

Figura 01 – Preparação para a Saída



Atenção! Este jogo contém peças pequenas que podem provocar asfixia. Inadequado para crianças menores de 3 anos.

- | | | |
|---------------------------|----------------|----------------------|
| 1. Preparação e Saída | 5. Marcar gols | 9. Faltas |
| 2. Como os peões se movem | 6. O goleiro | 10. Tiro livre |
| 3. Como se move a bola | 7. Impedimento | 11. Limites de tempo |
| 4. Mecânica do jogo | 8. Escanteio | 12. Variantes |

Descrição:

Soccer Tactics WORLD combina a tática do futebol com a paixão do jogo. Onze jogadores por equipe sobre um campo de jogo de tamanho tradicional. Este jogo inclui dribles, passes e roubadas de bola; e lutas intensas pelo controle da bola. Mas, cuidado – você pode receber cartões amarelos e vermelhos! Há passes curtos e lançamentos longos, e táticas ofensivas e defensivas. Cobranças de falta, tiros de meta, escanteios e pênaltis. Não se deixe ser apanhado em impedimento! Pode-se jogar uma partida completa de 90 minutos (ou marcar outro tempo de jogo). Este jogo recria a realidade.

Soccer Tactics WORLD é a Pura Emoção do Futebol!

Idade: 7+ **Jogadores:** 2 (para 4 jogadores podem jogar 2 em cada equipe)

Conteúdo: 2 equipes (11 peões na cor vermelha, 11 na cor azul), 2 dados, 1 bola em forma de disco, 1 cronômetro, 5 cartões vermelhos, 10 cartões amarelos, 2 roletas (1 de reserva), 1 tabuleiro, 2 marcadores de placar, resumo das regras, 1 livro de regras, 1 troféu, 1 dado para os chutes (ver página 13).

Objetivo do jogo:

O objetivo do jogo é ganhar a partida, marcando mais gols que o adversário em 90 minutos (2 tempos de 45 minutos) ou na duração que tenha sido estabelecida.

1. Preparação e Saída

A. Preparação (ver Figura 01)

Cada equipe consta de onze peões (jogadores): dois atacantes e quatro meio-campistas (peões com número); quatro defensores (sem números) e um goleiro (1). Os dez jogadores que não são o goleiro são chamados de jogadores de linha.

Na linha 1 é colocado o goleiro num dos espaços da pequena área.

Na linha 4 são colocados os 4 defensores, nas colunas B, D, E e G.

Na linha 6 são colocados os 4 meio-campistas (quaisquer números), nas colunas A, C, F e H.

Na linha 8 são colocados os atacantes (quaisquer números) em qualquer casa.

Naturalmente, a equipe que dá a saída (Equipe A) deve colocar um peão junto à bola no círculo central (em qualquer casa). Os atacantes da equipe contrária devem deixar um espaço livre ao redor da bola (ver “Tiro Livre”, regra 10).

A Equipe-A (Atacante) deve ser a primeira a colocar seus peões.

Os cartões amarelos e os vermelhos são colocados ao lado do tabuleiro.

Cada equipe tem um dado.

B. Saída

Antes de acionar o cronômetro, as duas equipes lançam o dado para decidir quem dá a saída. A equipe que obtiver o valor mais alto dará a saída no segundo tempo. A equipe com o valor mais baixo dá a saída no início da partida. Esta equipe começa como Equipe-A (Atacante).

Para começar a partida, a Equipe-A posiciona a bola e um dos seus atacantes num dos espaços do círculo central. O peão pode ser colocado diretamente sobre a bola (isto indica a posse de bola). Os atacantes adversários devem se manter a uma distância de um espaço ao redor do peão com a bola (ver Figura 12).

Quando tudo estiver pronto, aciona-se o cronômetro. A Equipe-A lança o dado para chutar (jogar) a bola (**Nota: na saída não se move o peão primeiro**).

A bola deve ser movida para diante e cruzar a linha central. A Equipe-A lança o dado de novo e tenta manter a posse da bola (ver "Tomar a bola", regra 4A).

O peão que deu a saída não pode tocar a bola novamente até que ela tenha sido tocada por outro (como no futebol real!).



2. Como os peões se movem (ver Figura 02)

Para mover um peão se lança um dado. O peão se move exatamente tantos espaços quanto os indicados pelo dado.

O peão se move em linha reta ou em diagonal em qualquer direção. As direções podem ser combinadas, **mas só é possível mudar de direção uma vez durante o mesmo movimento**.

Um peão não pode voltar a um espaço que já tenha passado neste movimento.

Os peões podem passar por um espaço ocupado por um peão de sua Equipe, mas não podem passar por um espaço ocupado por um peão da Equipe adversária (o rival bloqueia a passagem).

O peão só pode ir até o espaço ocupado por um adversário (neste movimento). Num movimento posterior, ele poderá prosseguir.

Os defensores devem permanecer em seu próprio campo. Não podem cruzar o centro do campo. Os atacantes e os meio-campistas podem se mover por todo o campo. O goleiro só pode se mover um espaço em qualquer direção (ver "O goleiro", regra 6).

Em cada espaço só pode haver, no máximo, um peão de cada Equipe. Dois peões da mesma Equipe não podem ocupar o mesmo espaço.

O número máximo de peões (da mesma Equipe) que podem estar adjacentes numa linha é quatro. O número máximo de peões (da mesma Equipe) que podem estar adjacentes numa coluna é três. Assim se evita o uso excessivo da retranca.

Na Grande Área só pode haver quatro jogadores de cada Equipe (além do goleiro). Só pode haver um peão de cada Equipe na Pequena Área. Normalmente, um deles é o goleiro.



Figura 02
Como os peões se movem
Lance do dado: 4

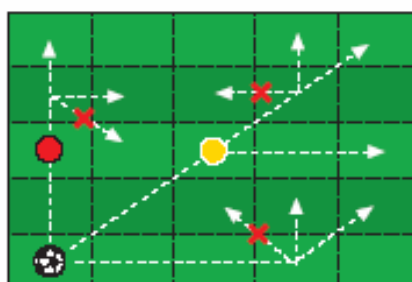


Figura 03
Como a bola se move
Lance do dado: 4

Cada movimento tem um limite de tempo de 60 segundos a partir do lançamento do dado (ver "Limites de tempo", regra 11).



3. Como se move a bola (ver Figura 03)

A Equipe que tem a posse da bola é a Atacante. **Para chutar a bola se lança o dado.** A bola se move o número exato de espaços indicados pelo dado. A bola se move em linha reta ou em diagonal em qualquer direção. As direções podem ser combinadas, **mas só é possível mudar de direção uma vez durante o movimento.**

A bola não pode voltar a uma linha ou coluna pela qual já tenha passado neste movimento.

A bola pode passar por cima de espaços ocupados por peões de qualquer das duas Equipes.

Cada movimento tem um limite de tempo de 60 segundos a partir do lançamento do dado (ver "Limites de tempo", regra 11).



4. Mecânica do jogo

Equipe-A: a Equipe atacante | **Equipe-D:** a Equipe defensora

A Equipe que tem a posse da bola é a Equipe-A.

(Quando a Equipe-D ganha a posse da bola, passa a ser a Equipe-A).
A Equipe-A joga primeiro.

JOGADA OFENSIVA (ATAQUE)

A **primeira ação** da Equipe-A é mover um de seus peões (não o que tem a bola). Para mover um peão se lança o dado. O peão se move exatamente tantos espaços quanto os indicados pelo dado.

A **segunda ação** da Equipe-A é jogar (mover) a bola.

Jogar a bola

Para mover a bola se lança o dado. A bola se move exatamente tantos espaços quanto os indicados pelo dado. A Equipe-A tem as seguintes opções para jogar (mover) a bola:

- A. jogar a bola para um espaço livre e tratar de capturá-lo (ver regra 4A, abaixo)
- B. jogar a bola para um espaço ocupado por um companheiro de Equipe (ver "Passe direto", regra 4B)
- C. driblar (conduzir a bola) (ver "Drible", regra 4C)
- D. jogar a bola para um espaço ocupado por dois peões (ver "Disputa", regra 4D)

Para a resposta da Equipe-D para cada uma destas jogadas, ver a regra correspondente, abaixo.

A. Tomar a bola (ver Figura 04)

Se a Equipe-A jogar a bola para um espaço livre (um espaço sem peões), pode voltar a lançar o dado imediatamente e tratar de **tomar a bola** (movendo qualquer peão, inclusive o que chutou a bola, para o mesmo espaço).

Estas duas jogadas ocorrem sempre juntas. Se a bola é jogada para um espaço vazio, torna-se a lançar o dado imediatamente para tentar capturar a bola.

Se a Equipe-A conseguir mover um de seus peões para o espaço onde está a bola, a terá tomado.

Agora a Equipe-D lança o dado, e pode tentar chegar ao mesmo espaço para disputar a bola (ver "Disputa" – regra 4D). Move um peão exatamente tantos espaços quanto os indicados pelo dado. Se a Equipe-D conseguir chegar ao espaço onde estão a bola e o peão da Equipe-A, ocorre uma **disputa** pela bola.

Se a Equipe-D não conseguir chegar a este espaço, volta a ser o turno da Equipe-A.

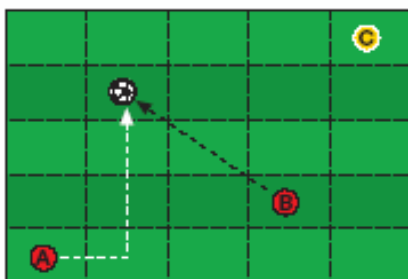


Figura 04

Captura da bola

O peão A joga a bola para um espaço livre.
O peão B captura a bola.



Figura 05

Passe direto

(Naturalmente, a Equipe-D move ainda deve mover o peão o número indicado pelo dado). A equipe-A manteve a posse da bola e começa uma nova **JOGADA OFENSIVA**.

Se a Equipe-A não consegue chegar até a bola na sua primeira tentativa, move o peão pelo número indicado pelo dado. Se a Equipe-D puder chegar até a bola na sua primeira tentativa, a toma. A Equipe-D passa a ser a Equipe-A e se inicia uma nova **JOGADA OFENSIVA**.

Ambas as Equipes sempre têm o mesmo número de tentativas para chegar até a bola.

B. Passe direto (ver Figura 05)

Se a Equipe-A joga a bola para um espaço onde há um companheiro de Equipe, ela deu um passe direto (a equipe-D não move nesta jogada). A equipe-A deve jogar a bola imediatamente. Se fizer outro Passe Direto nesta jogada adicional, a Equipe-A já não segue jogando (exceto se o segundo passe direto é recebido dentro da área ou num espaço de "Chute de longa distância" – ver regra 5B –, casos em que a Equipe-A chuta a gol diretamente). Após a jogada adicional, a equipe-D lança o dado e tenta chegar ao espaço onde está a bola.

C. Drible

Se a Equipe-A obtém no dado um "1" ao jogar a bola, tem a opção (além de poder jogar somente a bola) de mover a bola e o jogador juntos. O peão que tem a posse da bola pode se mover um espaço em qualquer direção com a bola. A Equipe-D lança um dado e tenta mover um peão até a bola. Se conseguir, começa uma **disputa**. Se não conseguir, a Equipe-A mantém a posse da bola e inicia uma nova **JOGADA OFENSIVA**.

D. "Disputa" da bola (ver Figura 06)

Ocorre uma disputa de bola quando:

- A Equipe-D chega a um espaço onde um peão adversário tem a bola.
- A Equipe-A joga a bola para um espaço com dois peões (um de cada Equipe).
- A Equipe-A conduz a bola (dribla) até um espaço onde está um peão adversário (ver Regra 4C).

Para **disputar** a bola, ambas as Equipes lançam o dado simultaneamente. A equipe que obtiver o número mais alto ganha a posse da bola e começa uma nova **JOGADA OFENSIVA**.

(A equipe que ganhar a disputa põe seu peão sobre a bola para indicar a posse de bola). Se houver empate, os dados são lançados novamente.

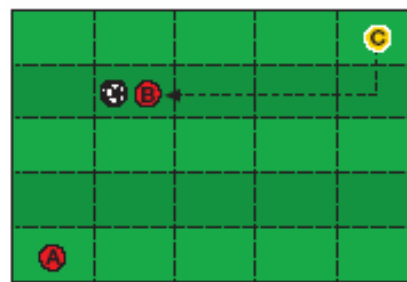


Figura 06

Disputa de bola

O peão da Equipe-D (C) se move para o espaço onde estão o peão da Equipe-A e a bola.

Qualquer peão pode disputar a bola

Os defensores somam **+1** ao lance do dado quando disputam a bola.

O goleiro soma **+2** ao lance do dado quando disputa a bola.

Meio-campistas e atacantes só contam o lance do dado.



5. Marcar gols (regras para a Grande Área)

Só é permitido marcar gols do interior da Grande Área (**Exceção: ver "Chute de Longa Distância", regra 5B**).

Para tentar marcar gols, a Equipe-A normalmente deve ganhar uma disputa de bola contra a Equipe-D. Então, chuta em gol, girando a roleta do centro do campo. Se a roleta parar em uma das quatro bolas, é GOL! Se a roleta apontar uma das duas bandeiras vermelhas, é Escanteio para a Equipe-A (ver "Escanteio", regra 8).

Se a roleta apontar para um dos dois 1 é Tiro de Meta (ver "Tiro de Meta", regra 6C).

Se um gol é marcado, as Equipes recolocam-se para nova Saída. A equipe que tomou o gol dá a nova saída.

Ao girar a roleta, devem ser dadas pelo menos duas voltas completas para que a jogada seja válida. Dê um bom impulso! Se a seta parar exatamente sobre uma linha, considera-se que foi gol.

A. Marcar gols na Grande Área

1. TOMAR BOLA NA GRANDE ÁREA

Se a Equipe-A captura a bola dentro da Grande Área, tem uma chance de gol. A Equipe-A tenta chegar ao mesmo espaço para disputar a bola (lança o dado e move um peão).

Se a Equipe-D consegue chegar ao espaço, ocorre uma disputa de bola (ver "Disputa", regra 4D).

Se a Equipe-D ganha a disputa, ela toma posse da bola e inicia uma nova **JOGADA OFENSIVA**.

Se a Equipe-A ganha a disputa, chuta em gol! Se empatam, lançam os dados novamente.

Se a equipe-D não consegue chegar ao espaço onde estão o peão atacante e a bola, a Equipe-A chuta diretamente.

2. PASSE DIRETO PARA O INTERIOR DA GRANDE ÁREA

Se a Equipe-A passa a bola diretamente para um espaço contendo um dos seus jogadores (dentro da Grande Área) pode chutar imediatamente. Inclusive se for o segundo Passe Direto. A Equipe-D não se move.

Se a Equipe-A passa a bola diretamente para um espaço contendo dois peões (dentro da Grande Área), inicia-se, imediatamente, uma **disputa de bola**. Se a Equipe-A ganhar, chuta. Se a Equipe-D ganhar, toma posse da bola e inicia uma nova **JOGADA OFENSIVA**.

B. Chute de Longa Distância (ver Figura 07)

Há dois espaços marcados com uma estrela à frente da Grande Área. Se a Equipe-A receber um **Passe Direto** num destes espaços, cria uma chance de gol. Inclusive no segundo Passe Direto. A equipe-A chuta em gol imediatamente! Para qualquer outra jogada, os espaços com a estrela são considerados espaços **normais**.



Figura 07
Chute de longa distância
Espaços C4 e F4



Figura 08
Tiro de Meta
Todos os jogadores adversários devem sair da Grande Área para o Tiro de Meta

6. O Goleiro

O Goleiro começa o jogo num dos 2 espaços da Pequena Área.

Quando o goleiro joga (chuta) a bola, usa dois dados.

A. Como o Goleiro se move

Quando a equipe defensora move um peão deve decidir se quer mover o Goleiro ou um jogador de linha. Se decidir mover o Goleiro, não lança o dado e move o Goleiro um espaço em qualquer direção.

Se lançar o dado, deve mover um jogador de linha (o Goleiro não pode ser movido).

B. Disputa de bola com o goleiro

Se o Goleiro chega a um espaço onde se encontra um peão atacante com a bola, aplicam-se as regras normais de "Disputa de Bola" (**regra 4D**). Se a Equipe-A supera o Goleiro numa disputa de bola, chuta em gol diretamente. Se o Goleiro ganha a disputa, começa uma nova **JOGADA OFENSIVA**.

C. Tiro de Meta (ver Figura 08)

Quando a Equipe-A chuta em gol [e] a seta da roleta aponta para um dos dois "1", é marcado um Tiro de Meta. Todos os peões adversários devem abandonar a Grande Área. (São colocados na linha e nas colunas que limitam a Grande Área).

O Goleiro é colocado com a bola num dos dois espaços da Pequena Área e começa uma nova **JOGADA OFENSIVA**.

São usados dois dados para o Tiro de Meta. A bola deve sair da Grande Área. O Goleiro não pode voltar a tocar a bola (depois de jogá-la) até que ela tenha sido tocada por outro jogador (como no futebol de verdade!).



7. Impedimento (ver Figura 09)

Se um peão da Equipe-A se encontra entre o último **jogador de linha** da Equipe-D e a linha de gol, esse peão está em posição de Impedimento. Se o peão recebe um Passe Direto ou toma a bola nesta zona, é marcado Impedimento.

A Equipe-D cobra uma falta do mesmo espaço onde o peão impedido recebeu a bola (ver "Falta", regra 10).

Naturalmente, a bola pode chegar a esta zona e ser jogada por outros peões atacantes que se encontrem em posição correta. Neste caso, **não** se marca Impedimento.

Se um peão da Equipe-A está impedido **na Pequena Área** e ocorre uma situação de gol (na Pequena Área ou num espaço com estrela), é marcado **imediatamente** Impedimento. Considera-se que o peão na Pequena Área tira a atenção do Goleiro. A Equipe-D cobra a falta no espaço onde estava o peão impedido.



Figura 09
Impedimento
O peão B está em Impedimento



Figura 10
Escanteio



8. Escanteio (ver Figura 10)

Quando a Equipe-A chuta em gol e a seta da roleta aponta para uma bandeira vermelha, é marcado Escanteio a favor da equipe-A [Equipe-A]. Se o goleiro estiver fora da Pequena Área, deve ser colocado de novo na Pequena Área. O Escanteio deve ser cobrado do mesmo lado em que se chutou em gol. A bola é colocada sobre o quarto de círculo, de onde será cobrado o Escanteio. O peão que chutou em gol cobrará o Escanteio. Este peão é colocado fora do campo de jogo, junto à bandeirinha de escanteio.

Para o Escanteio, cada Equipe pode mover 3 peões (ou fazer 3 movimentos – porque o mesmo peão pode ser movido mais de uma vez). **Não se usa o dado para colocar os peões num Escanteio.**

Podem ser movidos os peões de qualquer lugar do tabuleiro para qualquer outro lugar (os defensores e o Goleiro devem manter-se na sua metade de campo, naturalmente).

Começando pela Equipe-D, cada Equipe move alternadamente um peão. Nenhum peão da equipe-D pode ser colocado ao redor da bola (distância mínima da bola).

Somente 4 peões da equipe-D podem ser colocados na Grande Área (além do Goleiro). A Equipe-A também pode colocar, no máximo, 4 peões na Grande Área. Só 1 peão de cada Equipe pode estar na Pequena Área. Um deles é o Goleiro.

Quando ambas as Equipes estão preparadas para o Escanteio, a Equipe-A lança o dado.

O peão que cobra o escanteio é colocado no espaço do escanteio. A Equipe-A move a bola exatamente conforme o número indicado pelo dado.

A bola sai do espaço de escanteio. O espaço seguinte conta como 1. O peão que cobra o escanteio não pode tocar na bola de novo até que ela tenha sido tocada por outro jogador (de qualquer Equipe).

Não há Impedimento nos Escanteios.



9. Faltas (Cartões amarelos e vermelhos)

A. Faltas

Quando se disputa a bola (regra 4D) e uma Equipe tira um "6" e a outra tira um "1", a equipe que tirou o "1" comete uma falta. A equipe que tirou um "6" cobrará a falta (ver "Tiro Livre", regra 10). O peão que cometeu a falta é advertido com um cartão amarelo. Quando uma Equipe comete uma falta, a equipe adversária mostra o cartão ao peão e o coloca na seção de cartões, fora do campo de jogo (junto à letra ou ao número do jogador). Se o peão receber um segundo cartão amarelo, é expulso da partida! Se o segundo cartão amarelo é mostrado e, conseqüentemente, o vermelho, o cartão vermelho é colocado na seção de cartões (substituindo o cartão amarelo). O peão é retirado do campo de jogo e colocado sobre o círculo com seu número ou letra, na seção de cartões.

Naturalmente, os defensores são considerados um grupo e não estão numerados individualmente. Por tanto, se os defensores (como grupo) recebem dois cartões amarelos, o peão que receber este segundo cartão amarelo recebe o cartão vermelho e é expulso do jogo (o "D" na seção de cartões indica os "Defensores"). Para deixar lugar para futuros cartões para os defensores, o defensor expulso e o cartão vermelho são colocados fora do tabuleiro. O próximo cartão amarelo para os defensores é considerado seu primeiro cartão.

Se a Equipe-D comete uma falta dentro da **Grande Área**, é marcado um Pênalti a favor da Equipe-A (ver abaixo).

B. Pênalti (ver Figura 11)

Se ocorrer uma disputa de bola na Grande Área e a Equipe-A tira um "6" e a Equipe-D tira um "1", a equipe defensora comete uma falta e é marcado Pênalti a favor da Equipe atacante. O peão da Equipe-D recebe um cartão amarelo, que é colocado na zona de cartões junto ao número ou letra correspondente (ver acima).

Para a cobrança do Pênalti, todos os peões, exceto o Goleiro, devem abandonar a Grande Área.

Os peões são colocados nas linhas 3 ou 4, **fora** da Grande Área, começando pela equipe que cometeu a falta e alternando-se a colocação dos peões.

O peão que recebeu a falta é colocado num dos espaços da meia-lua. Não é permitido que peões da Equipe-D fiquem nestes espaços. A bola é colocada na marca do pênalti. O goleiro é colocado no centro da linha de gol. Quando tudo estiver preparado, a Equipe-A chuta em gol girando a roleta. Após o Pênalti, o Goleiro volta a ser colocado num dos espaços da Pequena Área.

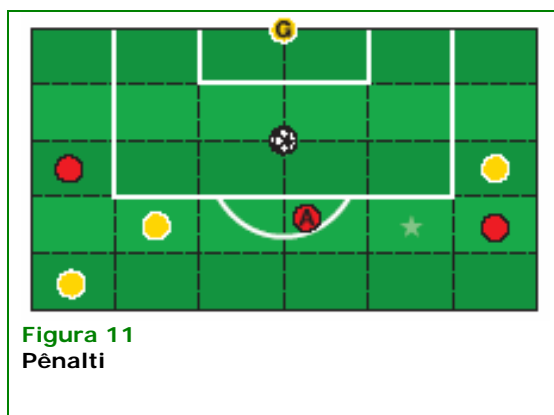


Figura 11
Pênalti

C. Faltas leves

Qualquer outra infração das regras de jogo é considerada uma falta leve e se penaliza com uma falta a favor da equipe adversária. Não são mostrados cartões (nem marcados pênaltis) por estas faltas leves. Um exemplo de falta leve seria cruzar o centro do campo com um defensor. Quando se detecta uma falta leve, se corrige imediatamente e a equipe prejudicada cobra uma de qualquer dos quatro espaços do círculo central.

Naturalmente, se a Equipe-A foi a ofendida, pode decidir não assinalar a infração e continuar com a jogada ofensiva (“levando vantagem”).

10. Tiro livre (ver Figura 12)

Se um jogador comete uma falta (ver “Faltas”, regra 9), é concedido um tiro livre para a Equipe adversária. A bola é colocada no espaço onde se cometeu a falta. O peão que recebeu a falta cobra o tiro livre. Os peões da equipe infratora devem respeitar uma distância ao redor da bola. Esta distância também deve ser respeitada nos Escanteios e nas Saídas.

Se houver peões da equipe infratora nesta zona, devem abandoná-la. Devem ser colocados em qualquer espaço das linhas e colunas adjacentes a esta zona. A Equipe-A inicia, então, uma nova **JOGADA OFENSIVA**.

O peão que cobra o tiro livre não pode voltar a tocar a bola até que ela tenha sido tocada por outro jogador (de qualquer Equipe). Regra do futebol real! [Quando se cobra um tiro livre após um Impedimento, se usa qualquer peão que esteja próximo à bola.]



Figura 12
Tiro livre

O peão A cobra o tiro livre. Todos os peões adversários devem respeitar a distância de um espaço livre ao redor da bola.

11. Limites de tempo e Final da Partida

A. Limites de tempo

Cada movimento tem um limite de tempo de 60 segundos (bola ou peão) desde o momento que se lança o dado. A maioria dos movimentos termina muito antes de 60 segundos. O limite de tempo está incluído nas regras para evitar que se perca tempo de propósito (“fazer cera”), especialmente próximo ao final da partida. A intenção da regra é favorecer um jogo corrido e não que os jogadores controlem o tempo constantemente.

Contudo, se a norma for quebrada ver regra 9C.

Se os peões precisarem ser reposicionados – nos Escanteios, Tiros Livres, Tiros de Meta ou Saídas após um gol – isso deverá ser feito dentro dos 60 segundos.

B. Fim de Jogo (e Tempo Extra)

Quando o cronômetro soa, a partida (ou o primeiro tempo) está encerrado. Naturalmente, quando o cronômetro soa durante uma jogada ofensiva, esta deve ser completada. Se antes que soe o cronômetro, a Equipe-A tiver jogado a bola para o interior da Grande Área ou tiver dado um Passe Direto para um espaço de Chute de Longa Distância (com estrela), esta jogada de ataque deve ser completada. O ataque pode resultar em gol ou não. Os Escanteios também devem ser completados.

C. Prorrogação

Se ao final do tempo regulamentar o resultado é um empate, são jogados dois tempos de Prorrogação de 15 minutos (ou com a duração acordada pelas Equipes). Devem ser jogados os dois tempos completos. Se o resultado segue empatado após a Prorrogação, será realizada uma disputa de Cobranças de Pênaltis. Cada Equipe cobrará cinco Pênaltis, alternadamente (ver "Pênalti", regra 9B). O dado é lançado para decidir quem começa a disputa. Quem marcar mais gols é o ganhador. Se ao final da disputa a partida continuar empatada, as Equipes cobram um Pênalti cada uma até que se decida a partida. As Equipes devem cobrar o mesmo número de Pênaltis.



12. Variantes

A. Regra avançada

Para que a partida seja mais competitiva e disputada, os defensores somam +2 ao seu lance de dados numa disputa de bola.

B. Dado de chute

Para os jogadores que preferirem usar um dado em vez da roleta central na hora de chutar, incluímos um dado especial no jogo. Este dado é lançado para dar o resultado do chute ao invés da roleta ser usada.



As Equipes amarela e verde estão disponíveis na nossa página web:
www.soccertacticsWORLD.com

Para perguntas e comentários, solicitamos que nos enviem um email para **info@soccertacticsWORLD.com**

Mais informações sobre o jogo e sobre a liga de Soccer Tactics WORLD:
www.soccertacticsWORLD.com