binocolo” giallo indica un regista e nei suoi passaggi aggiunge +1 al dado;

- un “arco” giallo concede un +1 al dado in caso di cross;
- due “spade incrociate” rosse indicano che quel giocatore avrà un +1 al dado in ogni contrasto o difendendosi da un dribbling;
- una “lepre” bianca fa muovere quel calciatore fino a 3 caselle se non ha la palla e fino a 2 caselle se ne è in possesso;
- un “trattore” bianco concede un movimento extra a fine turno (un solo giocatore);
- ecc.

Quando posizionate o muovete i vostri calciatori non dimenticate le loro caratteristiche e cercate di sfruttarle al massimo.

A rimescolare un po’ le cose intervengono anche le carte “Strategia” di **Und1c1**: se ricordate ne avevamo messe da parte 20 ad inizio partita e i giocatori ne devono pescare una alla fine del loro turno. Quando entrambi i mazzi sono esauriti si gioca un ultimo turno poi la partita ha termine.



Foto 11 – Alcune carte “Strategia”.[/caption]

Ci sono 7 tipi di carte, quattro delle quali di “Reparto”, caratterizzate da:

- uno specifico colore di fondo (viola, rosso, giallo e verde);
- un'icona in alto a sinistra, per indicare se l'effetto della carta è permanente (simbolo “infinito”) o istantaneo (lampo);
- un secondo simbolo in alto a destra, ad indicare chi può applicare l'effetto;
- un terzo simbolo a sinistra (Categoria);
- la descrizione dell'effetto e quando si può applicare.

Così la carta “Au Revoir” (in basso a destra nella Foto 10) può essere giocata in attacco (colore verde) da un calciatore “canniere” (icona in alto a destra) che tira da fuori area e riceve un bonus di +2 al dado.

La carta “Tiki-Taka” (in basso a sinistra) può essere usata da un centrocampista (colore giallo qualsiasi) e vale finché non viene scartata o distrutta (icona “infinito”): essa concede un +1 al dado nei passaggi o nei cross della squadra che la possiede.

Gli ultimi tre tipi di carte hanno colori diversi (nero, bianco e azzurro) e abilità più generiche che solitamente si applicano a un calciatore qualsiasi o a chi possiede certe caratteristiche, indipendentemente dal suo ruolo.



Foto 12 – Alcune carte “speciali”.

A **Und1c1** l'interazione diretta fra i giocatori si ha soprattutto nel caso di contrasti e dribbling, che hanno una procedura analoga, solo che nel primo caso è un calciatore senza palla che cerca di portarla via all'avversario, mentre nel secondo è il calciatore con la palla che cerca di superare un avversario per avanzare ancora di più.

I giocatori per prima cosa invertono la posizione dei due calciatori interessati dall'azione, poi tirano un dado a testa e aggiungono eventuali bonus disponibili: chi ottiene il totale più alto vince e prende (contrasto) o mantiene (dribbling) il pallone, poi esegue un ulteriore movimento a sua scelta.

Il calciatore sconfitto viene invece girato e non potrà essere utilizzato per tutto il turno successivo.

I giocatori a fine turno possono spostare uno dei loro giocatori con abilità "Trattore" e posizionano i due lucchetti adiacenti a uno o due dischetti della propria squadra: il loro compito è quello di impedire agli avversari di muovere su quelle caselle, in modo da proteggere il portatore di palla da un contrasto.

Le regole prevedono naturalmente il fuorigioco, i rilanci del portiere dal fondo e tutte le azioni che vediamo in una normale partita di calcio. Il gioco finisce, come abbiamo già anticipato, quando entrambi i mazzi Strategia sono esauriti: chi ha segnato più reti vince la partita, altrimenti è pareggio.

## Qualche considerazione e Suggerimento

Da quanto esposto avrete senz'altro capito che **Und1c1** rispetta tutte le regole del calcio "vero", quindi i giocatori devono ispirarsi alla realtà nel fare le loro scelte e nell'utilizzare al meglio le azioni disponibili.



Foto 13 – La squadra rossa.

Naturalmente, essendo un "gioco", gli autori hanno dovuto aggiungere qualche regola per decidere gli interventi sul campo (contrastati, tiri, cross, dribbling, ecc.): questo permette a Lady Luck di affacciarsi ogni tanto in queste decisioni, soprattutto quando i due calciatori si equivalgono, quindi sta ai giocatori fare in modo che i loro ragazzi si trovino al posto giusto nel momento giusto.

Considerate attentamente le caratteristiche di ogni vostro calciatore e cercate di tenerle sempre a mente quando arriva il momento di spostarli per iniziare un'azione: mettete i vostri difensori più "arcigni" (simbolo spade) a contatto con gli attaccanti più pericolosi (ariete o cannone) in modo da annullare il loro bonus e cercare di portargli via la palla più facilmente in un contrasto.

Allargate sulle ali i calciatori con il bonus nei cross (arco) in modo da costringere l'avversario a marcarli, riducendo le difese in area, per non subire pericolosi cross e colpi di testa verso la porta.

Tenete liberi i vostri migliori registi (binocolo) per ricevere facilmente un passaggio al centro del campo e smistare poi la palla agli attaccanti.



Foto 14 – La scatola di Und1c1.

Utilizzate senza esitare i "movimenti di Reparto" per spostare tutti i vostri calciatori che si trovano nella stessa striscia di terreno (rossa, gialla, verde e bianca): potrebbe essere un ottimo metodo per mettere in fuori gioco un attaccante avversario (costringendolo a rientrare, consumando una preziosa azione) o per andare a marcare qualcuno rimasto troppo libero.

## Commento finale

Le nostre prime partite a **Und1c1** erano iniziate un po' in sordina: ci sembrava che fosse troppo facile effettuare passaggi e tiri, che la fortuna fosse un po' troppo presente (carte Strategia e tiri dei dadi nei contrasti) e avevamo problemi a ricordare l'effetto delle icone.

Poi, dopo un paio di partite, tutto si è sistemato e abbiamo finalmente capito che per giocare al meglio dovevamo fare come i calciatori nella realtà: marcare gli avversari, liberarsi per i passaggi, distribuire palloni sulle ali per mettere in difficoltà l'avversario e soprattutto piazzare gli uomini con la giusta abilità nel loro posto "ideale". Così le cose sono decisamente cambiate e le partite si sono succedute, fino ad iniziare un primo mini-Campionato (con un paio di scatole) per dare ancora più gusto ai singoli risultati.

Quindi possiamo confermare che **Und1c1** è un buon gioco, basato su regole ben rodiate che permettono di avvicinarsi alle partite senza dover memorizzare o applicare troppi dettagli, cosa che spesso allunga i tempi inutilmente. Al momento è il nostro gioco del calcio preferito.

Sul sito di **Und1c1** potrete poi trovare altre informazioni, per esempio sull'organizzazione dei Campionati, sul come procurarvi i gettoni con i colori delle vostre squadre, regole avanzate, ecc.

-----

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

-----

## ALCUNI CHIARIMENTI PER UND1C1

(Risponde uno degli autori: Giacomo Moro)

Domanda 1 - Passaggio (pag. 12 delle regole)

Il testo dice "numero dei "quadranti" fra l'autore del passaggio e ricevitore, più ... omissis). Dobbiamo contare la distanza dal "quadrante" in cui si trova il giocatore oppure dalla "casella" da lui occupata? Se è valida la seconda i passaggi spesso sono "più lunghi" perché bisogna contare un quadrante extra. Noi stiamo giocando in questo modo perché ci sembra più ... realistico (per quanto questa parola possa essere utilizzata !!!).

**Risposta: devi contare i quadranti (4 caselle dello stesso verde) di distanza tra chi passa la palla e chi la riceve, escludendo i quadranti in cui si trovano i due giocatori in questione. I quadranti "intermedi" fra quello dove si trova il "passatore" e quello dove si trova il "ricevente", determinano il risultato minimo del dado per cui il passaggio va a buon fine (se ci sono 3 quadranti intermedi, allora devo lanciare almeno un 3 per effettuare quel passaggio). Attenzione ad eventuali giocatori presenti all'interno di CASELLE (non quadranti) che sono adiacenti al ricevente, perché contano come un ulteriore malus in quanto fungono da marcatori**

---

Domanda 2 - Quando il portiere para un tiro da dove fa ripartire il rilancio? Normalmente lui si trova "dentro" la porta, ma nel calcio vero può spingersi fino al limite dell'aerea di rigore, calciare e poi rientrare in porta. Potresti chiarire meglio questo punto, per favore?

**Risposta: Nelle regole base il portiere non si muove dalla porta, quindi passa la palla da "dentro" la porta (come fosse la sua casella). Nelle regole pro è prevista per il portiere la possibilità di uscire dai pali come fosse un giocatore di movimento.**

---

Domanda 3 - La carta "Scivolata lunga" dice che ... "un giocatore può tentare un contrasto pur trovandosi ad una casella di distanza dall'avversario": intendete a DUE di distanza vero? cioè con una casella in mezzo. Puoi confermare?

**Risposta: Esatto, con questa carta chi effettua il tackle può farlo anche se in mezzo (tra lui e il portatore di palla) c'è una casella vuota. Non è quindi necessario essere in una casella adiacente al portatore di palla.**

---

Domanda 4 - La carta "Golazo" fa tirare un dado e "se lanci un "4" il tuo giocatore segna a prescindere dal punteggio parata ... omissis". Vale solo col "4" oppure dal "4" in su? Noi abbiamo usato solo il "4", ma qualcuno ha ... contestato l'arbitro.

**Risposta: Solo con il 4.**

---