



FUTEBOL DE VAZA

MANUAL DO JOGO

MODO COOPERATIVO
1 A 4 JOGADORES



Jogo de vaza no modo cooperativo

Neste modo, em cada rodada, uma carta do baralho cooperativo é colocada na mesa, esta carta representa a **Carta da Mesa**. Então os jogadores são obrigados a jogar uma carta da mão. Depois que todos jogam, as cartas são comparadas e a mais alta da cor da Carta da Mesa vence a disputa. Caso nenhuma das cartas sejam da mesma cor da Carta da Mesa, a mesa vence.

Em seguida, o vencedor, podendo ser a mesa ou os jogadores, avança o marcador da bola pelo número de casas indicado no topo direito da Carta da Mesa **+1**, em direção ao campo do time derrotado. Depois, revele uma nova carta da mesa e inicie a próxima rodada. Essa





mecânica é a base do Futebol de Vaza. O modo Cooperativo pode ser jogado de 2 a 4 jogadores e também no modo solo.

2. COMPONENTES



43 Cartas de Jogador



24 cartas do modo cooperativo

884



4 cartas de tipo de campo frente e verso



3 cartas de time frente e verso (campeonato)



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-linha

Categoria e cor da vaza

CARTA DE MODO COOPERATIVO

Valor da vaza

Ilustração

Categoria e cor da vaza



Avanço da bola

Habilidade da vaza

CARTA DE CAMPO

Modificador de cartas. Somente nas cartas de jogadores.



Habilidade especial desta zona

Zonas do campo

CARTA DE TIME

Tipo de campo

Escalação do baralho cooperativo

Dificuldade do time





4. MONTANDO A MESA PARA UMA PARTIDA DE 2 A 4 JOGADORES

Esta montagem de mesa é a versão para partidas de 2 a 4 jogadores.



2



3



1



3



4

Jogador 1



x6

1

x6



Jogador 2



4

x2



5

Jogador 4

x6



1

x6



1

Jogador 3



5





1. Separe 2 cartas de goleiro e deixe na mesa. Em seguida, embaralhe o baralho de jogador e distribua 6 cartas cada um.

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

3. Escolham um dos 6 times disponíveis (recomendamos iniciar com Vasco da Graminha) e montem o Baralho Cooperativo conforme a escalação na carta do time. Coloque a Carta de Campo correspondente no centro da mesa, posicione a ficha de bola no círculo central e ajuste o marcador de gols para 0. A goleira dos jogadores fica à esquerda; portanto, os gols são marcados no lado direito.





Jogando uma rodada na versão para partidas de 2 a 4 jogadores.

1. Embaralhe o Baralho Cooperativo e coloque a carta do topo no centro da mesa virada pra cima. 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.

2. Os jogadores escolhem uma carta da mão e a colocam virada para baixo. As cartas entre jogadores, podem ser jogadas em qualquer ordem.

3. Uma vez que os jogadores escolherem suas cartas, revelem-nas simultaneamente. Para vencer a vaza, basta que pelo menos um jogador jogue uma carta da mesma cor e de valor superior a Carta da Mesa. Os jogadores não são obrigados a acompanhar a cor da Carta da Mesa e

884
11/17





podem, se assim quiserem, guardar para outra jogada.

4. Algumas cartas, como por exemplo a carta de campo, 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.

5. O vencedor avança o número de zonas indicado no Avanço de Bola no canto superior direito da Carta da Mesa **+1**. Para mais informações veja a sessão 8.Regras Gerais - Avanço de bola.

6. Neste modo, os jogadores podem usar a habilidade tabelinha, somando seus valores em cartas específicas que possuam o símbolo **+**. Para mais informações veja a sessão 8.Regras Gerais - Tabelinha.

7. 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.

8. As cartas usadas pelos jogadores e a Carta da Mesa utilizada, são descartadas na pilha de descarte.



9. Se a Carta da Mesa vencer a rodada, a próxima carta da Mesa é revelada para todos. Caso contrário, só é revelado o verso da Carta da Mesa. Após todos jogarem suas cartas, a Carta da Mesa será revelada juntamente com as cartas dos jogadores.

10. Após 6 turnos, é finalizado o primeiro tempo. Para iniciar o segundo tempo, cada jogador compra 6 cartas. Se o





baralho acabar, embaralhe o descarte para formar um novo. Como os campos do modo cooperativos são assimétricos, para garantir um melhor balanceamento, o jogo se mantém com os times nos mesmos lados no segundo tempo. Então inicia-se uma nova rodada até todas as cartas serem usadas, assim fechando a partida.

11. A partida é disputada em dois tempos. Ao final do segundo tempo, o placar define o vencedor da partida. 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 5 jogos, chamado de Torneio da Canela de Ouro (ver seção 6.)

BOA
||A





5. MONTANDO A MESA PARA VERSÃO SOLO

Esta montagem de mesa é a versão para partidas solo.



x2



x3



x3



x3



Jogador





1. Separe 2 cartas de goleiro e deixe na mesa. Embaralhe o baralho de jogador e monte 3 montes com 3 cartas em cada, com as cartas viradas para cima.

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

3. Escolha um dos 6 times disponíveis (recomendamos iniciar com Vasco da Graminha) e montem o Baralho Cooperativo conforme a escalação na carta do time. Coloque a Carta de Campo correspondente no centro da mesa, posicione a ficha de bola no círculo central e ajuste o marcador de gols para 0. A goleira do jogador fica à esquerda; portanto, os gols são marcados no **lado direito**.

BOA



Jogando uma rodada na versão solo



1. Embaralhe o Baralho Cooperativo e coloque a carta do topo no centro da mesa virada para cima. Ao longo da partida, sempre haverá 2 cartas com seus versos visíveis, permitindo que os jogadores planejem suas estratégias.

2. Escolha 3 cartas para jogar, uma de cada monte.



3. A vaza é vencida pela carta de maior valor da mesma cor da Carta da Mesa. Caso não tenha cartas com a cor, a mesa vence. O jogador não precisa acompanhar a cor da Carta da Mesa se você não tiver ou quiser guardar uma carta para uma outra jogada.

4. No modo solo, o jogador pode usar a habilidade tabelinha  , somando seus valores em cartas específicas que possuam o símbolo. Para mais informações





veja a sessão 8. Regras gerais: Tabelinha.

5. Algumas cartas, como por exemplo, a carta de campo, 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.

6. O vencedor avança o número de zonas indicado no Avanço de Bola no canto superior direito da Carta da Mesa . Mais informações na seção Regras Gerais.

7. As cartas usadas pelo jogador e a Carta da Mesa utilizada, são descartadas na pilha de descarte.

8. Se a Carta da Mesa vencer a rodada, a próxima carta da Mesa é revelada, caso contrário, só é revelado o verso da Carta da Mesa. Após o jogador escolher a sua carta, a Carta da Mesa será revelada





juntamente com a carta do jogador.

9. Acabando as cartas, recompre 3 cartas em 3 montes. Quando acabarem as cartas da recompra, termina o primeiro tempo.

10. Para iniciar o segundo tempo, faça o mesmo processo de separar 3 montes com 3 cartas cada. Se o baralho acabar, embaralhe o descarte para formar um novo. Como os campos do modo cooperativos são assimétricos, para garantir um melhor balanceamento, o jogo se mantém com os times nos mesmos lados no segundo tempo.



11. A partida é disputada em dois tempos. Ao final do segundo tempo, o placar define o vencedor da partida. 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 6 jogos, chamado de Torneio da Canela de Ouro (ver seção 6.)





7. 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 o efeito que está descrito na carta, do Baralho Cooperativo.



Após a primeira partida, os jogadores podem optar por usar as cartas de Novos Talentos para aprimorar seu jogo (ver sessão 8.Regras Gerais> Novos Talentos)





8. REGRAS GERAIS



Avanço de bola

As cartas do modo cooperativo 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.

88
11/17





Cartas de campo

A Carta de Campo cooperativa é utilizada para movimentar a bola e adicionar efeitos táticos à partida. O campo inicial, Arena Chora Mais, possui apenas as zonas padrão. Os demais campos aplicam efeitos conforme a zona em que a bola estiver. Algumas zonas possuem ícones com modificadores, que são aplicados somente contra os jogadores.

A cada vaza vencida, a bola avança uma zona. Se houver mais de um caminho, os jogadores escolhem qual seguir. A goleira do jogador fica à esquerda; portanto, os gols são marcados no **lado direito**.

Como os campos do Modo Cooperativo são assimétricos, não há inversão de lados no segundo tempo.

BOA





Habilidades de cartas cooperativas

Esta parte é onde fica a habilidades da carta



As cartas cooperativas possuem diversos efeitos, que podem ser ativados na hora ou quando a condição da carta ocorrer. Esses efeitos devem ser aplicados antes de realizar o resultado da vaza.

As cartas com efeito “Quem ganhar”, permanecem na mesa até seu critério de utilização ser atendido. O efeito dessas cartas pode ser aplicado para a Mesa ou Jogadores, conforme quem vencer a vaza.

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

884
11/14





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. Não se pode usar goleiros em habilidades que marcam gol diretamente.

Tabelinha

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.

9. **PARTE NOVOS TALENTOS**



Ao final de cada partida os jogadores irão adicionar cartas de novos talentos em seu baralho de jogador.

Os jogadores revelam 3 cartas aleatórias do baralho e escolhem duas para adicionar em seu baralho. Porém, os jogadores devem selecionar cartas de mesma cor em seu baralho, para substituir pelas cartas novas. Se for uma carta dupla, escolha uma das cores na carta, para representá-la para a substituição.

As habilidades das cartas de novos talentos sempre devem ser resolvidas após a resolução da habilidade da carta da mesa.



10. TORNEIO DA CANELA DE OURO

O torneio é um modo campanha onde os jogadores formam um time e devem melhorar seu baralho para enfrentar times mais fortes e conquistar o troféu Canela de Ouro.

A cada partida, os jogadores escolhem um time, começando com o Vasco da Graminha e terminando com o temível Real Matismo.



O objetivo dos jogadores é conquistar **8 pontos ou mais em uma série de até 5 partidas** contra os times da Liga Canela de Ouro.

A pontuação é acumulada da seguinte forma:

Vitória: 3 pontos.

Empate: 1 ponto.

Derrota: 0 pontos.





Veja como jogar

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

chavemestralab.com