

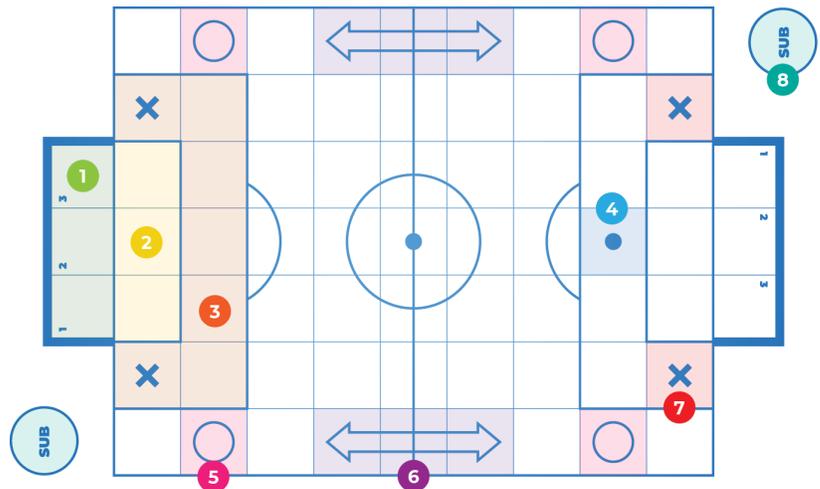
**Embargo:** Os livros de regras em vários idiomas são traduzidos usando um tradutor de IA; portanto, se algo parecer confuso ou pouco claro, verifique a versão principal em *Inglês*.

### Componentes

- 1 tapete de corrida
- 1 token de bola de futebol
- 7 peões azuis
- 7 peões laranja
- 12 tokens amarelas
- 2 tokens vermelhas

### Lenda do tabuleiro

- Gol no futebol
- Área de chute a gol
- Área de penal
- Ponto de penalidade
- Espaços de passe longo
- Zonas de velocidade
- Espaços bloqueados (X)
- Espaços de substituição



*Nota: O tabuleiro é simétrico, ambas as metades têm o mesmo tipo de espaços.*

### Contexto

- Cada equipe coloca 6 "peões" ( laranja ou azul) na sua metade do tabuleiro e 1 sobre ele **E Espaço de substituição** . Em a **Área de chute a gol** , você só pode ter 1 peão a qualquer momento no jogo como goleiro.
- O 6 os peões no tabuleiro podem ser colocados em qualquer configuração, mas não podem ser colocados no espaços de tabuleiro especiais (**Zonas de velocidade** o **Espaços de passes longos** ). A linha do meio é um terreno neutro e está fora de campo para iniciar o jogo.
- Jogue uma moeda ou o **token de bola de futebol** para determinar qual equipe vai começar. O vencedor colocará a bola em cima de um peão e começará do centro do tabuleiro.

### Virada de jogo

- Em turnos alternados, cada equipe poderá fazer 1 de 4 coisas por turno: **Mover**, **Passar**, **Chutar**, ou **Roubar**.
- **Mover:** Você pode mover um peão por vez no seu turno, o peão pode se mover a qualquer Morada 1 espaço. Somente quando você pousar em um **Zona de velocidade** você poderá avançar até 3 espaços dentro da zona de velocidade.

- **Passar o Pontapé:** Você pode **colocar** a bola entre seus peões. O peão que recebe a bola deve estar em **2** espaços do peão que passa a bola. Quando você **passa** a bola, você pode chutá-la para o gol adversário ou qualquer espaço vazio; desde que seja dois espaços ou mais próximo. **Espaços bloqueados**  Eles estão fora de alcance para evitar que o time ofensivo tenha uma vantagem injusta ao tentar marcar. *Importante: Ao chutar a bola em direção ao gol, os espaços intermediários devem estar vazios.*
  - **Passar por cima:** Se você está em um **Espaços de passe longo** , você pode passar a bola para qualquer peão ou espaço vazio dentro dessa **metade** do tabuleiro, incluindo a linha central de espaços.
  - **Passar de corrente:** Se você tem **2** ou mais peões dentro de 2 espaços um do outro, você pode passar na cadeia entre eles. **Um passe de corrente** não pode ser combinado com um **Passar por cima do Pontapé**.
- **Roubar:** Você pode **Roubar** a bola se movendo para frente, para trás ou para os lados para ganhar a posse da bola e o lugar do peão do seu oponente. O peão do seu oponente deve trocar espaços com você e não pode roubar sua bola durante o próximo turno. **Regras importantes ao roubar a bola:**
  - **Robô diagonal:** Você pode roubar a bola fazendo um movimento diagonal, mas isso resultará em um  **Cartão amarelo** de embargo. Cuidado: Se um time fizer uma roubada diagonal dentro de seu **Área de penal**  que resultará em um **Cobrança de pênalti**.
    -  **Cartão amarelo:** Recebido ao roubar a bola com sucesso durante a execução de um movimento diagonal. Um token amarelo deve ser colocado em cima do peão da equipe.
    -  **Cartão vermelho:** Recebido por roubar a bola com sucesso durante a execução de um movimento diagonal após o peão ter sido marcado com um aviso de cartão amarelo. O peão será imediatamente expulso do jogo e a equipe deverá continuar sem **1** peão. Coloque a token vermelha no peão dessa equipe e remova-a do tabuleiro. Deixe a bola no espaço vazio deixado pelo peão expulso.

Se o goleiro foi expulso com uma  **cartão vermelho**, você pode mover qualquer peão no tabuleiro para a posição de goleiro antes do próximo turno.

#### Regras adicionais:

- **Puntuação:** Quando uma equipe move ou chuta a bola com sucesso para o gol do adversário. Após o gol, as duas equipes reiniciam suas formações e a equipe que não marcou começa com a bola do centro.
- **espaços bloqueados** : Os espaços marcados com um “X” não podem ser usados para marcação.
- **Substituições** : Cada equipe tem **1** peão de substituição (Sub) que eles podem usar a qualquer momento no jogo antes ou depois de sua vez. Peões com “*cartões vermelhos*” não podem ser substituído e a substituição não pode ser usada para preencher um espaço vazio de um peão expulso.

- **Cobrança de pênalti:** A equipe com a bola deve ser colocada no **ponto de penalidade**  na frente do goleiro adversário. Ambas as equipes agora jogam um minijogo de pedra-papel-tesoura modificado usando **1, 2, o 3** dedos que representam **3** espaços de gol. Se ambos servir em um número diferente que conta como um **Gol**. Se ambos rolarem o mesmo número, isso é um **defesa** do goleiro e fica com a bola.

*Nota: Se o goleiro foi expulso com cartão vermelho na hora do pênalti, outro peão de jogo deve ocupar o seu lugar antes da cobrança do pênalti.*

- **Desqualificação:** Uma equipe com **4** peões ejetados com um  **O cartão vermelho** automaticamente perde a partida. A equipe adversária vence.

#### Modo de jogo e duração:

- **Gol de ouro:** A primeira equipe a marcar um gol vence. **Aprox. 15-20 minutos.**
- **Limite da gol:** Ambas as equipes concordam antecipadamente com um número fixo de gols para vencer. **Aproxime. 30+ min, jogo de 3 gols.**

#### Equipes:

- **1v1:** Um jogador de cada lado.
- **Equipes:** Cada lado é uma equipe com 3 jogadores por equipe. Cada equipe se revezará, alternando até completar uma rotação completa. Os companheiros de equipe não devem treinar uns aos outros durante o jogo. Se um companheiro de equipe tentar treinar o jogador que está jogando, esse jogador perde a vez na rotação desse time. Se acontecer de novo, a **Cobrança de pênalti** deve ser tomada contra essa equipe.

#### Dicas para jogar:

- Não se concentre apenas em mover o peão com a bola. Como você se move e coloca os outros peões é tão importante quanto aquele com a bola.
- Se uma área ficar muito lotada, tente mover, abrir e mover seus peões para trás. Não tenha medo de recuar e tentar novas estratégias.