

PASSE



ATAQUE
CONSTRUÇÃO

+1 PONTO

PASSE



ATAQUE
CONSTRUÇÃO

+1 PONTO

PASSE



ATAQUE
CONSTRUÇÃO

+1 PONTO

PASSE



ATAQUE
CONSTRUÇÃO

+1 PONTO

PASSE



ATAQUE
CONSTRUÇÃO

+1 PONTO

PASSE



ATAQUE
CONSTRUÇÃO

+1 PONTO

PASSE



ATAQUE
CONSTRUÇÃO

+1 PONTO

PASSE



ATAQUE
CONSTRUÇÃO

+1 PONTO

PASSE



ATAQUE
CONSTRUÇÃO

+1 PONTO

PASSE



**ATAQUE
CONSTRUÇÃO**

+1 PONTO

PASSE



**ATAQUE
CONSTRUÇÃO**

+1 PONTO

PASSE



**ATAQUE
CONSTRUÇÃO**

+1 PONTO

PASSE



**ATAQUE
CONSTRUÇÃO**

+1 PONTO

PASSE



**ATAQUE
CONSTRUÇÃO**

+1 PONTO

PASSE



**ATAQUE
CONSTRUÇÃO**

+1 PONTO

PASSE



**ATAQUE
CONSTRUÇÃO**

+1 PONTO

PASSE



**ATAQUE
CONSTRUÇÃO**

+1 PONTO

PASSE



**ATAQUE
CONSTRUÇÃO**

+1 PONTO

PASSE



ATAQUE
CONSTRUÇÃO

+1 PONTO

PASSE



ATAQUE
CONSTRUÇÃO

+1 PONTO

PASSE



ATAQUE
CONSTRUÇÃO

+1 PONTO

PASSE



ATAQUE
CONSTRUÇÃO

+1 PONTO

PASSE



ATAQUE
CONSTRUÇÃO

+1 PONTO

PASSE



ATAQUE
CONSTRUÇÃO

+1 PONTO

PASSE longo



ATAQUE
CONSTRUÇÃO

+2 PONTOS

PASSE longo



ATAQUE
CONSTRUÇÃO

+2 PONTOS

PASSE longo



ATAQUE
CONSTRUÇÃO

+2 PONTOS

PASSE longo



ATAQUE
CONSTRUÇÃO

+2 PONTOS

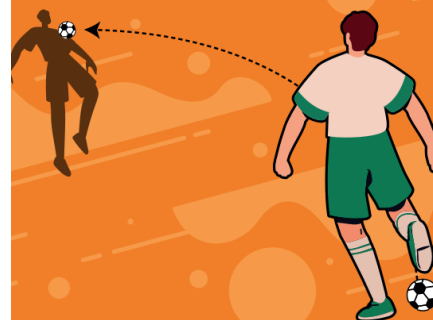
PASSE longo



ATAQUE
CONSTRUÇÃO

+2 PONTOS

PASSE longo



ATAQUE
CONSTRUÇÃO

+2 PONTOS

PASSE longo



ATAQUE
CONSTRUÇÃO

+2 PONTOS

PASSE longo



ATAQUE
CONSTRUÇÃO

+2 PONTOS

LANÇAMENTO



ATAQUE
CONSTRUÇÃO

+3 PONTOS

LANÇAMENTO



ATAQUE
CONSTRUÇÃO

+3 PONTOS

LANÇAMENTO



ATAQUE
CONSTRUÇÃO

+3 PONTOS

LANÇAMENTO



ATAQUE
CONSTRUÇÃO

+3 PONTOS

DRIBLE



ATAQUE
CONSTRUÇÃO

Anula o desarme.

DRIBLE



ATAQUE
CONSTRUÇÃO

Anula o desarme.

DRIBLE



ATAQUE
CONSTRUÇÃO

Anula o desarme.

DRIBLE



ATAQUE
CONSTRUÇÃO

Anula o desarme.

DRIBLE



ATAQUE
CONSTRUÇÃO

Anula o desarme.

DRIBLE



ATAQUE
CONSTRUÇÃO

Anula o desarme.

DRIBLE



ATAQUE
CONSTRUÇÃO

Anula o desarme.

CHUTE



ATAQUE
FINALIZAÇÃO DE GOL

Após 4 ou mais passes,
ou uma defesa (rebote).

CHUTE



ATAQUE
FINALIZAÇÃO DE GOL

Após 4 ou mais passes,
ou uma defesa (rebote).

CHUTE



ATAQUE
FINALIZAÇÃO DE GOL

Após 4 ou mais passes,
ou uma defesa (rebote).

CHUTE



ATAQUE
FINALIZAÇÃO DE GOL

Após 4 ou mais passes,
ou uma defesa (rebote).

CHUTE



ATAQUE
FINALIZAÇÃO DE GOL

Após 4 ou mais passes,
ou uma defesa (rebote).

CHUTE



ATAQUE
FINALIZAÇÃO DE GOL

Após 4 ou mais passes,
ou uma defesa (rebote).

CHUTE de longe



ATAQUE
FINALIZAÇÃO DE GOL

Pode ser usado com
1 ou mais passes.

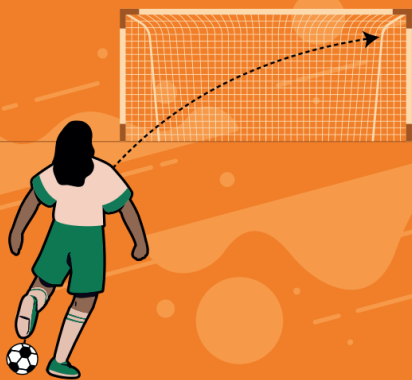
CHUTE de longe



ATAQUE
FINALIZAÇÃO DE GOL

Pode ser usado com
1 ou mais passes.

CHUTE no ângulo



ATAQUE
FINALIZAÇÃO DE GOL

Após 4 ou mais passes, ou 1
defesa. Passa pela defesa.

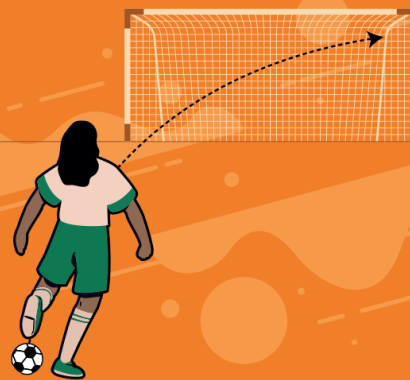
CHUTE no ângulo



ATAQUE
FINALIZAÇÃO DE GOL

Após 4 ou mais passes, ou 1
defesa. Passa pela defesa.

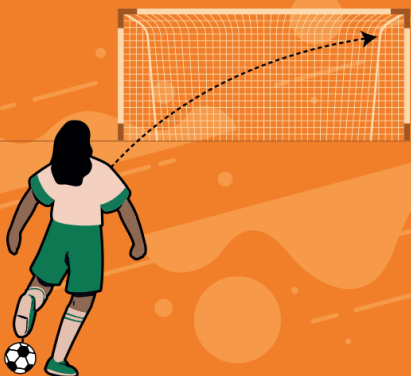
CHUTE no ângulo



ATAQUE
FINALIZAÇÃO DE GOL

Após 4 ou mais passes, ou 1
defesa. Passa pela defesa.

CHUTE no ângulo



ATAQUE
FINALIZAÇÃO DE GOL

Após 4 ou mais passes, ou 1 defesa. Passa pela defesa.

PÊNALTI no meio



ATAQUE
PÊNALTI

Chute no meio.

PÊNALTI na direita



ATAQUE
PÊNALTI

Chute na direita.

PÊNALTI na esquerda



ATAQUE
PÊNALTI

Chute na esquerda.

DESARME



DEFESA
CONSTRUÇÃO

Anula o passe.

DESARME



DEFESA
CONSTRUÇÃO

Anula o passe.

DESARME



DEFESA
CONSTRUÇÃO

Anula o passe.

DESARME



DEFESA
CONSTRUÇÃO

Anula o passe.

DESARME



DEFESA
CONSTRUÇÃO

Anula o passe.

DESARME



DEFESA
CONSTRUÇÃO

Anula o passe.

DESARME



DEFESA
CONSTRUÇÃO

Anula o passe.

DESARME + contra ataque



DEFESA
CONSTRUÇÃO

Anula o passe. Impede drible.
Posse de bola e passe +1.

DEFESA



DEFESA
CHANCE DE GOL

Defende os chutes, exceto
chutes no ângulo.

DEFESA



DEFESA
CHANCE DE GOL

Defende os chutes, exceto
chutes no ângulo.

DESARME + contra ataque



DEFESA
CONSTRUÇÃO

Anula o passe. Impede drible.
Posse de bola e passe +1.

DEFESA



DEFESA
CHANCE DE GOL

Defende os chutes, exceto
chutes no ângulo.

DEFESA



DEFESA
CHANCE DE GOL

Defende os chutes, exceto
chutes no ângulo.

DEFESA



DEFESA
CHANCE DE GOL

Defende os chutes, exceto
chutes no ângulo.

DEFESA



DEFESA
CHANCE DE GOL

Defende os chutes, exceto chutes no ângulo.

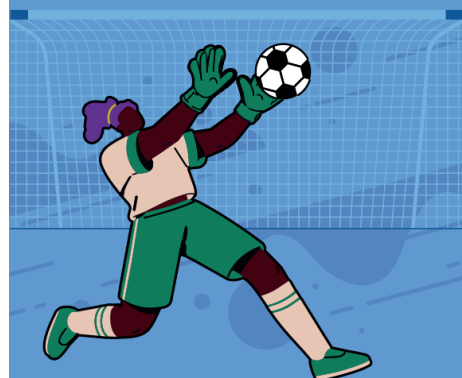
DEFESA



DEFESA
CHANCE DE GOL

Defende os chutes, exceto chutes no ângulo.

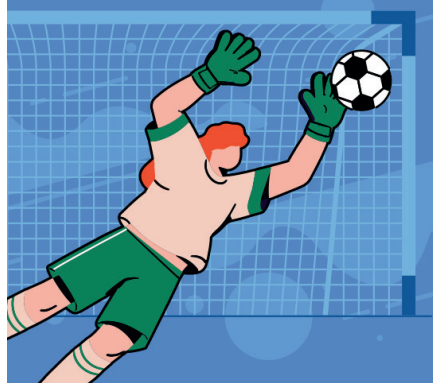
PÊNALTI meio



DEFESA
PÊNALTI

Defende no meio.

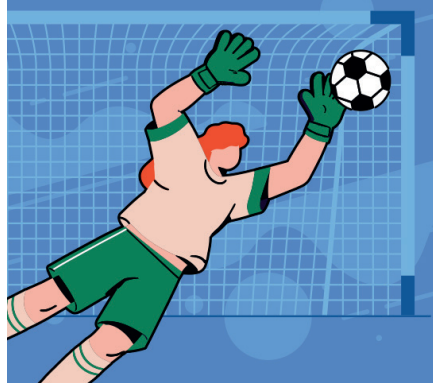
DEFESA espetacular



DEFESA
CHANCE DE GOL

Defende todos os chutes. Não dá rebote. Passe +1.

DEFESA espetacular



DEFESA
CHANCE DE GOL

Defende todos os chutes. Não dá rebote. Passe +1.

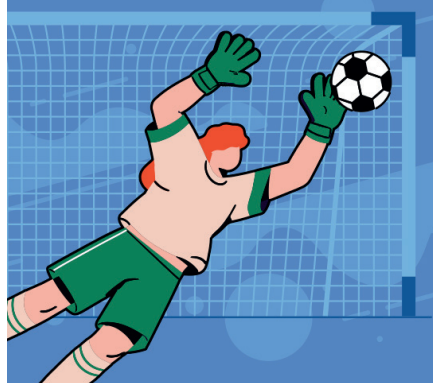
PÊNALTI esquerda



DEFESA
PÊNALTI

Defende na esquerda.

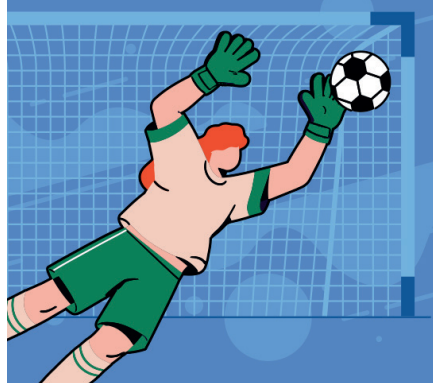
DEFESA espetacular



DEFESA
CHANCE DE GOL

Defende todos os chutes. Não dá rebote. Passe +1.

DEFESA espetacular



DEFESA
CHANCE DE GOL

Defende todos os chutes. Não dá rebote. Passe +1.

PÊNALTI direita



DEFESA
PÊNALTI

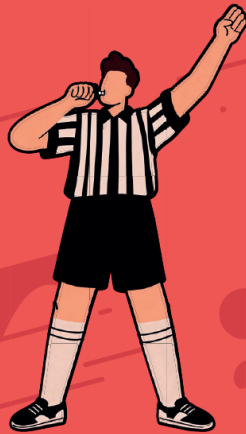
Defende na direita.

ÁRBITRO



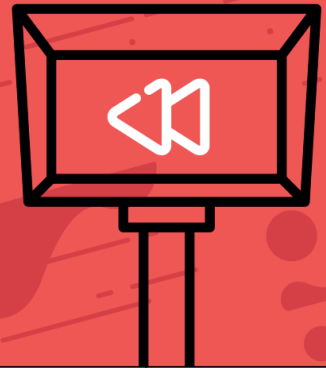
ARBITRAGEM Anula qualquer jogada.

ÁRBITRO



ARBITRAGEM Anula qualquer jogada.

VAR



ARBITRAGEM Anula a arbitragem.

olé!



olé!



GOL



GOL



GOL



GOL





Verso das cartas

1 - O QUE É?

Olé é um jogo de cartas em equipe baseado em uma partida de futebol tradicional. O jogo traz a emoção do esporte ao transformar em cartas as jogadas e dinâmicas do futebol. E isso se dá com os jogadores assumindo os papéis de membros de dois times de futebol que estão se enfrentando em uma partida.

2 - QUANTAS PESSOAS PODEM JOGAR?

Como no futebol tradicional, **Olé** é um jogo de equipe e, por isso, deve ser jogado por grupos de 4, 6 ou 8 jogadores. Cada time deverá ter um mínimo de 2 jogadores (totalizando um mínimo de 4 jogadores, sendo dois de cada time).

Os jogadores deverão sentar-se de forma alternada de forma que, toda vez que um jogador de um time puser uma carta em jogo, o próximo a jogar seja o jogador do time adversário. Dessa forma, os jogadores se dispõem da seguinte forma: Time A, Time B, Time A, Time B e assim por diante.

3 - O QUE COMPÕE O JOGO?

O jogo **Olé** é composto por um deck de 96 cartas com 21 ações distintas. Essas ações estão categorizadas em cartas de ATAQUE, DEFESA, ARBITRAGEM, PLACAR e CORINGA.

| Categoria | Fase | Nome | Quant. |
|------------------|--------------------------|---------------------------|--------|
| Ataque | Construção | PASSE | 24 |
| Ataque | Construção | PASSE LONGO | 8 |
| Ataque | Construção | LANÇAMENTO | 4 |
| Ataque | Construção | DRIBLE | 7 |
| Ataque | Finalização | CHUTE | 6 |
| Ataque | Finalização e construção | CHUTE LONGO | 2 |
| Ataque | Finalização | CHUTE NO ÂNGULO | 4 |
| Ataque (pênalti) | Pênalti | MEIO | 1 |
| Ataque (pênalti) | Pênalti | ESQUERDA | 1 |
| Ataque (pênalti) | Pênalti | DIREITA | 1 |
| Defesa | Construção | DESARME | 8 |
| Defesa | Construção | DESARME COM CONTRA-ATAQUE | 2 |
| Defesa | Finalização | DEFESA | 7 |
| Defesa | Finalização | DEFESA ESPETACULAR | 4 |
| Defesa | Pênalti | MEIO | 1 |

| | | | |
|--------------|--------------------------|----------|-----------|
| Defesa | Pênalti | ESQUERDA | 1 |
| Defesa | Pênalti | DIREITA | 1 |
| Arbitragem | Construção e finalização | ÁRBITRO | 2 |
| Arbitragem | Construção e finalização | VAR | 1 |
| Coringa | Construção e finalização | OLÉ | 2 |
| Placar | | GOL | 9 |
| Total | | | 96 |

4 - REGRAS DO JOGO

4.1 - Objetivo

Como em uma partida de futebol, cada equipe tentará marcar o máximo possível de gols para ganhar a partida. Buscará ter a posse de bola e trocar passes para chegar até à grande área do adversário e chutar a gol, enquanto o time adversário irá defender-se dos ataques e perseguir o mesmo objetivo.

Essa dinâmica será reproduzida durante cada partida do jogo. Os jogadores colocarão na mesa as cartas que representarem essas ações, buscando sempre os gols e ganhar o jogo. Como em um jogo de futebol, é plenamente possível terminar uma partida empatada e sem gols. Tudo vai depender da estratégia utilizada pelos jogadores e das cartas que cada equipe tiver nas mãos.

4.2 - Dinâmica do jogo

Os jogadores colocam na mesa as cartas que representam as jogadas de futebol. As cartas são definidas por duas circunstâncias importantes: a **posse de bola** e a **fase** em que se encontra o jogo.

No jogo, o time que tem a **posse de bola** está **atacando** e por isso pode usar cartas de passe até conseguir pontos suficientes para chutar a gol e buscar uma finalização. Já o time que **não tem a posse de bola** está **defendendo**, buscando desarmar o adversário ou tentando defender os chutes do adversário em direção ao gol.

Ambos podem estar, então, em dois estados distintos que definem quais cartas podem ser usadas e que são determinadas pela equipe que tiver a posse de bola:

- time com a posse de bola (time atacante)** – só poderá usar as cartas ATAQUE, ARBITRAGEM e CORINGA.
- time sem a posse de bola (time defensor)** – só poderá utilizar cartas DEFESA, ARBITRAGEM e CORINGA.

Lembrando que, assim como no jogo de futebol, esses times trocam constantemente de estado durante as partidas.

Além disso, temos duas fases distintas durante o jogo:

- a **fase de construção** – momento da troca de passes, quando o time atacante joga as cartas de passe e o time defensor, as cartas de desarme para reaver a posse de bola; e
- a **fase de finalização** – momento do chute a gol, quando já há 4 pontos de passe na mesa. O time atacante chuta e o defensor joga as cartas de defesa.

Dica: pode ser interessante utilizar algum objeto como marcador para mostrar qual equipe está com a posse de bola no momento. Esse objeto poderá ser utilizado pelos capitães de equipe, por exemplo.

4.3 - Fluxo de Jogo

Para jogar, basta distribuir as cartas entre os jogadores. As cartas são divididas em ATAQUE e DEFESA (conforme a posse de bola) e a fase em que o jogo se encontra no momento: CONSTRUÇÃO e FINALIZAÇÃO.

Lembre-se: cartas de CONSTRUÇÃO sempre lidam com cartas de CONSTRUÇÃO e cartas de FINALIZAÇÃO sempre lidam com cartas de FINALIZAÇÃO. A carta DEFESA ESPETACULAR é uma das que foge à regra, pois é uma carta que funciona como carta de passe após a defesa realizada, ficando em jogo como se fosse uma carta de CONSTRUÇÃO. Do mesmo modo, a carta CHUTE LONGO, que permite chutar com, no mínimo, 1 ponto de passe.

4.4 - Preparo do jogo

Os jogadores embaralham as cartas, preparam um MONTE DE CARTAS, definem 2 jogadores para serem capitães (um de cada equipe) e esses jogadores sorteiam BOLA ou CAMPO, através de um par-ou-ímpar, pedra-papel e tesoura ou de um cara ou coroa. O time que escolher BOLA começa jogando com posse de bola; e o time que escolher CAMPO define em que sentido a mesa irá girar (anti-horário ou horário).

- Cada jogador pega 5 cartas do MONTE. No início de cada turno, os jogadores compram uma carta e ficam com 6 cartas na mão. O jogador deverá decidir, então, se vai descartar uma carta (virada para baixo) da mão ou colocar uma carta em jogo.
- Cada jogador deverá terminar o turno com, no máximo, 5 cartas na mão.
- Se o jogador não tiver uma carta que possa ser usada no momento, ele deverá obrigatoriamente descartar da mão uma carta virada para baixo.
- O time com posse de bola escolhe, então, o primeiro jogador para começar a dispor as cartas de passe na mesa.

4.5 - Fase de construção

- O time atacante começa a colocar as cartas de passe na mesa.

- O time sem posse de bola pode baixar as cartas de defesa (desarme), para tomar a posse de bola e tentar partir para o ataque.
- Durante a partida, as cartas são colocadas na mesa para mostrar a história da jogada de ataque do time no momento. (Figura 1). A mesa é sempre limpa no momento em que houver uma troca de posse de bola (seja após um desarme, defesa ou gol) e as cartas que estavam na mesa vão, viradas para baixo, para o Cemitério de Descarte.

Importante: Se um dos jogadores de ataque NÃO tiver a carta de passe para colocar na mesa, os outros jogadores da equipe atacante deverão colocar suas cartas de passe na mesa até chegar novamente a vez desse jogador. Se, ainda assim, a equipe não tiver conseguido baixar uma carta de passe tendo chegado novamente a vez daquele jogador, a posse de bola passa automaticamente para a equipe adversária, recomeçando o ciclo.

4.6 - Fase de finalização

- Quando chegar a 4 pontos de passe, a equipe entra na Zona de Finalização e pode usar as cartas de chute para chutar em direção ao gol (a exceção é a carta CHUTE LONGO que permite um chute a gol com apenas 1 ponto de passe). Caberá ao time defensor ter as cartas DEFESA e DEFESA ESPETACULAR para evitar o gol.
- A utilização de uma carta de defesa permite que haja um **rebote** pelo time atacante. Ou seja, logo após a utilização da carta de defesa, o próximo jogador atacante poderá usar novamente uma CARTA DE CHUTE. Caso não tenha chute, a posse de bola irá para o time que fez a defesa.
- Em caso de gol, a posse de bola vai para o time que tomou gol. A mesa segue o fluxo normal, e o jogador do time que fez o gol compra e normalmente descarta uma carta da mão para, aí então, o próximo jogador do time com a posse de bola começar a baixar as cartas de passe.

Importante: Se uma equipe já estiver na zona de finalização (tem no mínimo 4 passes) e utilizar a carta ÁRBITRO, será invocado um pênalti.

Após um gol, durante a saída de bola, só poderá haver desarme depois que o time atacante colocar pelo menos 1 ponto de passe na mesa.

- **Pênalti:** acontece quando o time atacante usa a CARTA ÁRBITRO na fase de finalização. Aqui, o árbitro é usado como se fosse uma carta de chute; ou se o time defensor tiver usado DESARME na fase de finalização e o time atacante tiver usado ÁRBITRO para anular esse desarme.

No momento do pênalti, quem o invocou, deverá escolher uma carta de batida de pênalti dentre as três existentes, enquanto um jogador qualquer do time defensor escolhe uma carta de defesa dentre as três existentes. Tanto o batedor quanto o defensor apresentam as cartas escolhidas na mesa ao mesmo tempo. Caso as cartas tenham a mesma direção, o pênalti é defendido e a posse de bola vai para o time defensor. Caso as direções sejam diferentes, o gol acontece. Em ambos os casos o fluxo de jogo segue normal.

- **Acréscimos:** surgem quando acabam as cartas do MONTE. Nesse momento, a quantidade de pontos de passe para chegar à fase de Finalização passa a ser 3 e os jogadores continuam descartando uma carta a cada turno.
- **Substituições:** é permitida uma única substituição por equipe durante a partida. A substituição permite que você descarte todas as cartas da sua mão e compre cinco cartas novas do MONTE. A substituição só pode ocorrer se houver cartas suficientes no MONTE para compra. Ou seja, se houver menos de 5 cartas no MONTE, a substituição não poderá ocorrer.

4.7 - Fim de jogo:

A partida termina no momento em que as cartas do MONTE se esgotam e os jogadores não têm mais cartas na mão. Cada partida é considerada um tempo de jogo. Para tornar o jogo mais divertido, podem-se realizar duas partidas, simulando um jogo de futebol tradicional com dois tempos ou, até mesmo, em caso de empate, fazer uma prorrogação ou uma disputa de pênaltis.

Lembre-se que na segunda partida, o time que começou defendendo na partida anterior, começa com a posse de bola.

5 - CARTAS DO JOGO

Como mencionamos anteriormente, o **Olé** vem com cartas de ATAQUE, DEFESA, ARBITRAGEM e CORINGA. Vamos conhecer melhor essas cartas?

5.1 - Cartas de ataque

- PASSE | carta que vale 1 ponto de passe.
- PASSE LONGO | carta que vale 2 pontos de passe.
- LANÇAMENTO | carta que vale 3 pontos de passe.
- DRIBLE | carta que anula a DESARME, mantendo a posse de bola. Não funciona contra a carta DESARME + CONTRA-ATAQUE.
- CHUTE | chute normal, pode ser defendido pelas duas cartas de defesa.
- CHUTE NO ÂNGULO | um chute especial que só pode ser defendido pela carta DEFESA ESPETACULAR.
- CHUTE LONGO | chute válido desde que haja ao menos 1 ponto de passe na mesa. Este chute não permite rebote.
- PÊNALTI MEIO | chute no meio do gol.
- PÊNALTI ESQUERDA | chute no canto esquerdo do gol.
- PÊNALTI DIREITA | chute no canto direito do gol.

5.2 - Cartas de defesa

- DESARME | toma a posse de bola do time atacante.
- DESARME + CONTRA-ATAQUE | toma a posse de bola do time atacante e adiciona 1 ponto de passe para o time defensor. NÃO pode ser cancelada pela carta DRIBLE.

- DEFESA | defende um chute e permite um rebote.
- DEFESA ESPETACULAR | defende todos os chutes, não permite rebote, retoma a posse de bola e dá um ponto de passe para iniciar um contra-ataque.
- PÊNALTI MEIO | o goleiro defende o meio do gol.
- PÊNALTI ESQUERDA | o goleiro defende o canto esquerdo do gol.
- PÊNALTI DIREITA | o goleiro defende o canto direito do gol.

5.3 - Cartas de arbitragem

- ARBITRAGEM | pode ser usada para interromper qualquer carta do jogo e conseguir a posse de bola. Se for usada pelo time atacante, na fase de finalização, invoca um pênalti.
- Seja criativo ao descrever a utilização da carta. Por exemplo: ao defender um chute utilizando a carta ARBITRAGEM, você pode dizer que o árbitro marcou um impedimento anulando o gol.
- VAR | a carta VAR anula a carta ARBITRAGEM.

5.4 - Cartas coringa

- OLÉ | A carta OLÉ funciona como carta coringa. Digamos que você precise chutar no ângulo. Baixe a carta OLÉ e anuncie o chute, porque ela fará o mesmo efeito da carta CHUTE NO ÂNGULO. Na hipótese de precisar de uma carta VAR para anular o árbitro do adversário, baixe a carta OLÉ. A OLÉ se adapta a qualquer momento do jogo.
- GOL | As cartas GOL funcionam apenas para marcadores de gol. Distribua-as aos jogadores que marcarem gol e faça uma divertida disputa pela artilharia com seus colegas de equipe.

6 - OBJETIVOS PEDAGÓGICOS

Embora seja um jogo de cartas com temática de futebol, o Olé pode auxiliar o professor a trabalhar habilidades socioemocionais e de relacionamento interpessoal, já que é um jogo que obrigatoriamente deve ser jogado em equipe.

Além disso, pode ser usado para trabalhar habilidades de matemática, já que os pontos ganhos pelos jogadores são constantemente somados no decorrer do jogo. Também podemos trabalhar com ele a lógica e o pensamento computacional, uma vez que o jogo exige a **construção de estratégias** com vistas à consecução de um objetivo (ganhar) e, por isso mesmo, **adaptação constante**, por ter que ajustar a estratégia às jogadas dos adversários durante a partida.

PREPARAÇÃO

- Você deve dividir o grupo de jogadores em 2 equipes que deverão sentar-se de forma alternada, assim: Time A -> Time B; -> Time A -> Time B.
- Embaralhe as cartas e distribua 5 cartas a cada jogador. O resto das cartas forma o MAÇO DE CARTAS.

Os times decidirão qual time começa com posse de bola e qual time vai decidir o sentido (horário ou anti-horário) de jogo na mesa.

Na sua vez,

- compre uma carta;
- jogue ou descarte uma carta da mão; ou ainda
- termine seu turno com no máximo 5 cartas na mão.

POSSE DE BOLA

Time com posse de bola

- pode usar as cartas ATAQUE, ARBITRAGEM e CORINGA.

Time sem posse de bola

- pode usar as cartas DEFESA, ARBITRAGEM e CORINGA.

FASE DE CONSTRUÇÃO | BUSCANDO O GOL

Passes

- Passe = 1 ponto
- Passe longo = 2 pontos
- Lançamento = 3 pontos

Ao atingir

- 4 pontos de passe -> pode chutar a gol;
- 3 pontos durante os acréscimos;
- drible anula o desarme.

Chutes

- CHUTE -> pode gerar rebote;
- CHUTE LONGO -> precisa de apenas 1 ponto de passe;
- CHUTE NO ÂNGULO -> só DEFESA ESPETACULAR defende.

FASE DE CONSTRUÇÃO | DEFESAS

- DESARME | rouba a posse de bola.
- DESARME + CONTRA-ATAQUE | rouba a posse de bola e +1 ponto de passe. Não pode ser anulado pelo DRIBLE.
- DEFESA | defende o chute e gera rebote.
- DEFESA ESPETACULAR | defende qualquer chute:
 - sem rebote;
 - gera contra-ataque (ganha posse de bola);
 - dá 1 ponto de passe.

ARBITRAGEM

Árbitro

- interrompe uma jogada.
- se usada pelo ataque durante a finalização: -> PÊNALTI.
- VAR: -> Anula ÁRBITRO.

CORINGA

- OLÉ

O jogador define que a carta terá a mesma função de qualquer outra carta do baralho. Ex.: o jogador joga a OLÉ e define que ela funcione como DEFESA ESPETACULAR.

- PÊNALTI

O atacante escolhe:

- esquerda;
- meio;
- direita.

O defensor escolhe uma defesa e ambos apresentam as cartas ao mesmo tempo.

- Mesma direção = defesa
- Direções diferentes = GOL

ACRÉSCIMOS

Quando o MAÇO acaba:

- ninguém mais compra cartas;
- use cartas ou descarte cartas de todo o turno.
- 3 pontos de passe permitem chute.

TROCA DE POSSE

A posse muda quando:

- um desarme funciona;
- um chute é defendido sem rebote;
- ocorre gol.

Sempre que a posse mudar: -> limpe a mesa.

EXEMPLO DE JOGADA

1. Passe (+1)
2. Passe Longo (+2)
3. Passe (+1) / Total: 4 passes
4. Chute
5. Defesa
6. Rebote
7. Chute no Ângulo
8. Sem Defesa Espetacular
9. GOOOOOL!

A posse passa para o outro time.