

ZONA ACTION CALCIO

Regras em Português

Autor: *Fersini Sergio*

JOGADORES: 2

(os jogadores podem jogar ainda com mais do que 2, organizando-se em 2 equipas)
(também podem organizar torneios de equipas).

Dificuldade: médio/fácil Idade: 8 anos.

OBJETIVO DO JOGO

Tens de marcar mais golos do que o adversário para ganhar o jogo!

O jogo pode terminar quando o tempo termina ou depois de um certo número de golos.

No primeiro caso, os jogadores determinam, no início do jogo, a duração do tempo de jogo, escolhendo de entre as seguintes opções: 45 minutos, 60 minutos ou 90 minutos.

Se jogarem de acordo com um certo número de golos, determinam no início de jogo, o número de golos do jogo, de entre as seguintes opções: 4 golos; 6 golos; 8 golos; 10 golos.

No modo torneio, uma vitória vale 3 pontos, um empate vale 1 ponto, e uma derrota vale 0 pontos (o torneio pode ser organizado de forma clássica ou por equipas).

IMPRESCINDÍVEL

Um campo de jogo dividido em espaços quadrados; 2 equipas de jogadores com o mínimo de 13 elementos, cada uma (8 jogadores de campo e 5 no banco); um baralho de cartas calciotto; dois dados de 1 a 6 e um dado com + e -; uma bola (miniatura), duas tabelas de jogadores de futebol onde são posicionados as reservas e onde as admoestações/expulsões são sinalizadas; pequenas fichas plásticas amarelas, servem para indicar as admoestações.

FORMAÇÃO

Cada jogador chama 13 jogadores, escolhendo-os de entre aqueles que tem à sua disposição e posiciona 8 deles (incluindo o guarda-redes) no seu meio campo e 5 fora do campo para formar o banco. Os jogadores de futebol têm de estar fora do círculo do meio campo ou no máximo nos quadrados que o meio campo intersesta a uma das bordas. Só um jogador de futebol deve ser posicionado em cada quadrado. Assim, os jogadores lançam os dados para determinar de quem é a bola (ganha o maior resultado).

O jogador sem a bola, baralha as cartas calciotto, colocando-as, com a face para baixo, na mesa e distribui 5 cartas a cada jogador.

PONTAPÉ DE SAÍDA: O jogador que tem a bola posiciona 2 jogadores nos 2 quadrados do seu meio campo que estão ao centro do campo de jogo, dando a bola a um dos dois jogadores (a bola tem de ser posicionada no buraco da base do jogador). O jogador que tem a bola lança os dois dados, o [1/6] para determinar os *pontos de movimento* a serem usados livremente na sua equipa para mover os jogadores de futebol para jogar, da mesma maneira faz o outro jogador da mesma equipa. No pontapé de saída, como primeiro movimento, a bola tem necessariamente de ser passada ao outro jogador de futebol. Quando um dos dois jogadores marca um golo, o jogador que sofreu o golo, faz o pontapé de saída, depois de ambos os jogadores terem posicionado os seus próprios jogadores de futebol, mais uma vez, nos seus meios-campos.

MAIS DO QUE 2 JOGADORES

Para jogar com mais do que 2 jogadores, tens de te organizar em equipas e partilhar as funções dos jogadores de futebol. Por exemplo, se tiveres a jogar com 4 jogadores, dois jogadores usam uma equipa e os outros dois a outra; os dois jogadores da mesma equipa escolhem quais os jogadores de futebol a mover durante o jogo, partilhando-os de acordo com a sua função (por exemplo, um jogador joga com o guarda-redes e atacantes, enquanto que o outro joga com os defesas e meio-campo, na fase de movimento, cada jogador da mesma equipa lança os dois dados [1/6] alternadamente e usa a pontuação obtida com o dado com o maior valor nos seus jogadores de futebol (aqueles que escolheu para jogar), da mesma maneira faz o outro jogador da mesma equipa. Os pontos de movimento que não são usados por um jogador, não podem ser usados pelo seu companheiro de equipa no mesmo turno. Em vez disso, na fase de ação é feita só pelo jogador que usa o jogador de futebol que joga nessa fase. As cartas *calciotto* são distribuídas em número de 5 por cada equipa e podem ser usadas por cada jogador da mesma equipa (de qualquer maneira, cada equipa só pode usar uma carta na fase de movimento e só uma carta na fase de ação).

FASES DO JOGO

No jogo, duas fases principais alternam-se com frequência: a fase de movimento e a fase de ação.

FASE DE MOVIMENTO

No seu turno, os jogadores lançam os dois dados [1/6] para determinar os pontos de movimento que podem usar nas suas equipas para fazer movimentos e/ou passagens ou rematar à baliza; eles podem passar, rematar ou mover-se por um quadrado por cada ponto de movimento atribuído a esse movimento.

Os jogadores de futebol só se podem mover na horizontal e/ou vertical, livremente, podem misturar esses movimentos (um jogador de futebol pode se mover por 1 quadrado na horizontal ou 2 quadrados na vertical ou de maneira diferente), **não se podem mover na diagonal**.

O jogador pode atribuir a um jogador de futebol um máximo de pontos de movimento de acordo com o número de movimento indicado na base do jogador de futebol, isto é, o número não circulado à esquerda da letra que indica a função do jogador de futebol (se na base do jogador de futebol, o número de movimento for 4, isso significa que esse jogador pode mover-se, no máximo, por 4 quadrados num turno).

Um passo só pode ser feito em linha reta na horizontal ou na vertical ou na diagonal, sem ir além dos outros jogadores de futebol, a bola é movida por um quadrado por cada ponto de movimento atribuído a esse movimento.

O remate à baliza só pode ser feito pelo jogador de futebol que esteja na área de penalidade da área de defesa do adversário (isto é na área de ataque do jogador de futebol). O remate à baliza tem de alcançar um dos 4 quadrados da área de golo para ser válido. O jogador de futebol na defesa não pode estar na pequena área, ou seja, a uma distância de 2 quadrados da área de golo.

Durante a fase de movimento, o jogador, no seu turno, só pode usar uma carta *calciotto*, antes de lançar o dado.

FASE DE AÇÃO

Está dividida em 2 tipos: ação tackle para tirar a bola do adversário e a ação remate à baliza que determina se o remate é um golo ou se é uma defesa do guarda-redes.

ACÇÃO TACKLE:

No seu turno, quando o jogador de futebol alcança um quadrado contíguo (não na diagonal) a um quadrado onde o adversário que tem a bola, a ação tackle pode ser feita depois de fazer todo o movimento.

O jogador de futebol que faz o tackle lança os dados [1/6] obtendo dessa maneira a sua pontuação de tackle, o jogador de futebol que tem a bola lança os dois dados [1/6] obtém também a sua pontuação de tackle. À pontuação de tackle obtida dos dados, os jogadores adicionam os pontos base de tackle/remate indicado na base dos jogadores de futebol (o número circulado, à direita da letra que indica a função do jogador) só se o jogador que fez a ação de tackle está na sua área de competência. O tackle é ganho pelo jogador de futebol que fez a maior pontuação. Em caso de empate, os dados são novamente lançados.

O jogador de futebol que ganha o tackle fica ou conquista a bola e tem o direito ao movimento sucessivo de lançar novamente os dois dados [1/6] para obter pontos de movimento uteis para continuar a ação.

Durante a fase de tackle, os jogadores de futebol podem usar as cartas calciotto (só uma carta por turno), sempre antes de lançar os dados pelo jogador no seu turno.

ACÇÃO DE REMATE À BALIZA:

Quando na fase de movimento, o jogador de futebol tiver rematado à baliza (isto é, quando a bola no seu movimento tiver alcançado um dos 4 quadrados da área de golo), o jogador de futebol tem de rematar à baliza para determinar se o remate é positivo, ou seja golo, ou se é uma defesa do guarda-redes. O jogador que fez o remate à baliza lança os dois dados [1/6], obtendo assim o sua pontuação de remate, ao resultado obtido dos dados, o jogador adiciona a pontuação da base de tackle/remate indicada na base do jogador de futebol (o número circulado, à direita da letra que indica a função do jogador de futebol) só se o jogador de futebol que fez a ação tackle está na sua área de competência e se o remate alcançou um quadrado vazio dos 4 que identificam a área de golo (não se ele rematar contra o guarda-redes).

O jogador que joga com o guarda-redes lança os dois dados [1/6], obtendo desta forma a sua pontuação de defesa. À pontuação de defesa obtida dos dados, o jogador adiciona a pontuação base de defesa, indicada na base do guarda-redes (o número circulado, à direita da letra que distingue a função do jogador de futebol) só se o remate tiver alcançado o guarda-redes ou um quadrado ao lado do guarda-redes (se o remate alcançar o segundo quadrado ao lado do guarda-redes, ele é mau de pés e assim ele perde a sua pontuação base de defesa).

Durante o remate à baliza, os jogadores de futebol podem usar cartas calciotto sempre antes de lançar os dados pelo jogador no seu turno.

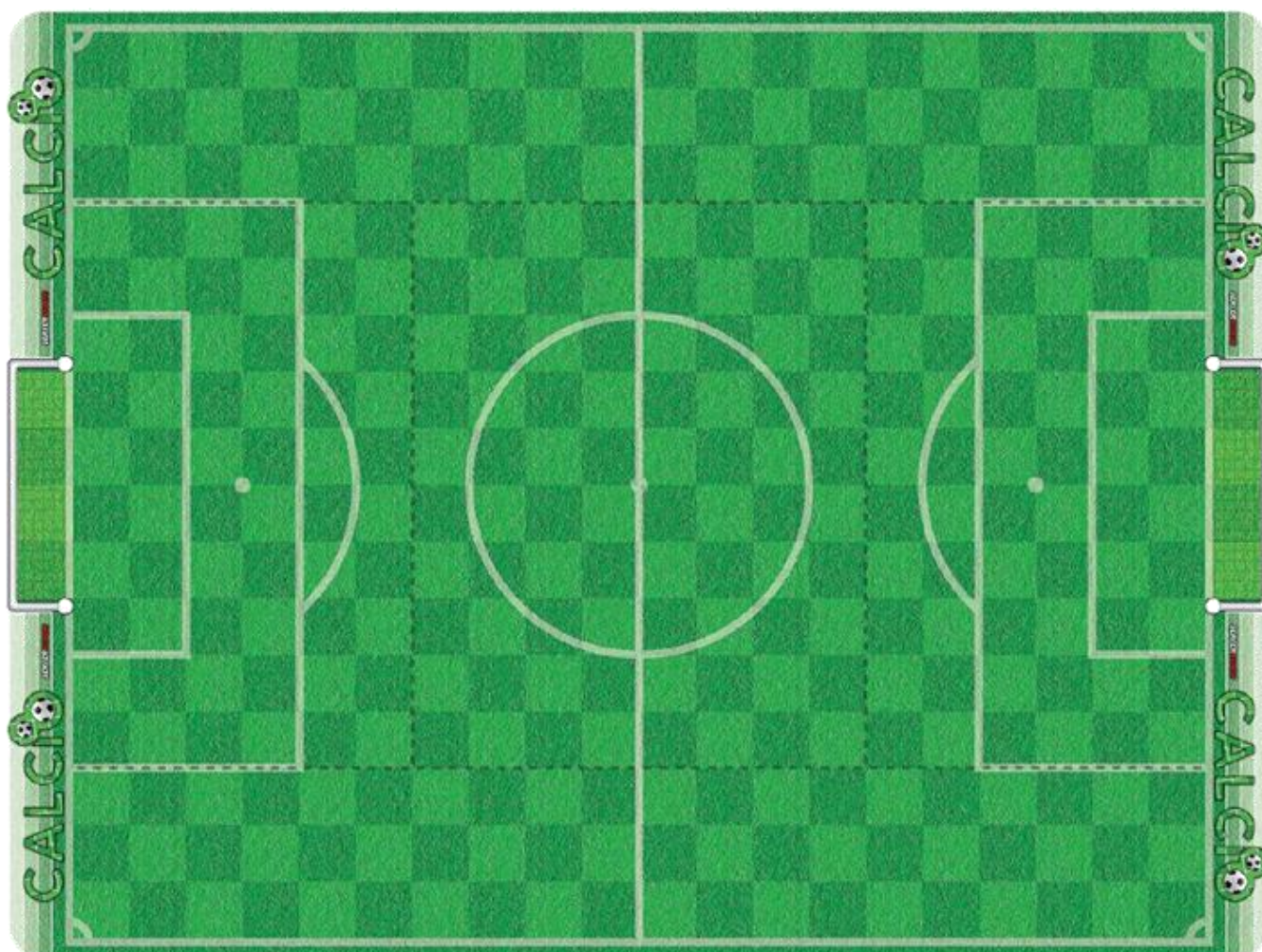
O jogador de futebol que fizer a pontuação maior, ganha. Em caso de empate, lança novamente os dados.

Se o jogador de futebol que remata fizer uma pontuação maior do que o guarda-redes, ele marca um GOLO, a bola é posta no meio campo para termos outra vez um "pontapé de saída".

Se o guarda-redes fizer uma pontuação maior do que o jogador que remata, ele DEFENDE. Assim o guarda-redes obtém o turno seguinte e faz o lançamento da bola, lançando novamente os dois dados [1/6] e multiplica por 2 a pontuação obtida dos dados. A pontuação total será usada para passar a bola a outro jogador de futebol e também, se o jogador quiser, para mover toda a equipa.

ÁREA DE COMPETÊNCIA

A área de competência em que a FASE DE AÇÃO é feita é indicada, no momento do tackle/remate, pelo quadrado em que está o jogador de futebol que tem a bola.



O pano do jogo está dividido em 5 áreas separadas por linhas descontínuas que são: a **ÁREA DE DEFENSA** identificada pelo primeiro retângulo central de 10x6 quadrados à frente da área de golo; a **ÁREA DE MEIO CAMPO** identificada pelo retângulo central de 10x8 quadrados; a **ÁREA DE ATAQUE** identificada pelo terceiro retângulo central de 10x6 quadrados, que coincide com a área de defesa do adversário; a **ÁREA DA FAIXA LATERAL** identificada por duas áreas retangulares na borda do campo que se estende por todo o lado do campo com 3x20 quadrados, cada uma; também na própria **ÁREA DE DEFENSA** há uma **ÁREA DE GOLO** feita de 4 quadrados centrais atrás da primeira fila de quadrados, o guarda-redes só pode estar e mover-se por um desses 4 quadrados.

Os jogadores de futebol que estejam na sua área de competência têm um bônus para a pontuação de tackle/remate na FASE DE AÇÃO identificado pelo número circulado indicado na base da miniatura.

O jogador de futebol **D** pertence à **ÁREA DE DEFENSA**; o jogador de futebol **C** pertence à **ÁREA DO MEIO CAMPO**; o jogador de futebol **A** pertence à **ÁREA DE ATAQUE**; o jogador de futebol **T** é da **ÁREA DA FAIXA LATERAL**; o guarda-redes **P** pertence à **ÁREA DE GOLO**.

MINIATURAS DE JOGADORES DE FUTEBOL



Na base da miniatura está uma letra preta que identifica o jogador de futebol:

P=Guarda-redes; **D**=defesa; **C**=meio campo; **A**=Atacante; **T**=Lateral

Além disso, na base da miniatura, há dois números, à esquerda e a direita da letra, o número à esquerda indica o movimento máximo de movimento que o jogador de futebol tem no seu turno, o número da direita circulado, indica a força base para o tackle/remate que esse jogador de futebol tem (esta força só é ativada se o jogador de futebol estiver na sua área de competência); para o guarda-redes o número circulado indica a força base de defesa que o guarda-redes tem.

SUBSTITUIÇÃO

Cada jogador pode fazer no máximo 3 substituições por jogo, substituindo um jogador de futebol do campo por outro do banco, A substituição só pode ser feita quando temos um free kick ou um penálti ou quando termina a fase de AÇÃO PARA REMATE À BALIZA e antes do "PONTAPÉ DE SAÍDA" ou quando é feito um "LANÇAMENTO DA BOLA"

FREE KICK (PONTAPÉ LIVRE)

Um jogador de futebol pode fazer uma falta quando joga uma carta *calciotto* "PUNIZIONE" ou "AMMONIZIONE" sobre uma carta *calciotto* "TACKLE" ou "SCIVOLATA" jogada pelo adversário (isto é uma tackle duro).

O free kick tem de ser feito a partir do quadrado onde está o jogador de futebol com a bola, mas também pode ser feito por qualquer outro jogador de futebol. Nesta fase, há uma paragem do jogo, pelo que os jogadores podem mover livremente 4 jogadores de futebol da sua equipa (o jogador que tem a bola faz os movimentos primeiro, depois o jogador adversário) ou também podem fazer-se substituições, mas antes do free kick.

O jogador oponente (sem a bola) tem de posicionar 2 jogadores como barreira a 2 quadrados de distância a contar do jogador com a bola e em paralelo à sua própria área de golo.

Assim, o jogador de futebol faz o free kick lançando os 2 dados [1/6] e o dado mais/menos [+/-]. O resultado obtido é multiplicado por 2, tendo desta forma a pontuação total que tem de ser usada para o free kick, deslocando a bola por tantos quadrados quantos os pontos que são atribuídos ao remate, que pode ser feito de qualquer maneira, mas só em linha reta horizontal, vertical ou diagonal. Se com o [+/-] obtém-se [+] pode ir além da barreira (remate alto), se for [-] a bola não pode ir além da barreira (remate raseiro).

Se a bola alcançar um dos 4 quadrados da área de golo, o jogador de futebol faz a AÇÃO DE REMATE À BALIZA para determinar se ele marca um golo ou se o guarda-redes defende o remate.

PENALTI

Um free kick feito na área de penálti transforma-se num PENALTI, temos uma paragem no jogo quando os jogadores podem mover 4 jogadores de futebol da sua equipa livremente ou quando pode fazer algumas substituições.

Para o remate de penalidade, o jogador que tem a bola posiciona a bola na lugar da penalidade (um pequeno círculo à frente da área de golo oponente) e um atacante (A) num dos dois quadrados centrais adjacentes atrás da bola e remata. Nesta fase todos os outros jogadores têm de estar atrás ou na mesma linha que o jogador que faz o remate.

Ao fazer a PENALIDADE, o jogador de futebol faz a AÇÃO DE REMATE À BALIZA diretamente.

BARALHO DE CARTAS CALCIOOTTO

O pacote básico de cartas é constituído por 42 cartas divididas nas seguintes categorias:

10 cartas de movimento 2 "CONTROPIEDE", 4 "SPRINT 3 (+4)", 4 "SPRINT 4 (+3)"; **12 cartas tackle**: 4 "DRIBBLING", 4 "TACKLE", 4 "SCIVOLATA"; **6 cartas de habilidade** (guarda-redes): 2 "SICUREZZA", 4 "TUFFO DOPPIO"; **8 cartas de sanção**: 4 "PUNIZIONE", 4 "AMMONIZIONE"; **6 cartas efeito**: 2 "ANCELLA", 2 "ELIMINA", 2 "RADDOPPIA".

Para cada fase, um jogador de futebol só pode usar uma carta calciotto, usando-a sempre antes de lançar os dados pelo jogador de futebol no turno.

As **cartas de movimento** podem ser usadas pelo jogador de futebol no turno durante a **FASE DE MOVIMENTO**.

As **cartas tackle, capacidade e sanção** podem ser usadas pelo jogador de futebol só na **FASE DE AÇÃO**.

As **cartas de efeito** podem ser usadas pelos jogadores de futebol em **QUALQUER FASE**.

As cartas usadas têm de ser posicionadas por debaixo do baralho de cartas calciotto (para que possam ser jogadas novamente).

No início do jogo são distribuídas 5 cartas a cada jogador. Durante o jogo, outras cartas podem ser tiradas do baralho, se na fase de movimento ou na fase de ação se alguém fizer 6 com o lançamento dos dois dados [1/6], mas eliminando o 6 da pontuação obtida (isto é os 6 pontos). O jogador que faz 6 pode escolher em eliminar o dado que faz 6 para tirar uma carta do baralho calciotto, continuando desta forma com a fase com a pontuação obtida com o outro dado, ou ele não tira a carta e continua a sua fase com a sua pontuação total, que é a dos dois dados [1/6].

TABELA DE JOGADORE FUTEBOL

Os jogadores de reserva (banco) e as admoestações que os jogadores de futebol recebem durante o jogo são indicadas na tabela de jogadores de futebol, pondo uma pequena ficha amarela na caixa amarela correspondente ao quadrado de jogador que recebe a admoestação. Se um jogador de futebol receber duas admoestações, é expulso e têm de ser removido do campo, pondo-o no seu espaço da tabela de jogador (e não pode mais ser jogado para o jogo atual).



Versão Portuguesa: Paulo Santos



Março de 2015