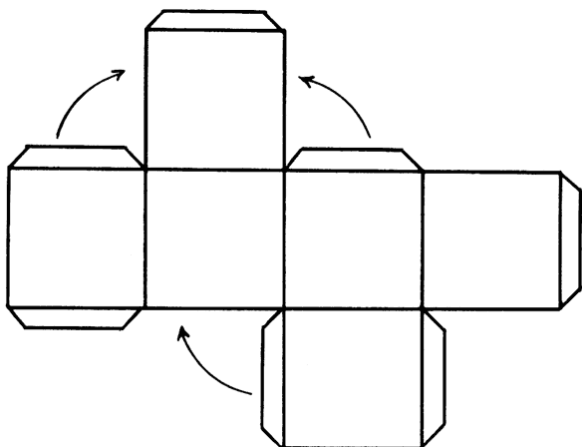


# Dadi scherma

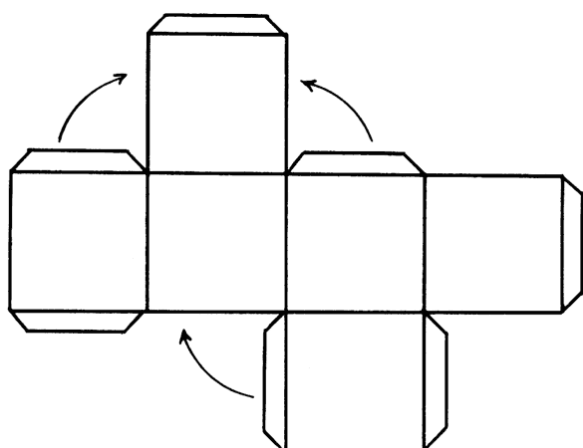
A turno si lanciano i tre dadi: vince chi riesce a comporre il fraseggio schermistico più lungo utilizzando i dati tecnici usciti

Inserisci a penna a caso sulle rispettive facce i dati tecnici, taglia e incolla



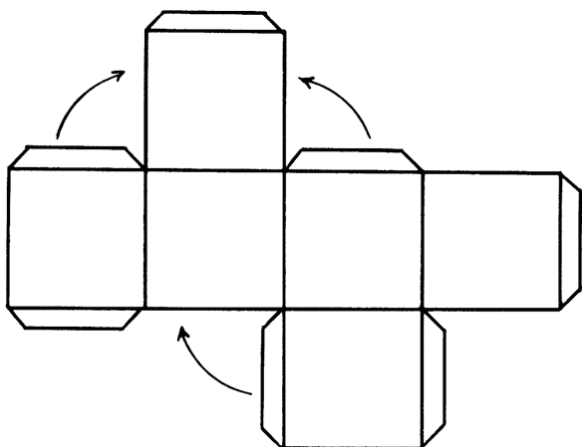
## 1° dado

**Invito, cavazione, legamento,  
risposta, affondo, parata**



## 2° dado

**Controparata, affondo,  
botta dritta, finta, risposta,  
controrisposta**



## 3° dado

**Affondo, parata, risposta,  
botta dritta, finta, cavazione**