

SUBSTITUIÇÃO

Cada Treinador tem 5 fichas de substituição e pode, a qualquer momento, gastar 1 ficha e deve (exemplo 3):

1. Comprar uma carta da sua preferência no topo de um de seus decks de compra;
2. Jogar (sem efeito) uma carta da mesma posição da mão no fundo do deck de descarte (vaza) que está no campo.

Exemplo 3



FALTAS E EXPULSÕES

Se o jogador sem a posse não conseguir vencer a disputa ele pode cometer falta (é considerado empate), então:



1. Uma carta da mão deve ser excluída do jogo;
2. Uma ficha vermelha cobre a formação naquela posição;
3. A ficha amarela (formação) se move 1 casa à esquerda (exemplo 8);
 - 3.1. Nunca pode haver menos de 1 carta por posição na formação.

Podem acontecer no máximo 4 expulsões por equipe. Cada expulsão deve-se utilizar as fichas (cartão vermelho) na ordem: -1, -2, -3, -4. Esses valores correspondem a perda de força do jogador na posição da formação em que houve a expulsão.

Os goleiros (G) podem fazer falta nos atacantes porém o atacante adversário cobra 1x pênalti. A expulsão recai sobre qualquer outra posição (A, M ou D) à escolha do jogador que fez a falta.

FIM DO TEMPO

- O tempo (1º ou 2º) termina, imediatamente, quando um treinador não possui mais uma carta da posição que precisa jogar;
- Ao final do 1º tempo as cartas que restaram na mão são mantidas;
- As cartas que estão em campo (vazas) devem ser reembalhadas, formando novos decks de compra.
- Cada treinador então repõem apenas o número de cartas que faltam (correspondentes a formação tática).

FINAL DA PARTIDA

- Vence quem tiver mais gols.
- Em caso de empate os treinadores escolhem (preferencialmente antes do início da partida) entre:
 1. Encerrar a partida empatado;
 2. Disputar prorrogação (e pênaltis se persistir o empate);
 3. Disputar pênaltis (diretamente).

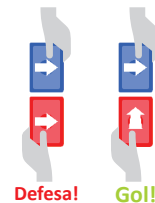
PRORROGAÇÃO (continuação alternativa)

- Os treinadores embaralham seus decks;
- Cada tempo da prorrogação usa-se apenas 5 cartas por posição. Então os treinadores devem montar os decks com as 5 cartas aleatórias. No segundo tempo devem pegar as cartas que estão campo mais as cartas que ficaram de fora do 1º tempo e montar novos decks de compra com 5 cartas novamente;
- Os treinadores compram o número de cartas correspondentes a sua formação e jogam os 2 tempos conforme as regras da partida regular;
- **Regra opcional: Os treinadores podem ter uma substituição extra.**

Pênaltis (disputa final alternativa)

- Cada treinador tem 3 cartas com setas (←, → e ↑). Ambos escolhem uma carta e revelam simultaneamente (treinadores posicionados um de frente para o outro com as cartas na vertical);
- Se as cartas forem opostas (exemplo 9: atacante →, goleiro ←), o goleiro defende. Se forem iguais, é gol;
- Se for → e o goleiro escolher outra direção (↗ ou ↑), é gol;
- 5 cobranças alternadas. Se persistir o empate, os tiros prosseguirão até que um dos times tenha marcado um gol a mais do que o outro após executado o mesmo número de cobranças.

Exemplo 9
(Vermelho cobrando)



Cartas de Twist (Modo Avançado)

1. Após montar o jogo, embaralhe o deck de Reviravoltas;
2. Abra 6 cartas visíveis para ambos jogadores;
3. O jogador que iniciará a partida escolhe uma carta;
4. O outro jogador escolhe outra carta;
5. Repetem alternadamente até que todas as 6 sejam escolhidas;
6. No segundo tempo, repetem as escolhas de 6 novas cartas (inicia com o outro treinador);
7. As cartas selecionadas no 1º tempo que não foram utilizadas podem ser usadas no 2º tempo.
8. Caso decida-se pela prorrogação, todas as cartas abertas, usadas ou não, durante o tempo normal devem ser descartadas (12 cartas ao todo). Então, um novo draft (seleção) pode ser realizado, com 4 novas cartas (2 para cada treinador) em cada tempo da prorrogação.

OBS: As cartas ficam abertas na mesa durante todo o jogo.



MANUAL DE REGRAS

JOGO CRIADO POR
MARCELO TORRES E ULISSES REIS



Várzea é um jogo de cartas (vazas) para 2 jogadores, **daqui em diante denominados "Treinadores"**, em que seus respectivos times disputam uma partida de futebol.

OBJETIVO

Derrotar o adversário em uma partida de futebol simulada por cartas, marcando mais gols ao longo de 2 tempos (com possibilidade de prorrogação e pênaltis). Cada Treinador comanda um time com cartas divididas por posição (**exemplo 2**):

- Goleiros (G)
- Defensores (D)
- Meio-campistas (M)
- Atacantes (A)

COMPONENTES DO JOGO

Cada Treinador possui:

- 1 4x decks (um por posição) com 11 cartas cada;
- 2 1x deck com 3 cartas para disputa de pênalti;
- 3 5x fichas de substituição por jogador;
- 4 1x ficha para marcação do gol;
 - 10x fichas para marcações extras;
- 5 3x Fichas de formação tática (amarela);
- 6 4x Fichas de expulsão (cartão vermelho);

Outros componentes do jogo:

- 7 1x marcador de posse de bola;
- 8 1x deck com 30 cartas de Twist (Modo Avançado).

PREPARAÇÃO E MANUTENÇÃO

1. Formação: Cada Treinador monta sua mão inicial com 13 cartas (**exemplo 2**):

- 3x cartas de goleiro (G) obrigatoriamente;
- 10x cartas restantes conforme a formação tática escolhida - ex: 4D/4M/2A (**exemplo 1**);
- Cada posição pode ter de 1 a 5 cartas, devendo ser marcado (fichas amarelas) nos respectivos espaços no tabuleiro.
- **Os Treinadores podem alterar sua formação tática no início do segundo tempo**, rearranjando a sua tabela pessoal e descartando (embalando no deck de compra) a carta da sua mão que quiserem, se a nova formação tiver menos cartas na posição (**veja outras regras em "Fim do Tempo" pág. 4**).

1.1 Formações e Bônus/Penalidades: Ao selecionar sua formação, os jogadores devem demarcar na sua tabela individual (**exemplo 1**) e observar que determinados números de jogadores irão lhe conceder força bônus ou fraqueza durante toda a partida. **Para facilitar a visualização dos bônus durante a partida, utilize as fichas amarelas de bônus e reveses próximas às respectivas posições no tabuleiro (campo de jogo).**

- 4 atacantes: -1 força no meio e na defesa
- 5 atacantes: -2 no meio, -1 na defesa
- 5 meio-campos: -1 no ataque e na defesa
- 3 defensores: +1 na defesa e no goleiro
- 4 defensores: +1 no ataque e na defesa
- 5 defensores: +1 no ataque e no meio

Exemplo 1

FORMAÇÃO TÁTICA (10 JOGADORES)					
ATAQUE	1	2	4	5	6
MEIO-CAMPO	1	2	3	4	5
DESESA	1	2	3	4	5

2. Reposição: Sempre que uma carta for usada, o jogador deve repor na mão uma nova da mesma posição, mantendo a formação original até que o deck da posição acabe.

3. Trunfos: Cada deck possui uma carta (dourada) que vence qualquer valor em suas disputas (**exposição 1**). **Se ambos jogam um trunfo**, o critério de desempate fica para quem tem mais bônus. Se persistir o empate ambos jogam uma nova carta para disputa da bola.

INÍCIO DA PARTIDA, TURNOS E POSSE DE BOLA

1. Quem mais recentemente assistiu a uma partida de futebol, inicia a partida (e no 2º tempo, a posse de bola começa com o time adversário). **Inicia-se os tempos (1º e 2º) sempre com o Meio-campo (M) com a bola já disputando com o Defensor (D) sem a bola (veja a dinâmica do jogo em "A Dinâmica em Campo" no final da pág. 3).**
2. O marcador da bola deve sempre ser posicionado à frente (em direção ao gol adversário) da posição que tem a posse da bola (**exemplo 5 e 6**).
3. As disputas acontecem **alternadamente**. Vence quem joga a carta (1x carta) de maior força, + bônus se houver (**veja mais em "Regras de Disputa (vaza)" na pág. 3**). Quem tem a posse de bola deve vencer as disputas até que seu atacante (A) enfrente o goleiro (G) adversário e faça o gol. **Feito o gol**, o time adversário inicia com a posse de bola, com seu meio-campo (M), no meio do campo.

Os treinadores realizam as disputadas colocando suas cartas nos seus respectivos espaços no tabuleiro.



Exposição 1

Cada deck possui um trunfo diferente.



Ex.: O treinador escolhe a formação 4-4-2 (D-M-A)

Exemplo 2



REGRAS DE DISPUTA (VAZA)

- Cada Treinador revela uma carta da posição correspondente à disputa. O treinador do time com a posse de bola revela sua carta primeiro (**exemplo 4**);
- O maior valor (+ bônus se houver), vence. Os trunfos vencem qualquer disputa. O jogador então **passa a bola** para a sua posição mais avançada em direção ao gol (**exemplo 5**);
- **Em caso de empate** os jogadores devem jogar uma nova carta para a disputa na mesma posição.

As cartas jogadas nas disputas **SEMPRE** serão descartadas nas suas respectivas posições no campo (mesmo quando forem usadas com outros efeitos - **modo avançado**).

A DINÂMICA NO CAMPO

Atacantes (A) disputam com goleiros (G), e defensores (D) disputam com meio-campistas (M).

Goleiro (G): Enfrenta o atacante adversário, apenas se defendendo. Se perde a disputa, sofre o gol. Se vence a disputa, **toma a bola e passa** para o seu defensor (D) (**exemplo 4**).

Defensor (D): O defensor (D) com a posse de bola enfrenta o meio-campo (M) adversário. Se vence a disputa, **passa a bola** para o seu meio-campo (M). Se perde, o meio-campo (M) adversário **toma a bola e passa** para o atacante adversário (**exemplo 5**).

Meio-campo (M): O meio-campo (M) com a posse de bola enfrenta o defensor (D) adversário. Se vence, **passa a bola** para o seu atacante (A). Se perde, o defensor (D) adversário **toma a bola e passa** para o meio-campo (M) adversário (**exemplo 6**).

Atacante (A): O atacante (A) com a posse de bola enfrenta o goleiro (G) adversário. **Se vence a disputa, faz o gol, avança o marcador amarelo na tabela pessoal de gols e reinicia-se a partida com o meio-campo adversário tendo a posse de bola**. Se perde, o goleiro (G) adversário **passa a bola** para o defensor adversário (**exemplo 7**).

Exemplo 4



Exemplo 5



Exemplo 6



Ex.: O azul usa o trunfo e vence a disputa. Ele então passa a bola para o seu atacante.

Exemplo 7



Ex.: O azul marca o 1º gol, então marca-se na sua tabela o 1º gol.