



FUTEBOL DE VAZA

MANUAL DO JOGO

MODO COMPETITIVO
VERSÕES 1X1 OU 2X2



Jogo de vaza no modo competitivo

Neste modo, em cada rodada, uma carta do baralho competitivo é colocada na mesa virada para baixo, esta carta representa a **Carta da Mesa**.

Os jogadores devem observar a cor da Carta da Mesa e escolher uma carta da sua mão que tenha a mesma cor para jogar. Depois que todos jogam, as cartas são comparadas e a de maior valor e da mesma cor da Carta da Mesa vence a disputa. Caso as cartas não sejam da mesma cor da Carta da Mesa, vence a de maior valor. Em seguida, o vencedor avança o marcador da bola pelo número de casas indicado no verso dessa carta **+1**, em direção ao campo do jogador derrotado.





O vencedor da rodada recebe a carta da mesa como recompensa, sem a revelar para o adversário. Esta carta, possui habilidades especiais que o jogador poderá utilizar nas próximas rodadas.

Iniciem a próxima rodada colocando a próxima carta competitiva no centro da mesa, virada para baixo.

2. COMPONENTES

884
11/14



43 Cartas de Jogador



22 cartas modo competitivo



4 cartas de tipo de campo frente e verso



Marcador de gols



1 Ficha de bola





3. TIPOS DE CARTAS

CARTA DE JOGADOR

Valor da vaza



Ilustração

Habilidade da vaza, quando houver

Simbolo de Tabela (somente para versão do 2x2)

Categoria e cor da vaza

CARTA DE MODO COMPETITIVO

Categoria e cor da vaza

Ilustração

Habilidade da vaza



Avanço da bola



Bônus passe longo

CARTA DE CAMPO

Time vermelho

Modificadores



Time azul

Zonas do campo





1. Separe 2 cartas de goleiro para cada jogador. Embaralhe o baralho de jogador e distribua 8 cartas para cada jogador.

2. As cartas de novos talentos , ficam separadas fora de jogo, mais informações veja a seção de **Novos Talentos**.

3. Escolham, em comum acordo, uma das cartas de Campo do Modo Competitivo. Coloque a ficha de bola no círculo central e posicione o marcador de gols marcando zero. Fica a critério dos jogadores qual lado cada um vai jogar.

4. Embaralhe o baralho competitivo e coloque a carta do topo no centro da mesa, virada para baixo. Ao longo da partida, sempre haverá 2 cartas com seus versos visíveis, permitindo que os jogadores planejem suas estratégias. Agora vocês estão prontos para começar a partida.





Jogando uma rodada da versão 1x1

1. Os jogadores escolhem uma carta da mão e a colocam virada para baixo. Os jogadores decidem quem vai jogar sua carta primeiro. Após o primeiro turno, o jogador que venceu a vaza, sempre posiciona a sua carta primeiro.

2. Após todos os jogadores escolherem suas cartas, revelem-nas simultaneamente. A vaza é vencida pela carta de maior valor da mesma cor da carta da mesa. Se forem cartas que não correspondem com a cor da mesa, vence a carta de maior valor. Os jogadores não precisam acompanhar a cor da Carta da Mesa se não tiverem ou se quiserem guardar uma carta para um próximo turno.

3. Algumas cartas podem alterar o resultado da vaza, anular jogadas ou transformar qualquer vaza em uma Chance de Gol, independentemente da posição





da bola. Todos os efeitos são resolvidos antes de determinar o vencedor da vaza.

4. O vencedor avança o número de zonas indicado no Avanço de Bola **+1** no verso da Carta da Mesa e coloca esta carta em sua mão. Mais informações na seção Regras Gerais. Descarte o restante das cartas.

5. Ao coletar a carta, o jogador pode consultar sua habilidade e utilizá-la nas rodadas seguintes. Como funciona as habilidades, veja a seção de **Habilidades de Cartas Competitivas**.

6. O primeiro tempo termina quando os jogadores não tiverem mais Cartas de Jogador na sua mão. Ao final do primeiro tempo, todos devem descartar **sua mão de cartas competitivas**. Entretanto, o jogador que estiver atrás no placar pode manter até 2 cartas competitivas para a etapa seguinte.





7. Para iniciar o segundo tempo, cada jogador compra 8 cartas. Se o baralho acabar, embaralhe o descarte para formar um novo. O campo do modo competitivo é simétrico, portanto os times se mantêm do mesmo lado, não acontecendo a inversão de campos. Então inicia-se uma nova rodada até todas as cartas serem usadas, assim fechando a partida.

8. A partida é disputada em dois tempos. Ao final do segundo tempo, vence a equipe que estiver à frente no placar. Em caso de empate, a partida termina e não há vencedor.

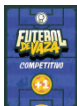
A partida pode ser realizada como um amistoso, com somente 1 jogo ou uma série de melhor de 5 jogos, onde quem obtiver 3 vitórias, é declarado o vencedor.





4. MONTANDO A MESA PARA UMA PARTIDA 2X2

Esta montagem de mesa é a versão para partidas 2x2.



4

1

x6

x6



x2



4

x2



x6



x6

Equipe 1

Equipe 2





1. Separe 2 cartas de goleiro para cada equipe. Embaralhe o baralho de jogador e distribua 6 cartas de jogador para cada jogador.

2. As cartas de novos talentos, com o ícone  ficam separadas fora de jogo, mais informações na veja a seção de **Novos Talentos**.

3. Escolham uma das cartas de Campo do Modo Competitivo. Coloque a ficha de bola no centro do campo e posicione o marcador de gols marcando zero. Fica a critério dos jogadores qual lado cada um vai jogar.

4. Embaralhe o baralho Competitivo e coloque a carta do topo no centro da mesa. Ao longo da partida, sempre haverá 2 cartas com seus versos visíveis, permitindo que os jogadores planejem suas estratégias. Os jogadores devem jogar as cartas de forma alternada, intercalando as equipes.





Jogando uma rodada da versão 2x2

1. Os jogadores escolhem uma carta da mão e a colocam virada para baixo. Eles decidem qual equipe vai jogar primeiro. Após a primeira rodada, a equipe que venceu a vaza, sempre posiciona a sua carta primeiro.

2. Após todos os jogadores escolherem suas cartas, revelem-nas simultaneamente. A vaza é vencida pela carta de maior valor da mesma cor da Carta da Mesa. Se forem cartas que não correspondem com a cor da Carta da Mesa, vence a carta de maior valor. Nem todos os jogadores precisam acompanhar a cor da Carta da Mesa. Basta que um integrante da equipe jogue a carta vencedora da vaza ou todos guardem suas cartas para outras jogadas.

3. Algumas cartas possuem efeitos que podem alterar o resultado da vaza, anular





jogadas ou transformar qualquer vaza em uma chance de gol, independentemente da posição da bola em campo. Esses efeitos são aplicados antes de contar o vencedor da vaza.

4. O vencedor avança o número de zonas indicado no Avanço de Bola  no verso da Carta da Mesa e coloca esta carta em sua mão. Mais informações na seção Regras Gerais. Descarte o restante das cartas.



5. Ao coletar a carta, o jogador pode consultar sua habilidade e utilizá-la nas rodadas seguintes. Como funciona as habilidades, veja a seção de **Habilidades de Cartas Competitivas**. Descarte o restante das cartas.

6. O primeiro tempo termina quando os jogadores não tiverem mais Cartas de Jogador na sua mão. Ao final do primeiro





tempo, todos devem descartar **sua mão de cartas competitivas**. Entretanto, um jogador da equipe que estiver atrás no placar pode manter até 2 cartas competitivas para a etapa seguinte.

7. Para iniciar o segundo tempo, cada jogador compra 6 cartas. Se o baralho acabar, embaralhe o descarte para formar um novo. O campo do modo competitivo é simétrico, portanto os times se mantêm do mesmo lado, não acontecendo a inversão de campos. Então inicia-se uma nova rodada até todas as cartas da mão serem usadas, assim fechando a partida.

8. A partida é disputada em dois tempos. Ao final do segundo tempo, vence a equipe que estiver à frente no placar. Em caso de empate, a partida termina e não há vencedor.

A partida pode ser realizada como um





amistoso, com somente 1 jogo ou uma série de melhor de 5 jogos, onde quem obtiver 3 vitórias, é declarado o vencedor.

9. No modo 2x2 os jogadores podem usar a habilidade tabelinha, somando seus valores em cartas específicas que possuam o símbolo . Para mais informações veja a sessão **7.Regras Gerais - Tabelinha.**

10. Durante a partida, os jogadores só podem falar sobre informações visíveis na mesa. Não é permitido revelar ou descrever as cartas da própria mão. A comunicação deve ocorrer utilizando apenas códigos e gírias típicas de uma partida de futebol, como por exemplo, “faz a tabela”, “deixa comigo”, “chuta pro gol”, etc.

884
11/17





6. CARTAS DE JOGADOR

As Cartas de Jogador possuem valores de 1 a 8 em 3 cores, sem repetição.

Neste baralho tem a carta 1, que tem o efeito de anular uma habilidade qualquer de outra carta. Esta habilidade pode ser utilizada para anular qualquer efeito que o jogador escolher, que está descrito em outra carta, seja ela do baralho competitivo ou de uma outra carta de jogador.

Após a primeira partida, os jogadores podem optar por usar as cartas de Novos Talentos para aprimorar seu jogo (ver sessão 7.Regras Gerais> Novos Talentos)





7. REGRAS GERAIS



Avanço de bola

As cartas dos modos Competitivo possuem este símbolo para avançar a bola pelas zonas. Sempre que uma vaza é vencida por um

jogador, o marcador avança uma zona no campo em direção contrária ao lado vencedor, como em uma partida real de futebol. E quando a bola alcançar ou passar da zona do gol , é marcado um gol e a bola retorna ao centro do campo.

884
114





Cartas de campo

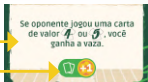
A Carta de Campo Competitiva é utilizada para movimentar a bola e adicionar efeitos táticos à partida. O campo inicial, Arena Pancadão, possui apenas as zonas padrão. Os demais campos aplicam efeitos conforme a zona em que a bola estiver. Algumas zonas possuem uma cor, que indica o jogador afetado, e um ícone, correspondente aos tipos de cartas do Baralho de Jogador. A cada vaza vencida, a bola avança uma zona. Se houver mais de um caminho, o vencedor escolhe qual seguir. Se a bola alcançar ou ultrapassar a goleira, é marcado um gol. No início da partida, do segundo tempo e após cada gol, a bola retorna ao centro do campo. Os jogadores escolhem seu lado do campo, identificado pela cor no marcador de gols. Como os campos do Modo Competitivo são simétricos, não há inversão de lados no segundo tempo.





Habilidades de cartas competitivas

Esta parte é onde fica a habilidade da carta e o passe longo.



Cartas competitivas ativam habilidades ao serem jogadas da mão. Seus efeitos são variados e podem ser cancelados por efeitos adversários ou pela carta de valor 1. Devem ser jogadas junto com uma carta de jogador, ambas viradas para baixo e podem ser utilizadas mesmo que sua cor seja diferente da cor da Carta da Mesa. Você pode escolher jogar a carta utilizando somente a habilidade Passe longo. Após usá-la, descarte-a.

Passe longo

A habilidade bônus Passe Longo é ativada quando a Carta da Mesa, a Carta do Jogador e a Carta da Mão Competitiva são da mesma cor e o jogador que usou a carta vencer a vaza.





VITÓRIA



Jogador 1



+

DERROTA



Jogador 2

=

Avança duas zonas



Nestas condições o bônus passe longo é ativado e a bola avança mais este valor descrito no campo de baixo da carta.

BOLA

Carta de goleiro

Os jogadores começam a partida com 2 goleiros visíveis na mesa. Cada goleiro recua a bola em 1 zona após um Avanço de Bola, mas só pode ser usado quando ela alcançar ou ultrapassar a zona de gol. É possível usar vários goleiros na mesma jogada.

Se a bola chegar exatamente à Zona de Gol, 1 Goleiro a faz recuar e evita o gol.





Para cada casa além da Zona de Gol, será necessário mais 1 Goleiro. Goleiros anulam apenas efeitos de Avanço de Bola. Habilidades que marcam gol diretamente não podem ser anuladas.

Tabelinha

A tabelinha funciona somente na versão 2v2 do jogo.

Algumas cartas de jogador possuem o símbolo  abaixo do seu campo de Valor da Vaza. Este símbolo indica a habilidade especial Tabelinha.



Para usar uma carta como Tabelinha, coloque a carta em cima da carta do seu colega de equipe na horizontal, a carta precisa ser da mesma cor da carta de seu colega. Então some o valor das duas cartas. O valor combinado passa a ser considerado para competir na vaza.

A habilidade não é acumulativa. Portanto, não é permitido combinar duas cartas





com a Tabelinha ou utilizar mais de uma Tabelinha na mesma combinação. A não ser que alguma carta indique o contrário.

8. CARTA NOVOS TALENTOS (OPCIONAL)

Elas não fazem parte do Baralho de Jogador e, após serem utilizadas, são deixadas de lado. Todas possuem o mesmo verso para esconder do adversário as cartas de novos talentos jogadas.

Em cartas duplas, escolha a posição da carta antes de jogá-la. Deixando a carta em pé será a carta ativa escolhida.

Os jogadores podem optar em usar a regra de Novos Talentos para melhorar as suas mãos entre as partidas.

No modo 1v1: cada jogador compra 2 cartas de Novos Talentos e escolhe 1 para ficar sempre em sua mão inicial.





No modo 2v2: cada time compra 3 cartas do baralho de novos talentos, e cada jogador escolhe uma dessas cartas para ficar sempre em sua mão inicial.

Nos 2 modos, as cartas de novos talentos sempre ficarão nas mãos iniciais dos jogadores, no primeiro e segundo tempo. Por isso, sempre que forem utilizadas, devem ficar separadas ao lado do jogador que a recrutou. A quantidade de cartas nas mãos iniciais dos jogadores permanece a mesma. As habilidades das cartas de novos talentos sempre devem ser resolvidas após a resolução da habilidade da carta da mesa.

23/14





Assista como jogar

Todos os direitos reservados à seus respectivos.
Detentores: Chave-Mestra Lab.

chavemestralab.com