



MASTER MOVE™

Gioco da tavolo · Regolamento ufficiale

Autore e ideatore	Bruni Raffaele
Versione	1.0
Data	11 ottobre 2026
Sito	mastermove.it
Email	info@mastermove.it

Il presente documento descrive il gioco da tavolo «**Master Move™**», opera dell'ingegno ideata da **Bruni Raffaele**: regolamento, campo di gioco, pedine e relativi simboli, nome e logo. Il documento è inviato tramite PEC al fine di attestarne la paternità e la data certa. Tutti i diritti riservati. È vietata la riproduzione, anche parziale, senza autorizzazione dell'autore.

1. Il campo di gioco

Il campo è una scacchiera di **9 righe (A-I) × 16 colonne (1-16)**, divisa a metà da una linea centrale. Ogni casella si indica con lettera e numero (es. E8). A ciascuna estremità c'è una porta di tre caselle (D, E, F): la porta gialla in colonna 1, la porta blu in colonna 16. Davanti a ogni porta si trova l'area bianca.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
A	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	A9	A10	A11	A12	A13	A14	A15	A16
B	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10	B11	B12	B13	B14	B15	B16
C	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	C10	C11	C12	C13	C14	C15	C16
D	D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7	D8	D9	D10	D11	D12	D13	D14	D15	D16
E	E1	E2	E3	E4	E5	E6	E7	E8	E9	E10	E11	E12	E13	E14	E15	E16
F	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10	F11	F12	F13	F14	F15	F16
G	G1	G2	G3	G4	G5	G6	G7	G8	G9	G10	G11	G12	G13	G14	G15	G16
H	H1	H2	H3	H4	H5	H6	H7	H8	H9	H10	H11	H12	H13	H14	H15	H16
I	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16

 prato (caselle chiare e scure alternate)  area bianca: nessuno si ferma  porta gialla  porta blu

Area bianca

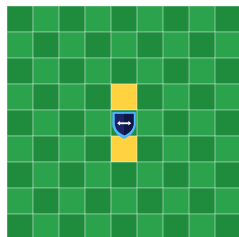
Nelle caselle dell'area bianca nessuna pedina può fermarsi. Le pedine che scorrono (ala, mediano, jolly) possono attraversarla se la loro mossa le porta oltre.

Le porte

In porta può stare solo il proprio portiere, che si muove tra le sue tre caselle. Le altre pedine entrano nella porta avversaria solo per segnare.

2. Le pedine

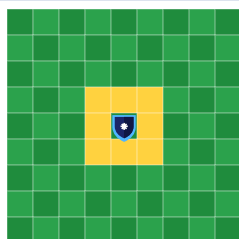
Ogni squadra ha **11 pedine** a forma di scudo, in due colori (giallo e blu notte). Il simbolo sullo scudo mostra il movimento della pedina; la punta dello scudo indica la porta da attaccare. Nei diagrammi le caselle gialle sono quelle raggiungibili con una mossa (in assenza di ostacoli).



Portiere

1 per squadra

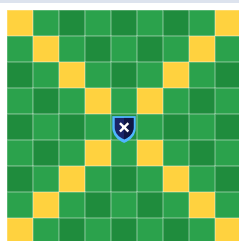
1 casella lungo la linea di porta, restando sempre dentro le sue tre caselle di porta.



Difensore

2 per squadra

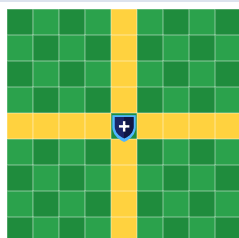
1 casella in ogni direzione (orizzontale, verticale, obliqua).



Ala

3 per squadra

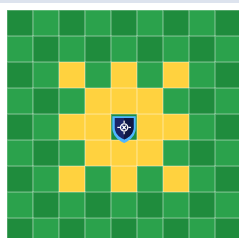
In obliquo, fino a 4 caselle. Resta sempre sul colore di prato da cui parte.



Mediano

2 per squadra

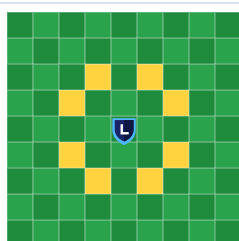
In orizzontale o in verticale, fino a 4 caselle.



Jolly

1 per squadra

In ogni direzione, fino a 2 caselle.



Incursore

2 per squadra

A L, come il cavallo degli scacchi (2 caselle in una direzione e 1 di lato). È l'unica pedina che salta le altre.

Composizione: 1 portiere, 2 difensori, 3 ali, 2 mediani, 1 jolly, 2 incursori.

Nomi internazionali: Keeper (portiere), Defender (difensore), Winger (ala), Runner (mediano), Joker (jolly), Raider (incursore).

3. Regolamento

Scopo del gioco

Portare una propria pedina dentro la porta avversaria. Ogni volta che ci riesce fa una **Move!**, il punto di Master Move. Vince la partita chi arriva per primo a **3 Move**.

Il turno

- Si muove una pedina per turno, a turni alterni.
- Le pedine non si mangiano: una casella occupata è chiusa per tutti.
- Nessuna pedina scavalca le altre; solo l'incursore salta.
- Un'ala resta sempre sul colore di prato da cui parte.

La Move (il punto)

- Fa Move la pedina che entra in una casella **libera** della porta avversaria, rispettando il proprio movimento.
- Nella casella dove si trova il portiere non si può fare Move.
- Il portiere non può fare Move.

Schieramento

- A inizio partita ogni giocatore dispone liberamente le sue pedine nella propria metà campo (il portiere in porta, nessuna pedina nell'area bianca).

Dopo una Move

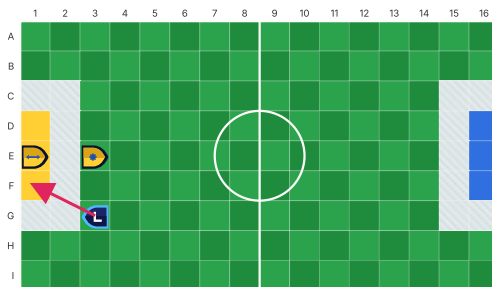
- Le pedine tornano nello schieramento dell'ultimo calcio d'inizio.
- Ogni squadra può cambiare posto a **una sola** pedina (spostamento libero, non legato al movimento della pedina).
- I cambi si sommano di ripresa in ripresa: al massimo 4 in una partita (sul 2-2).
- Riprende il gioco chi ha subito la Move.

Regola anti-stallo

- Tra un calcio d'inizio e il successivo, una pedina può fare avanti e indietro tra le stesse due caselle al massimo **2 volte**: la terza andata non è permessa.
- Il portiere è escluso da questa regola.

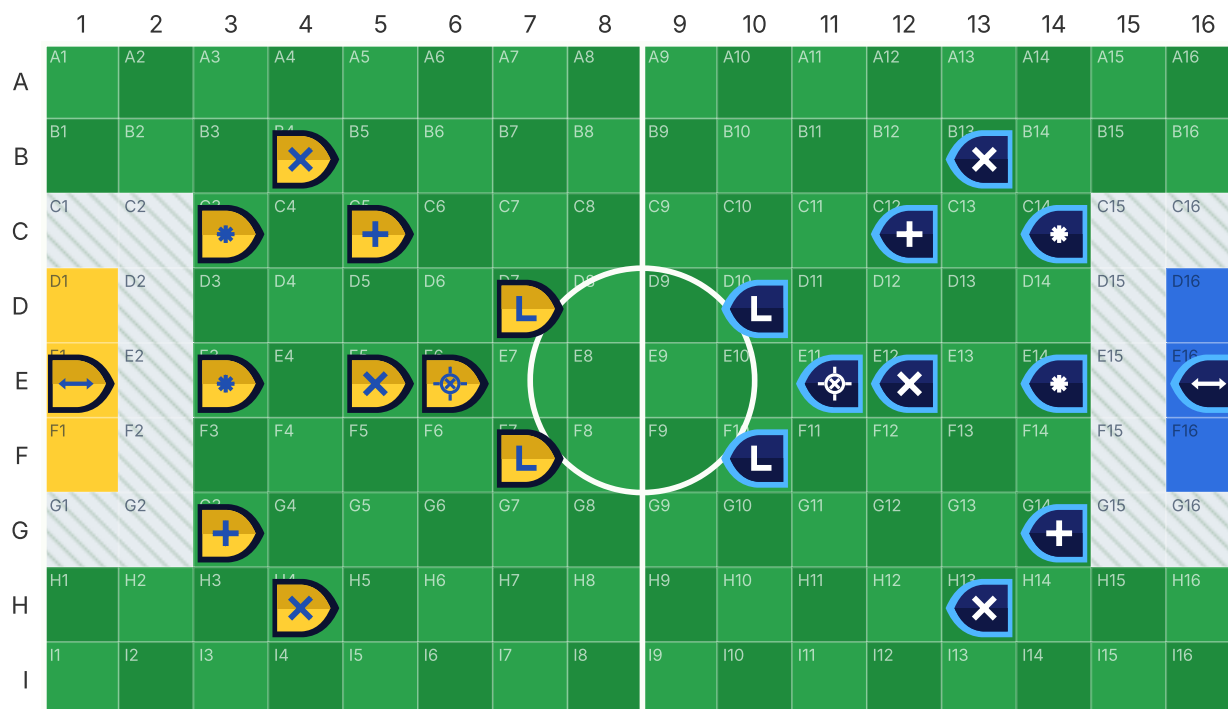
Esempio di Move

L'incursore blu in G3 si muove a L ed entra in F1, casella libera della porta gialla: è **Move!**



4. Schieramento di esempio

Uno schieramento iniziale possibile per le due squadre (ognuna è libera di disporsi diversamente nella propria metà campo).



5. Versione digitale

Master Move esiste anche come gioco digitale 3D per browser, con stadio, pubblico e audio. Si gioca in due sullo stesso dispositivo, online tra amici con torneo all'italiana e chat, oppure contro l'avversario artificiale «**The Master**», su quattro livelli (**Kid, Base, Over, Top**) organizzati in una carriera: si parte da Kid e chi batte The Master al livello Top diventa *Master Move*.

6. Nome e logo



Logo ufficiale



Icona: le due M ai lati dello scudo della squadra