

#REGRAS DO FUTBOARD

#1 START

Escolha um time e posicione como quiser **10 jogadores** mais o **Goleiro** no seu campo. As cores da posição tática na base dos tiles irão lhe ajudar a posicionar bem seus jogadores. Comece o jogo escolhendo quem sai com a **bola** e qual será o tempo ou a quantidade de gols para a partida chegar ao fim. Posicione um jogador com a bola dentro do círculo central. Sua primeira ação deverá ser um passe para um outro jogador do seu time. Você tem **3 ações** para fazer no seu turno. Quando terminar suas ações, seu turno terminou. Agora será a vez do seu adversário realizar as suas **3 ações**. O jogo segue assim **até alguém fazer gol e tudo recomeçar**.

#2 AÇÕES

A PASSAR A BOLA: Use sua régua para saber até qual jogador você consegue **passar a bola**. Esta medida está indicada do lado direito do tile do seu jogador. Se estiver dentro da medida permitida para o seu jogador, passe a bola para o outro jogador escolhido. Posicione a indicação 0 da régua sobre o **centro** do tile do seu jogador com a bola e depois alinhe a régua com o jogador escolhido para saber se o passe é possível. **> Se seu jogador estiver ao lado de 2 ou mais jogadores adversários, ele NÃO poderá receber um PASSE e nem CHUTAR A BOLA para o gol!**

B CHUTAR: Chute a bola para o gol. Veja qual a **precisão do chute** de seu jogador. Isto está indicado do lado direito do tile. Veja então em qual posição do campo o seu jogador está. Quanto mais distante do gol, menor a **precisão do chute**. **Subtraia a penalidade total -X** do espaço do campo que você estiver do seu chute. A penalidade está indicada nas linhas do campo. Role seu **dado** e, caso obtenha um número entre o **Nº1** e o **Número total** de sua precisão de chute, você acertou o gol. Atenção: o **Goleiro** adversário também irá rolar o próprio dado ao mesmo tempo para tentar defender seu chute. Se o Goleiro não conseguir um número entre o **Nº1** e o **Número total** da sua **Força de defesa** (indicado no seu tile) ao rolar o dado, **é GOL!**
 > Some primeiro a penalidade das linhas vertical e horizontal. Depois subtraia este total da precisão do Chute.
 > Caso erre o chute ou o goleiro defenda, o goleiro fica com a posse de bola e o turno dele começa.
 > Se seu jogador estiver ao lado de 2 ou mais jogadores adversários, ele não poderá chutar a bola para o gol.
 > Não é possível chutar para o gol do seu campo de defesa.

C MOVIMENTAR: Movimente seu jogador pelos espaços do campo. Movimente-se de (1) ao máximo de **movimentos permitidos** (3). Isto está indicado no topo de cada tile de jogador. Movimente um jogador que tenha a posse da bola e, caso ele não tenha **drible** indicado no topo do tile, você deve **encerrar o movimento** deste jogador ao ficar ao lado de algum adversário.
 > Um jogador **sem drible** não pode continuar seu movimento ao ficar lado a lado com um jogador adversário.
 > Você só pode se movimentar para espaços ao lado ao que seu jogador estiver.
 > Não é permitido se movimentar por cima de outro jogador.
 > Você **não pode** movimentar um **mesmo jogador mais de uma vez** no mesmo turno.

D TIRAR A BOLA DO ADVERSÁRIO: Tente tirar a bola de algum jogador adversário ao lado do seu. Cada jogador tem uma **força para tirar a bola**. Isto está indicado do lado esquerdo do tile de cada jogador. Role seu dado tentando conseguir um número entre o **Nº 1** e sua **força total para tirar a bola**. Caso consiga tirar a bola do adversário sem fazer falta, você **terá novamente suas 3 ações** para fazer a partir deste momento. Caso faça **falta** conseguindo no dado o número indicado do lado esquerdo do tile, **12**, você ganhará um **cartão amarelo** que fica sobre o tile do jogador até o fim da partida. Caso faça falta, seu turno é encerrado e o jogador adversário irá começar suas **3 ações** neste momento.
 > Você pode tentar tirar a bola mais de uma vez. Cada tentativa contará como uma ação.
 > Se você cometer falta dentro da área, **é Pênalti!**
 > Caso um jogador receba **2 cartões amarelos**, ele está expulso e será retirado do campo.

#3 PÊNALTI

#1: O adversário que fez o pênalti precisa mover todos os seus jogadores para fora da área seguindo as regras de movimento de cada jogador.
#2: O jogador que sofreu o pênalti posiciona um de seus jogadores na área indicada para chutar.
#3: Os Jogadores rolam os dados ao mesmo tempo. Se os números que conseguirem fizerem parte de grupos diferentes, significa que o jogador chutou em um canto do gol e o goleiro pulou para o outro, então **é Gol!** Estes números estão indicados no gol: **1 2 3 4 / 5 6 7 8 / 9 10 11 12**. Se os números dos dados fizerem parte do mesmo grupo, o **Goleiro defendeu!**
 > Caso o Goleiro defenda, o jogo segue normalmente deste momento e o jogador que sofreu o pênalti ainda terá 2 ações para fazer.

#4 MUDE A BOLA DE LUGAR!!!

Quem tiver a posse da bola deve sempre mudar a bola de lugar **por pelo menos uma vez no seu turno**. Então mova o jogador com a bola, passe a bola para um outro jogador ou chute a bola para o gol.

#5 ESCANTEIO

Quando chutar a bola para o gol e acertar, se o goleiro tentar defender conseguindo o **mesmo número no dado** que o seu, **haverá escanteio!**

#1: Escolha qualquer um de seus jogadores e o posicione em um dos espaços de escanteio à sua escolha com a bola sobre ele.
#2: Agora o seu adversário que está sem a posse da bola terá até **3 movimentos** para fazer.
#3: Você tem agora suas **3 ações** para fazer. Atenção: uma delas deve ser passar a bola para algum de seus jogadores de acordo com a sua medida do passe (use a régua). Caso não consiga passar a bola para nenhum de seus jogadores, passe a bola para o Goleiro adversário.
 > Não há **impedimento** nos escanteios.

#6 IMPEDIMENTO

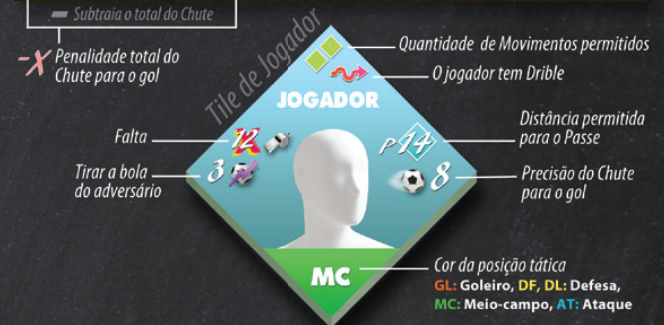
Não é permitido passar a bola para algum jogador que esteja na linha à frente do último jogador adversário.

#7 LINHA

Não é permitido ter mais de **4 jogadores** do mesmo time em uma mesma linha de espaços do campo.

#8 POR FORA

Você pode se movimentar **por fora** do campo caso esteja bloqueado à frente, mas você não pode encerrar seus movimentos e permanecer fora do campo.



#2A



#2B



#2C



#2D



#2A>

#3

#5

#6

#7

#8



#REGRAS DO #FUTBOARD DE RUA

START

Escolha um time e posicione 6 jogadores mais o Goleiro no seu campo.

ATENÇÃO: você deve escolher 2 jogadores de cada posição tática, totalizando assim 6 jogadores mais o Goleiro. Comece o jogo escolhendo quem sai com a bola e qual será o tempo ou a quantidade de gols para a partida chegar ao fim. Posicione um jogador com a bola dentro do círculo central. Sua primeira ação deverá ser um passe para um outro jogador do seu time. Você tem 3 ações para fazer no seu turno. Quando terminar suas ações, seu turno terminou. Agora será a vez de seu adversário realizar as suas 3 ações. O jogo segue assim até alguém fazer gol e tudo recomeçar.

Este modo de jogo tem basicamente as mesmas regras do Futboard original, mas com estas diferenças:

#1 JOGUE ESTE MODO DE JOGO NO TABULEIRO FUTBOARD DE RUA.

#2 RESPEITE AS LINHAS AMARELAS DO CAMPO. Elas são o limite do campo.



#3 NÃO HÁ CARTÕES AMARELOS: Caso seu jogador cometa falta tirando o X12 no dado, suas ações são encerradas e o turno do seu adversário começa neste instante, mas seu jogador não recebe cartões amarelos.



#4 NÃO HÁ ESCANTEIO.

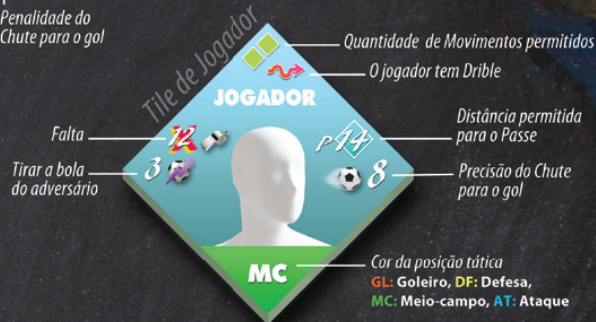


#5 NÃO HÁ IMPEDIMENTO.



Penalidade do Chute para o gol

Subtraia o total do Chute



Quantidade de Movimentos permitidos

O jogador tem Drible

Distância permitida para o Passe

Precisão do Chute para o gol

Falta

Tirar a bola do adversário

Cor da posição tática
GL: Goleiro, DF: Defesa,
MC: Meio-campo, AT: Ataque

DÚVIDAS FREQUENTES

Um jogador sem drible, mas que esteja sem a bola, não terá problemas nenhum em continuar seu movimento após passar ao lado de um adversário. Apenas quando tiver a posse da bola e passar ao lado de um adversário é que terá que encerrar seus movimentos.

Um jogador sem drible com a posse da bola que esteja marcado por dois ou mais adversários pode se movimentar para sair desta posição, mas após isso, ao encontrar em um adversário deve encerrar seu movimento.

Caso um jogador erre seu chute ao gol, o goleiro não precisa mais rolar seu dado se preferir. Neste caso o Goleiro irá permanecer com a posse da bola em qualquer hipótese.

Caso se movimente com seu Goleiro, sua força de Defesa poderá diminuir. Isto está indicado nos espaços do campo próximos ao gol.

A ação de tentar roubar a bola pode ser feita mais de uma vez no seu turno por um mesmo jogador, mas cada um de seus jogadores só poderá se movimentar uma vez por turno.

Você pode usar o tabuleiro do Futboard de Rua para jogar o Futboard original com 10 jogadores mais o Goleiro. Apenas ignore as linhas amarelas.

Você pode substituir um jogador em campo pelo reserva antes da partida recomeçar após um gol.

MARCADORES: Use os marcadores redondos para indicar a quantidade de gols que você já marcou.



EM BREVE UM JOGO DE TABULEIRO SOBRE O IMPÉRIO DO BRASIL. SEJA IMPERADOR, CONSTRUA SEU MUNDUS.



BAIXE O NOSSO APLICATIVO DE NARRAÇÕES: FUTBOARD SOUNDS

VISITE NOSSAS PÁGINAS PARA CONHECER NOVOS EXTRAS E EXPANSÕES.

FUTBOARD MUNDUS

FUTBOARD.COM.BR MUNDUSJOGOS.COM.BR

MUNDUS@MUNDUSJOGOS.COM.BR

DESIGNER: ZÉ MENDES
CO-DESIGN E PLAY TESTE:
ANTONIO DA VIDEIRA E ISABELA FERREIRA
ARTES: IACCO PIFFERO E FAJAREKA SETIAHAN

NÃO HÁ JOGADORES REAIS OU TIMES OFICIAIS NESTE JOGO. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

CADASTRE SEU E-MAIL EM: WWW.MUNDUSJOGOS.COM.BR

