

BORATIMÊ

WASHINGTON RAYK ◉ FONSECA H.C ◉ LUCAS LOIOLA



12+

40 min ⌚



Boratimê é um jogo de cartas sobre torcidas de futebol que se rivalizam enquanto a pelota é disputada em campo. O objetivo é inspirar raça na sua equipe do coração ao mesmo tempo em que faz da torcida adversária motivo de chacota e atrapalha os jogadores com estratégias diversas, tais como tocar instrumentos irritantes, entoar hinos zombeteiros ou até mesmo requisitar intervenção divina no campo.

1-INTRODUÇÃO

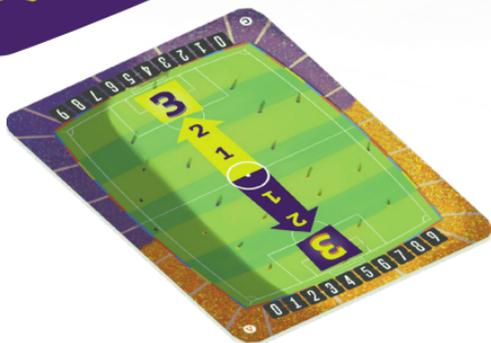
Em **Boratimê**, cada jogador(a) assume o papel de uma Torcida inteira reagindo aos *Lances* do jogo conforme a partida se desenrola. A torcida que reage melhor a um *Lance* confere pontos de *Pressão* para a sua equipe dominar o jogo em campo e marcar gols. Ao fim da partida, a torcida que tiver inspirado o maior número de gols sai vitoriosa.

O jogo ocorre em no mínimo 20 turnos de 4 Fases cada, em que os jogadores utilizam *Cartas de Ação* que somam dados para disputar o Lance em questão. O vencedor do *Lance* impulsiona o seu time no Campo de Pressão em direção ao lado do adversário. Ao alcançar a posição 3, o jogador(a) marca um gol.

Para ajudar na tarefa, cada Torcida possui Reações especiais que ajudam o time quando ele mais precisa. Você também pode requisitar o Talento de Cartas de *Jogadores* para fazer a diferença em campo.

1.2-Jogadores

As partidas são disputadas por 2 jogadores e duram 40 min, aproximadamente.



3 Cartas de Tempo: lances especiais que marcam o tempo da partida.

1.3-Componentes

1 Campo de Pressão: representa o domínio da partida pelos times em campo.



5 Marcadores: (1 de *Pressão*, 2 de *Tensão*, 2 de *Placar*).



59 Cartas de Lance: narram os mais variados acontecimentos de uma partida de futebol.



10 Dados: 2 dados de Decisão e 8 dados de Disputa.



44 Cartas de Ação: descrevem as ações das torcidas em apoio a sua equipe ou contra a torcida adversária.

16 Jogadores: cartas que personificam os craques dos times e seus talentos.



6 Cartas de Torcida: perfis de diferentes torcidas e suas reações especiais.



2-PREPARAÇÃO

A-Campo de Pressão

O *Campo de Pressão* mostra qual time está dominando o jogo. Cada extremidade do campo indica o nível máximo de Pressão que cada equipe pode exercer sobre a outra.

- O marcador informa a posição atual da Pressão.
- A partida se inicia com o marcador no centro.

B-Deck de Lances

O Deck de *Lances* descreve o que acontece em campo a cada momento do jogo. O deck é montado com 20 *Lances* aleatórios e demarcados por *Cartas de Tempo*.

- A cada turno, o *Lance* do topo do deck é revelado e colocado com a face para cima no topo da **Pilha de Lances (B.1)**;
- em seguida, os jogadores competem pelo *Lance* em jogadas de dados;
- por fim, o Marcor de Pressão se move em relação ao jogador que vencer o *Lance*.

As partes de uma carta de *Lance* são:

1. **Nome da carta.**
2. **Valor de Pressão:** indica quantas posições o Marcor de Pressão deve se mover em relação ao jogador vencedor.
3. **Perigo de gol (⚠):** quando o marcador alcança a posição "3" no *Campo de Pressão* em um *Lance* que possui ⚠, um gol é marcado.

As regras de gol serão explicadas em detalhes em "3.2.4-Fase de Placar".

4. **Efeito:** São condições e resultados especiais que alteram atributos diversos da partida.

Montando o Deck de Lances

- Separe as 3 Cartas de Tempo;
- Embaralhe as *Cartas de Lance*;
- Retire 20 *Lances* aleatórios;
- Empilhe as cartas conforme a imagem:

10 LANCES
FIM DO PRIMEIRO TEMPO
8 LANCES
ACRÉSCIMOS
2 LANCES
ERRRGUE O BRAÇO



C-Dados

Cada jogador(a) recebe 2 dados que serão usados em Disputas, além de 1 dado de decisão (D).

D-Deck de Cartas

Cada jogador(a) recebe um deck de 20 cartas (14 *Cartas de Ação* e 6 *Jogadores* embaralhados). No início da partida, cada jogador(a) deverá comprar as primeiras 7 cartas do topo do seu deck para sua mão. Você deve mantê-las em segredo.

D.1-Cartas de Ação

As *Cartas de Ação* são artimanhas para influenciar o resultado da partida. Você pode usar 1 *Carta de Ação* por turno para somar dados à suas rolagens ou retirar dados da rolagem do oponente e aumentar sua chance de vitória.

1. Nome da Carta.

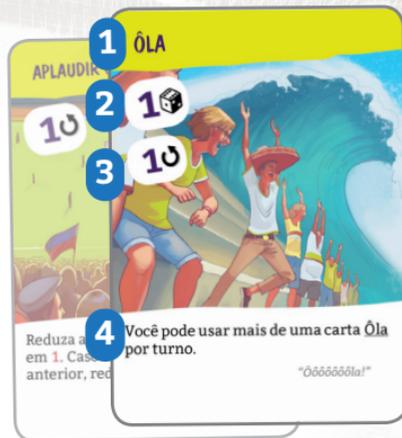
2. Valor de Apoio: (S) indica quantos dados devem ser adicionados à sua rolagem de dados. Valores negativos subtraem dados da rolagem do oponente.

Cartas com **rerrolar** (R) dão a opção de rolar novamente um número de dados igual ao valor indicado.

3. Persistência: algumas *Cartas de Ação* possuem Persistência, que confere (D) ou (R) nos turnos seguintes ao turno em que a carta for ativada.

Você pode ativar *Cartas de Ação* normalmente nos turnos em que a Persistência de outra *Carta de Ação* anterior perdure.

4. Efeitos: alteram estados de outros atributos do jogo, como a Pressão, a Tensão ou a rolagem de dados do oponente.



VALOR DE APOIO NO TURNO EM QUE A CARTA É ATIVADA

PERSISTÊNCIA: VALOR DE APOIO NO PRÓXIMO TURNO



D.2-Jogadores

As *Cartas de Jogador* são os craques em campo com seus diferentes talentos.

Você pode usar quantos *Jogadores* quiser por turno, desde que um de cada vez, para executar efeitos diversos.

As partes de uma carta de um *Jogador* são:

1. Nome do Jogador.

2. Talento: talentos especiais exclusivos de cada *Jogador*.



1 GOLEIRO PAREDÃO

2 Descarte 2 *Cartas de Ação*: você não poderá sofrer gol neste turno e no próximo.

"Ficou firmeza, chefe!"

D.3-Ativos

São as *Cartas de Ação* e *Jogadores* ativados em cada turno.

- Cartas são ativadas com a face para cima.
- **Cartas com Persistência permanecem na área de Ativos até o fim do seu Valor de Apoio.**

D.4-Pilha de Cartas e Descartadas

No fim de cada disputa, as cartas são movidas para o topo da Pilha de Cartas com a face para cima. Cartas descartadas vão para a pilha ao lado com a face para baixo.

E-Torcidas

Essas cartas são as "identidades" de cada Torcida, com suas Reações e estratégias únicas. Cada jogador(a) recebe 1 Torcida aleatória no início da partida.

As partes da carta de Torcida são:

1. Nome da Torcida

2. Reações: ações especiais e únicas de cada torcida. Cada Reação corresponde a um nível na Escala de Tensão.

3. Tensão: escala que representa a Tensão da torcida. **O nível da Tensão sobe sempre que a Torcida sofre gol** e é alterado por situações de partida ou por ação de cartas diversas. É marcado com um Marcador de Tensão.

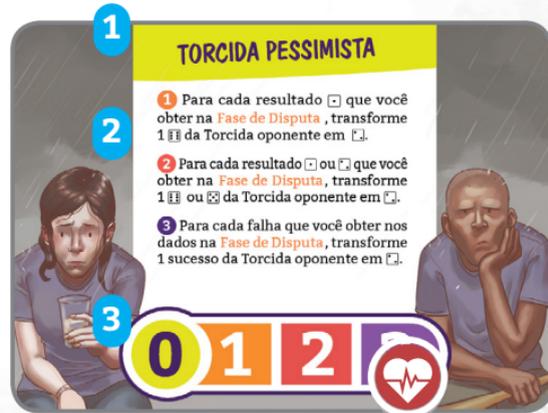
- Para ativar a Reação correspondente ao nível atual da Tensão, retorne o marcador ao nível "0".

F-Banco de Reservas e Sem-Ingresso

Os *Jogadores* e as *Cartas de Ação* restantes são dispostos em dois decks compartilhados — O Banco de Reservas e os Sem-Ingresso, respectivamente.

- Durante a partida, os jogadores poderão comprar cartas adicionais ou terem cartas devolvidas ao Banco de Reservas ou aos Sem-Ingresso.

Com as cartas distribuídas e o campo preparado, é hora de dar início à partida.



1

TORCIDA PESSIMISTA

2

1 Para cada resultado que você obter na **Fase de Disputa**, transforme 1 da Torcida oponente em .

2 Para cada resultado ou que você obter na **Fase de Disputa**, transforme 1 ou da Torcida oponente em .

3 Para cada falha que você obter nos dados na **Fase de Disputa**, transforme 1 sucesso da Torcida oponente em .

3



3-JOGANDO

Observação: ao longo destas regras, os oponentes serão chamados de "Torcidas".

3.1-Dados: Regras Básicas

O Futebol é uma caixinha de surpresas. Durante toda a partida, as Torcidas utilizam cartas para ganhar a vantagem em rolagens de dados que influenciarão as diversas Disputas e Decisões.

Sucesso e falha

- Um dado que resulta em valor igual ou maior que 4 é considerado um sucesso;
- Um dado que resulta em valor menor que 4 é considerado uma falha.
- O resultado 6 deve ser julgado como sucesso crítico e critério de desempate quando o número de sucessos entre os oponentes for igual.

Disputas e decisões

Durante o jogo, ocorrem **disputas e decisões**:

- **Disputas** selecionam a Torcida com o maior número de sucessos em rolagens de dados.
- **Decisões** determinam consequências de efeitos por meio do resultado de um ou mais **dados de decisão** (6).
 - Algumas Decisões realizam operações com sucessos e falhas ou com o resultado numérico — o número na face do dado.

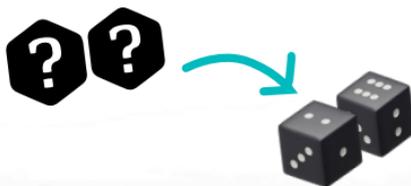
EXEMPLO DE DISPUTA:

TORCIDA 1 ROLA 4 DADOS CONTRA 3 DA TORCIDA 2



EXEMPLO DE DECISÃO:

"ROLE 2 6: SE A SOMA DOS RESULTADOS FOR IGUAL A 7, O EFEITO X ACONTECE"



NESSA CASO, EFEITO X NÃO ACONTECE. ESSE RESULTADO NÃO PODE SER TRANSFORMADO.

Somar, subtrair e alterar dados

Em Disputas, as Torcidas podem usar *Cartas de Ação*, *Jogadores* ou *Reações* para somar dados às suas rolagens, retirar dados da rolagem do oponente ou alterar momentaneamente as regras de sucesso e falha para aumentar sua chance de vitória.

- Uma Torcida pode ter todos os seus dados subtraídos pelo oponente. Nesse caso, sua jogada tem zero sucessos.
- Os resultados de 6 não podem ser transformados.

Nem sempre ter mais dados significa melhores chances: alguns *Lances* possuem valores de Pressão negativos, fazendo que a Torcida que obtiver o menor número de sucessos nos dados se saia melhor.

3.2-Fases do Turno

Uma partida de Boratimê acontece em, no mínimo, 20 turnos. Cada turno é feito de 4 fases: **Fase de Lance**, **Fase de Ação**, **Fase de Disputa** e **Fase de Placar**:

- na **Fase de Lance**, o *Lance* do topo do Deck de *Lances* é revelado. Cada Torcida compra uma carta do topo do seu Deck;
- na **Fase de Ação**, as Torcidas escolhem suas *Cartas de Ação* e armam suas jogadas;
- na **Fase de Disputa**, as Torcidas competem pelo *Lance* em uma Disputa e selecionam um vencedor;
- na **Fase de Placar**, o Marcador de Pressão é atualizado e o Gol é registrado, caso haja.
- A cada turno, o ciclo das fases se reinicia.

As Torcidas podem usar suas Reações ou ativar um *Jogador* em qualquer Fase do turno, exceto em situações específicas descritas nas cartas. Detalhes sobre Torcidas e *Jogadores* estão em “3.3-Mais sobre Cartas”.

3.2.1-Ordem do Turno

Durante as Fases do Turno, as Torcidas desempenham ações alternadas. Para estabelecer a ordem das ações durante toda a partida, é realizada uma Decisão:

- As duas Torcidas rolam um cada;
- Aquela que obtiver o maior resultado será a vencedora e estará “jogando em casa” (o lado marcado com um “C” no campo), sendo a **segunda a jogar** em todas as fases do turno e Disputas no jogo. A Torcida que perder será a “Visitante” (o lado marcado com um “V” no campo).
- Jogar em casa te dá o benefício de saber se a oponente irá usar *Cartas de Ação* antes de decidir sua jogada, por exemplo.

3.2.2-Fase de Lance

É a primeira fase de cada turno, em que o *Lance* do topo do deck é revelado.

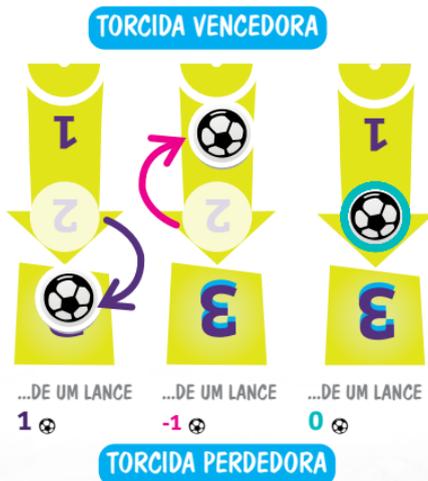
- O *Lance* do topo do deck é colocado na *Pilha de Lances*. Seus efeitos passam a valer, e o Valor de Pressão entra em disputa.
- Em seguida, cada Torcida deverá comprar a carta do topo de seu Deck de Cartas (**exceto no primeiro turno e no início do segundo tempo.**)

É importante que as duas Torcidas entendam o Valor de Pressão e o Efeito do *Lance* nessa fase.

Valores de Pressão

Lances podem ter valores de Pressão **positivos**, **negativos** ou **nulos**:

- Em lances **positivos**, o Marcador de Pressão irá se mover para a frente no *Campo de Pressão* em relação à Torcida que vencer o *Lance*.
- Em lances **negativos**, o Marcador de Pressão irá se mover para trás no *Campo de Pressão* em relação à Torcida que vencer o *Lance*.
- Em lances **nulos**, o Marcador de Pressão não se moverá. Geralmente, esses *Lances* possuem efeitos que podem dar a vantagem para uma Torcida.



Efeitos de Lances

Os efeitos dos *Lances* podem ser ativados imediatamente ou em fases ou turnos seguintes. De modo geral, eles são ativados na mesma **Fase de Lance** em que são revelados, exceto quando explicitado na carta. Também podem ter sua ativação vinculada a resultados de Decisões ou Disputas. Detalhes e exemplos de efeitos serão descritos em “3.3 - Mais sobre Cartas”.

3.2.3-Fase de Ação

Nessa fase as Torcidas escolhem suas *Cartas de Ação* e preparam suas rolagens de dados para a **Fase de Disputa**. É dividida em duas etapas:

- **Na primeira etapa**, as Torcidas devem declarar se utilizarão *Cartas de Ação*, colocando as cartas escolhidas na área de Ativos, com a face voltada para baixo.
 - Cada Torcida pode usar **apenas uma Carta de Ação** por turno, salvo em situações especiais descritas nas cartas.
- **Na segunda parte**, devem revelar as cartas escolhidas. Os seus Valores de Apoio passam a valer.

A ordem do turno estabelece a sequência alternada das jogadas:

- **Na primeira etapa:**
 - A Torcida “visitante” anuncia se irá usar uma *Carta de Ação*.

A Torcida “em casa” anuncia se irá usar uma *Carta de Ação*.

- **Na segunda etapa:**
 - A Torcida “visitante” revela a *Carta de Ação* escolhida.
 - A Torcida “em casa” revela a *Carta de Ação* escolhida.

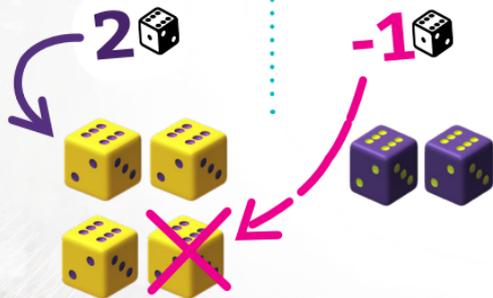
SOMANDO E SUBTRAINDO DADOS

AUMENTA SUA CHANCE DE TER MAIS SUCESSOS QUE A TORCIDA ADVERSÁRIA NA FASE DE DISPUTA. EX:

SUA JOGADA



JOGADA ADVERSÁRIA



A FASE DE DISPUTA SERÁ 3 DADOS SEUS CONTRA 2 DADOS DO Oponente

Determinar o número de dados na sua rolagem

Cartas de Ação podem ter valores de apoio **positivos** ou **negativos**:

- **Valores positivos** somam dados na sua rolagem de dados.
- **Valores negativos** tiram dados da rolagem da Torcida oponente.

Cada Torcida possui 2 dados que lhe são conferidos independentemente do uso de *Cartas de Ação*. Dessa forma, o número de dados na rolagem de uma Torcida é igual a 2 dados + (dados somados) - (dados subtraídos).

- **Valores somados ou subtraídos em um turno não acumulam no próximo.**

RERROLAR (U)

TE DÁ A CHANCE DE ALTERAR O RESULTADO DE UMA ROLAGEM. EX:



• Rerrolar (U)

Cartas com **U** te dão a chance de rerrolar dados. Você pode distribuir o valor de **U** entre os dados da forma que preferir. Você pode, por exemplo, usar 2 **U** para rerrolar dois dados, rerrolar o mesmo dado 2 vezes ou até mesmo não rerrolar nenhum dado.

- Alguns efeitos te permitem rerrolar dados do adversário. Nesses casos você também pode escolher quais dados e como rerrolar.

Efeitos de Cartas de Ação

Algumas cartas possuem efeitos diversos que podem alterar a sua rolagem ou a da Torcida oponente. Assim como nas *Cartas de Lance*, geralmente esses efeitos são ativados imediatamente ao serem revelados, exceto quando o texto do efeito for específico. Detalhes dos tipos de efeitos serão abordados em "3-3-Mais sobre cartas".

Quando as *Cartas de Ação* forem reveladas e seus efeitos validados, o número de dados na rolagem de cada Torcida fica estabelecido. É hora de iniciar a **Fase de Disputa**.

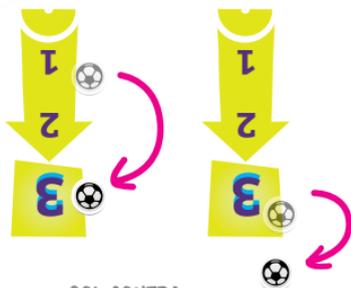
Não se esqueça: *Jogadores* e *Reações* podem ser ativados a qualquer momento do turno e são uma boa forma de surpreender a Torcida adversária!

MARCANDO GOL

LANCES COM !

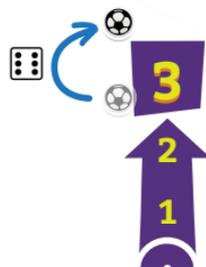


GOL NORMAL

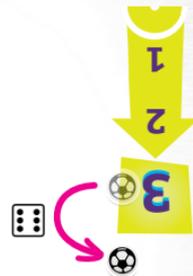


GOL CONTRA

LANCES SEM !



GOL NORMAL



GOL CONTRA

Marcar Gols

Um Gol ocorre quando:

- Uma Torcida faz o Marcador alcançar ou ultrapassar a posição 3 no *Campo de Pressão* em um *Lance* que tenha !.
 - Ao alcançar ou ultrapassar posição 3 do lado do seu oponente, a Torcida marca um gol normal.
 - Ao alcançar ou ultrapassar posição 3 do seu próprio lado, a Torcida marca um gol contra.
- Ou quando o marcador estiver na posição 3 e uma Torcida vence um *Lance sem !* com pelo menos 1 [3] na *Fase de Disputa*, ultrapassando o 3.

A Torcida que sofreu gol tem sua Tensão aumentada em 1, e o Marcador de Pressão retorna para o "0".

Se o marcador já se encontra na posição 3 e um *Lance sem !* é vencido com nenhum [3] na *Fase de Disputa*, o Marcador não se move.

- Por fim, Torcidas que possuírem mais de 7 cartas em sua mão deverão descartar até que tenham exatamente 7 cartas. **Cartas descartadas não podem retornar ao jogo.**

O próximo turno se inicia em uma nova *Fase de Lance*.

3.2.6-Cartas de Tempo

As *Cartas de Tempo* são cartas especiais que delimitam os tempos da partida.

Fim do Primeiro Tempo

O primeiro tempo se encerra após 10 turnos.

- Todos efeitos de *Lances*, *Cartas de Ação* e *Jogadores* são finalizados.
- Cada Torcida compra 3 *Cartas de Ação* dos Sem-Ingresso. Caso o número de cartas na mão passe de 7, o excedente vai para o topo do Deck de Cartas.
- O marcador de Pressão retorna 1 posição em direção ao "0", e o segundo tempo se inicia em um novo turno.

PEDIR RAÇA



Marca 1 na sua rolagem de dados.

MASSAGISTA INVADE O CAMPO

1



A Torcida que perder: caso o próximo Lance tenha positivo, ele não terá.



ATACANTE CAI-CAI

Descarte 1 Carta de Ação; role 1: caso obtenha sucesso, o próximo Lance será positivo para você.

Acréscimos

Acréscimos surge no 20º turno e adiciona *Lances* ao final da partida.

- Cada Torcida compra 1 *Carta de Ação* dos "Sem-Ingresso".
- A torcida "em casa" Rola 1. O resultado é dividido por 2 e arredondado para baixo.
- Adiciona-se um número de *Lances* no deck igual ao resultado. As cartas devem ser colocadas antes do **Errrgue o braço!**.
- Caso o resultado seja , nenhum *Lance* é adicionado.

A Carta de Tempo **Errrgue o braço!** será descrita em "4-Fim de Jogo".

3.3-Mais sobre cartas

3.3.1-Tipos de Efeitos

Efeitos, Talentos e Reações podem variar na forma da ativação:

- **Efeitos "Agora"**: esses efeitos são aplicados imediatamente após serem revelados. Por exemplo: Contra-Ataque, Pedir Raça, Zagueiro Enxada, Torcida de Massa.
- **Efeitos "Depois"**: esses efeitos serão aplicados no próximo turno ou em turnos subsequentes, podendo responder ou não a resultados do turno atual: Por exemplo: Massagista invade o campo, Cartaz, Goleiro Paredão.
- **Efeitos "Se"**: esses efeitos só ocorrerão caso as condições descritas na carta sejam satisfeitas. Podem ser efeitos "Se-Agora" (ex: Impedimento, Chamar de Mercenário, Goleira Confiante, Torcida Supersticiosa) ou "Se-Depois" (ex: Entrando Para a História, Atacante Cai-Cai).

Alguns Efeitos "se" têm como condição uma Decisão. Lembre-se: não podem ser afetados por outros efeitos!

Além disso, *Lances* podem ter efeitos como:

- **"Ambas as Torcidas"** - As duas Torcidas são convocadas a realizar uma jogada (ex: Contusão, Rivalidade);
- **"A Torcida que vencer"** - O efeito se aplicará apenas à Torcida que vencer este *Lance* (ex: Sozinho com o goleiro, Escanteio);
- **"A Torcida que perder"** - O efeito se aplicará apenas à Torcida que perder este *Lance* (ex: Contusão, Cartão Vermelho).

3.3.2-Transformar Lances

Alguns efeitos podem transformar um *Lance* em outro, com seu Valor de Pressão e todos os efeitos. Durante a **Fase de Disputa**, a transformação pode valer para ambas as Torcidas ou apenas uma delas:

- **Transformação para ambas as Torcidas**: se o efeito não menciona uma Torcida como alvo, a transformação vale para ambas as torcidas, e a **Fase de Disputa** se dá normalmente.
- **Transformação para uma Torcida**: nesses casos as Torcidas efetivamente disputam por *Lances* diferentes: a Torcida alvo do efeito disputa pelo *Lance* transformado, enquanto a outra Torcida disputa pelo *Lance* original.
 - Se um *Lance* tiver um efeito "Ambas as Torcidas" antes da **Fase de Placar**, o efeito é anulado.
 - No início da **Fase de Placar**, o *Lance* se consolida na versão da Torcida vencedora. Em caso de empate, fica valendo o *Lance* original.

3.3.3-Ativando Reações

Cada Torcida tem Reações únicas que podem ser ativadas a qualquer momento do turno. Cada Reação é vinculada a um nível de Tensão da Torcida. Para ativar suas Reações, é preciso primeiro elevar a sua Tensão.

A Tensão da sua Torcida é elevada:

- em 1 ponto na **Fase de Placar** do turno em que ela sofre um gol;
- em 1 ponto na **Fase de Placar** do turno em que ela for vencida por meio de um desempate por ;
- em quantidades diversas, ao ser alvo de efeitos de *Lances*, *Cartas de Ação* ou *Jogadores*;

Para ativar a Reação, retorne o nível da Tensão para o "0".



3.3.4-Ativar Jogadores

Jogadores são uma boa forma de introduzir o "elemento surpresa" na sua jogada. Você pode usar mais de um *Jogador* por turno, a qualquer momento.

- Você só pode ativar 1 jogador por vez.**
- Para ativá-lo, coloque-o na sua Pilha de Cartas com a face voltada para cima.
- Alguns efeitos pedem que uma Decisão seja executada primeiro. Se a condição da Decisão não for satisfeita, a carta é usada, mas seu efeito não é ativado.

- Jogadores* também podem ser anulados ou cancelados, iniciando um Embate, que será descrito a seguir.

3.3.5-Anular e Cancelar

Alguns Efeitos, Talentos e Reações permitem anular ou cancelar ativações:

- Para anular ou cancelar uma ativação, a Torcida deve contestar imediatamente após a declaração da oponente.** Se não o fizer, a ativação é finalizada.
- Não é possível anular ou cancelar ativações concluídas.
- Anular:** a carta vai para a Pilha de Cartas da Torcida que a declarou, mas o seu efeito não é ativado. Ex: *Zagueiro Cheirador De Nuca*.
- Cancelar:** a carta é devolvida à mão da Torcida que a declarou. Ex: *Cartão Amarelo*.
- Cartas canceladas não podem ser utilizadas novamente no mesmo turno.**

3.4-Embates

Sempre que uma Torcida contesta uma ativação, um Embate se inicia:

- Cada Torcida poderá tentar cancelar ou anular a jogada anterior da oponente.
- Cada Torcida só pode declarar uma ativação por vez na sua resposta.
- Para decidir qual ativação tem a prioridade, aplica-se a Regra da Dividida.

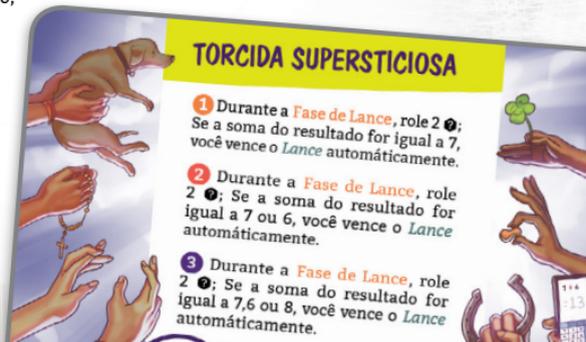
3.4.1 - Regra da Dividida

Esta regra certifica que a última jogada não

contestada tem prioridade sobre as anteriores. Por exemplo:

- Durante a **Fase de Disputa**, a Torcida "em casa" rola um dado e obtém um .
- A Torcida visitante" revela o **Zagueiro Enxada** para rerrolar o dado.
- A torcida "em casa" responde declarando o **Zagueiro Xerife**, para anular a ativação do **Zagueiro Enxada**.
- A torcida "visitante" não tem como contestar essa ativação, e o embate é encerrado.
- Mesmo assim, ela declara a Reação da **Torcida Favorecida** para reduzir o resultado da oponente em 1 ponto, transformando o em — Um sucesso em uma falha.

Note que a regra permanece válida mesmo entre efeitos de diferentes origens.



4-FIM DE JOGO

O jogo se encerra ao final do Deck de *Lances*, ao ser revelada a *Carta de Tempo Errrgue o Braço!*.

- A Torcida que tiver marcado mais gols até esta Fase de *Lance* é declarada a vencedora da partida.
- Caso o número de gols seja igual, nenhuma vencedora é declarada, e a partida termina empatada.

4.1-Regras Opcionais

As Torcidas podem optar por utilizar regras opcionais nas suas partidas.

4.1.1-Gol de Ouro

Caso uma partida termine empatada, as Torcidas podem optar a resolução por meio do Gol de Ouro.

- 5 *Lances* aleatórios são adicionados no fim do Deck de *Lances*.
- Cada Torcida compra 2 *Cartas de Ação* dos Sem-Ingresso.
- Cada Torcida compra 1 *Jogador* do Banco de Reservas. Caso não restem *Jogadores*, os *jogadores* já utilizados na partida são separados e embaralhados, e um novo Banco de Reservas é posto.
- O *Campo de Pressão* é reduzido até a posição 2 das duas extremidades.
- A partida continua normalmente até o fim dos 5 *Lances* adicionais, ou até um gol ser marcado.

- A Torcida que marcar gol primeiro é declarada a vencedora da partida.
- Caso nenhum gol seja marcado, a partida é encerrada em empate.

4.1.2-Freguesia

Freguesia permite que oponentes recorrentes possam aproveitar o histórico de suas partidas em partidas futuras contra o mesmo oponente.

- Uma Torcida que perder duas vezes consecutivas para o mesmo oponente começará a próxima partida com 1 nível de Tensão a mais.
- Uma Torcida que perder por 4 ou mais gols de diferença começará a próxima partida com Tensão no nível 3.
- Se uma Torcida sofrer um ou mais gols nos acréscimos e perder a partida, ela começará a próxima partida com 1 nível de Tensão a mais.
- Se uma Torcida ganhar uma partida de virada, ela começará a próxima partida com mais 2 *Cartas de Ação* em seu Deck de Cartas.
- Se uma Torcida vencer fora de casa, ela começará a próxima partida com mais 2 *Cartas de Ação* em seu Deck de Cartas.



5 - EXEMPLO DE PARTIDA



Marta e Ronaldo decidem exercitar suas paixões futebolísticas em uma partida rápida de Boratimê após o almoço enquanto o chefe não volta. Ronaldo assume o papel da Torcida Aristocrata, e Marta, a Torcida Favorecida.

A partida está empatada em 1 a 1, e o marcador de Pressão está na posição 2 a favor de Ronaldo. Acréscimos é revelado; Marta lança 1 e obtém , adicionando um Lance antes de Errrque o Braço. Os dois compram uma Carta de Ação cada.

Marta agora possui Pedir Raça e Geraldinos, além de 1 Jogador Zagueiro Enxada em sua mão.

Um novo turno começa. O Lance é revelado: O Professor Corrigiu 1 . Como o Lance surge no segundo tempo, seu efeito é ativado, fazendo que ele possua perigo de gol (). Marta precisa vencer o Lance para manter o empate.

Ronaldo ativa a Reação 1 de sua Torcida Aristocrata para comprar o Jogador da mão de Marta. O sangue dela ferve quando o turno passa para a Fase de Ação.

Ronaldo é o visitante e por isso é o primeiro a anunciar sua jogada. Ele declara a última carta de sua mão. Marta decide utilizar Geraldinos, para somar 2 à sua rolagem. Ronaldo revela sua ação: Galera da Percussão, que lhe confere 1 adicional neste e no próximo turno. A Fase de Disputa será de 3 contra 4 de Marta.

Ronaldo obtém os resultados: , e — 2 sucessos. Marta obtém: , e — nenhum sucesso. Em uma medida desesperada, ela ativa a Reação 1 de sua Torcida para transformar o de Ronaldo em um , se esquecendo do Zagueiro Enxada que ele acabou de roubar de sua mão. Ronaldo ativa o zagueiro para rerrolar o e obtém . Os colegas gritam e vibram. Ronaldo comemora. Faltando apenas 2 Lances para o fim da partida, sua torcida ganha de virada.

O Lance seguinte é revelado: Entrando Para a História. Marta encontra aí sua chance: se ela vencer este Lance, o próximo resultará em gol automaticamente, desde que tenha .

Ronaldo já não tem Cartas de Ação, Jogadores nem Tensão suficiente para ativar uma Reação, mas a persistência da Galera da Percussão jogada no turno anterior ainda lhe confere 1 a mais na Fase de Disputa. Marta declara sua última carta: Pedir Raça, garantindo um sucesso automático nos dados.

Na Fase de Disputa, Ronaldo lança 3 dados e obtém: , e — 2 sucessos; Marta já tem um sucesso garantido por seu Pedir Raça. Ela lança um dado e obtém : um sucesso crítico. Marta vence e está a um passo do empate. Tudo que ela precisa é que o próximo Lance possua .

Os colegas do trabalho assistem a resolução da partida. Apostas começam a ser feitas. Marta cruza os dedos.

O último Lance é revelado: Fazendo Cera. Ronaldo é o vencedor!

A Gritaria no escritório se encerra bruscamente quando o chefe entra na sala com uma caneca de café e sua expressão de incredulidade costumeira. Marta amaldiçoa sua falta de sorte e torce para jogar com a Torcida Pessimista na semana que vem.



6 - FAÇA SUA TORCIDA!

Que tal jogar Boratimê com a sua Torcida do coração?

Escolha 3 Reações diferentes. Cada nível deve ser preenchido com uma Reação do mesmo nível (o espaço 2 só pode ser preenchido com uma Reação nível 2, por exemplo). Você pode escolher Reações de grupos diferentes para criar a sua própria estratégia!

Põe Pressão!

1. 1 O Lance 1 com ou sem 4 não pode ser vencido pela Torcida oponente.
2. 2 O Lance 2 com ou sem 4 não pode ser vencido pela Torcida oponente.
3. 3 O Lance 3 com ou sem 4 não pode ser vencido pela Torcida oponente.

Meu time é gigante

4. 1 Compre 1 Carta de Ação dos Sem-Ingresso.
5. 2 Compre 2 Cartas de Ação dos Sem-Ingresso.
6. 3 Compre 3 Cartas de Ação dos Sem-Ingresso.

Joga mal, mas se diverte

7. 1 Ative esta Reação na Fase de Placar de um Lance que você perdeu. Descarte 1 carta da mão da Torcida oponente.
8. 2 Ative esta Reação na Fase de Placar de um Lance que você perdeu. Descarte 2 cartas da mão da Torcida oponente.
9. 3 Ative esta Reação na Fase de Placar de um Lance que você perdeu. Descarte 3 cartas da mão da Torcida oponente.
10. 1 Na Fase de Placar em que sofrer um gol, adicione 1 Lance no topo do Deck de Lances.
11. 2 Na Fase de Placar em que sofrer um gol, adicione 2 Lances no topo do Deck de Lances.
12. 3 Na Fase de Placar em que sofrer um gol, adicione 3 Lances no topo do Deck de Lances.

Frio e calculista

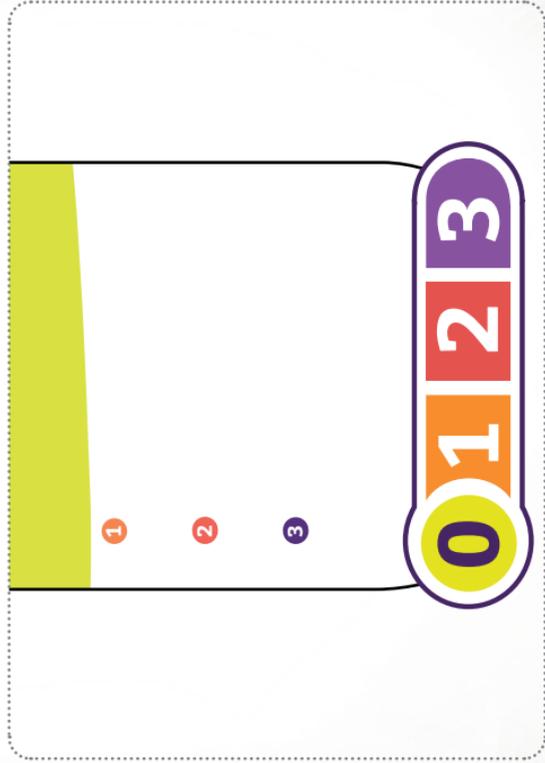
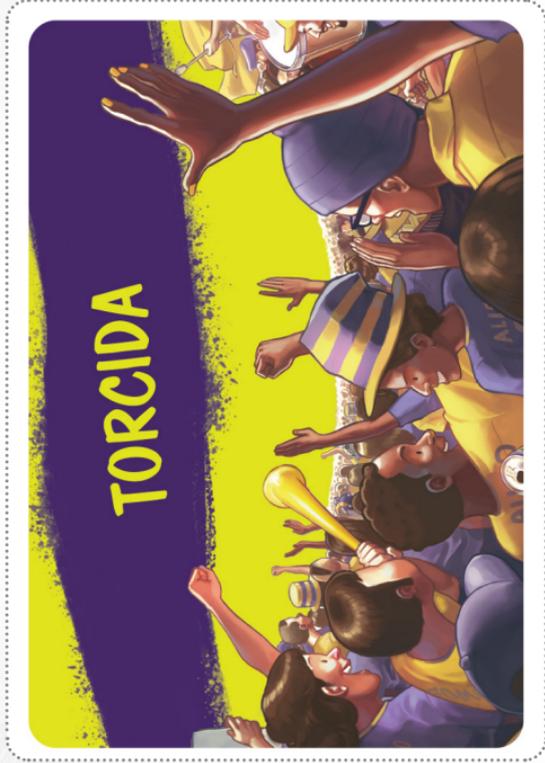
13. 1 Descarte 3 cartas de sua mão para ativar um Jogador já utilizado por você ou pela torcida oponente.
14. 2 Descarte 2 cartas de sua mão para ativar um Jogador já utilizado por você ou pela torcida oponente.
15. 3 Descarte 1 carta de sua mão para ativar um Jogador já utilizado por você ou pela torcida oponente.

Tem dado em casa?

16. 1 Caso obtenha 1 sucesso na Fase de Disputa, ative esta reação para ganhar 1.
17. 2 Caso obtenha 1 sucesso na Fase de Disputa, ative esta reação para ganhar 2.
18. 3 Caso obtenha 1 sucesso na Fase de Disputa, ative esta reação para ganhar 3.

Não tão rápido!

19. 1 Na Fase de Placar em que sofrer um gol, retorne o Marcador de Pressão para a posição 1 do lado da Torcida oponente.
20. 2 Na Fase de Placar em que sofrer um gol, retorne o Marcador de Pressão para a posição 2 do lado da Torcida oponente.
21. 3 Na Fase de Placar em que sofrer um gol, retorne o Marcador de Pressão para a posição 3 do lado da Torcida oponente.
22. 1 Subtraia 1 nível da Reação ativada pela Torcida oponente (caso o resultado seja 0, a ativação é anulada).
23. 2 Subtraia 2 níveis da Reação ativada pela Torcida oponente (caso o resultado seja 0, a ativação é anulada).
24. 3 Subtraia 3 níveis da Reação ativada pela Torcida oponente (caso o resultado seja 0, a ativação é anulada).



FAÇA UM DESENHO
BACANA :D

7 - EXPLICAÇÕES DETALHADAS



CARTAZ

No **próximo turno**, só você poderá ver qual **Lance** será disputado - a Torcida oponente terá que disputar o **Lance** "às cegas". Só ao fim da **Fase de Disputa**, quando o vencedor do **Lance** for declarado, é que a Torcida adversária terá direito de saber o que diabos aconteceu. Caso o efeito do próximo **Lance** tenha "Ambas as Torcidas", esse efeito não acontece e você precisa mostrar o **Lance** para a Torcida oponente. Nem pense em roubar, hein!? A Regra é clara.

ESCANTEIO

A Torcida que vencer esse **Lance** com pelo menos 1 **1** na sua rolagem de dados durante a **Fase de Disputa** deverá rolar outros 3 **2**: Se ela obter pelo menos outros 2 **1**, ela irá marcar um Gol, mesmo que o Marcador de Pressão não pare na posição 3. Se a vitória fosse resultar em gol de qualquer forma, apenas 1 gol é marcado.



SOZINHO COM O GOLEIRO

A Torcida que vencer esse **Lance** precisa ter certeza de que não houve **Impedimento**. Ela deverá rolar um **2** antes de atualizar o Marcador de Pressão: Se o resultado for um sucesso, a Fase prossegue normalmente. Mas, se o resultado for uma falha, o **Lance imediatamente se transforma num Impedimento -1** e o marcador retorna a uma posição em relação a Torcida vencedora. Todos os seus efeitos também são ativados: Se houve gol no turno anterior, ele é anulado e a tensão da Torcida que sofreu gol é reduzida em 1 nível.

PROMESSA PARA PADIM CIÇO



Escolha um número positivo menor ou igual ao número de cartas em sua mão — essa será sua "Promessa". Promessa para Padim Ciço ganha Persistência 2 por (Promessa) turnos. Caso você marque gol nesse período, o efeito é encerrado e você deve descartar (Promessa) cartas — se não o fizer, o gol é anulado.

"Valha-me, meu padim Padim Ciço!"

PROMESSA PARA PADIM CIÇO

Você deve escolher um número positivo menor ou igual ao número de cartas na sua mão e declarar para seu oponente (uma vez declarado, esse valor não pode mudar). Promessa para padim ciço ganha Persistência 2 por um número de turnos igual ao número declarado. Se você marcar gol dentro desse período, você precisa descartar um número de cartas igual ao número declarado no turno da ativação - se você não tiver cartas suficientes para "pagar a promessa", o gol é anulado.

MUDANÇA DE FORMAÇÃO

Na **Fase de Lance** em que esse **Lance** for revelado, a Torcida "visitante" deverá olhar o **Jogador** do topo do Banco de Reservas e, em seguida, escolher entre devolver o **Jogador** para o topo do Banco de Reservas ou trocá-lo por algum **Jogador** que ela tenha em sua mão (caso não tenha nenhum, ela passa a vez para a oponente). Se ela decidir trocar, deverá colocar o seu **Jogador** no topo do Banco de Reservas. Em seguida, a Torcida "Em Casa" deverá fazer o mesmo. **Se não restarem Jogadores no Banco de Reservas, o efeito é ignorado.**

MUDANÇA NA FORMAÇÃO



Ambas as Torcidas: na ordem do turno, deverão olhar o **Jogador** do topo do Banco de Reservas. Em seguida, deverão escolher entre devolver o **Jogador** para o Topo ou trocá-lo por um **Jogador** que tenham em mão.

"Vai dar um nó tático."

TORCIDA PESSIMISTA



- Para cada resultado que você obter na **Fase de Disputa**, transforme 1 da Torcida oponente em .
- Para cada resultado ou que você obter na **Fase de Disputa**, transforme 1 ou da Torcida oponente em .
- Para cada falha que você obter nos dados na **Fase de Disputa**, transforme 1 sucesso da Torcida oponente em .

TORCIDA PESSIMISTA

Em uma Disputa, você pode utilizar suas falhas para transformar os sucessos do oponente em falhas. Na Reação 1, por exemplo, para cada rolado por você, você poderá transformar 1 do oponente em 1 .

A cada nível adicional de Reação, você poderá utilizar um resultado-falha adicional para alterar um resultado-sucesso adicional na rolagem do oponente (na Reação 3, qualquer falha obtida por você pode ser usada para transformar qualquer sucesso do oponente). **Fica a seu critério decidir quais sucessos serão transformados.**



ATACANTE CAI-CAI

Descarte 1 *Carta de Ação*; role 1 : caso obtenha sucesso, o próximo *Lance* será um *Pênalti* 3 para você.

"É o prêmio de Melhor. Queda vai para..."

ATACANTE CAI CAI

Caso o efeito seja ativado com sucesso, na *Fase De Disputa* do próximo turno, **apenas você** irá competir por um *Pênalti* 3 (conforme explicado em 3.3.2 - Transformando Lances). O oponente continua competindo pelo *Lance* original que for revelado normalmente. Na *Fase De Placar* o *Lance* se consolida na versão da Torcida que sair vitoriosa, ou na versão original, caso resulte em empate.



INGRESSO TÁ BARATO

Você compra 1 *Carta de Ação* dos Sem-Ingresso e mais 1 *Carta de Ação* adicional na *Fase de Placar* para cada que você obtiver na rolagem de dados durante a *Fase de Disputa*.

"Me vê 20 aí!"

INGRESSO TÁ BARATO

Assim que revelada na *Fase de Ação*, você deve comprar uma *Carta de Ação* dos Sem-Ingresso. Na *Fase de Placar*, você também compra um número de *Cartas de Ação* igual ao número de obtidos na *Fase de Disputa*. Caso o número de cartas em sua mão ultrapassar 7, não se esqueça de descartar o excesso antes do início do próximo turno.



MEIA CAMISA 10

Você pode trocar um dado seu por um da Torcida oponente (por exemplo, um seu por um dela). Esse resultado passa a ser seu e a oponente **não pode tentar alterá-lo como se fosse dela**.

"Essa tem visão de jogo!"

MEIA CAMISA 10

Uma vez que as duas Torcidas tenham lançados seus dados, você pode trocar um resultado de um dado seu por um da Torcida oponente (por exemplo, um seu por um dela). Esse resultado passa a ser seu e a oponente **não pode tentar alterá-lo como se fosse dela**.



IMPEDIMENTO

-1

Se houve gol no turno anterior, o gol é anulado, o marcador de *Pressão* volta para a posição "2" do lado da Torcida que havia sofrido o gol. A *Tensão* da torcida que havia sofrido gol também deve retornar 1 nível. Estes efeitos são ativados imediatamente na *Fase de Lance* em que esse *Lance* for revelado.

"Será que foi mesmo, Arnaldo?"

IMPEDIMENTO

Se houve gol no turno anterior o gol é anulado e o Marcador de *Pressão* deve retornar para a posição "2" do lado da Torcida que havia sofrido o gol. A *Tensão* da torcida que havia sofrido gol também deve retornar 1 nível. Estes efeitos são ativados imediatamente na *Fase de Lance* em que esse *Lance* for revelado.

Se houve gol no turno anterior, o gol é anulado, o marcador de *Pressão* volta para a posição 2 a favor da Torcida que atacava, e a *Tensão* da Torcida que havia sofrido gol retorna 1.

"Será que foi mesmo, Arnaldo?"

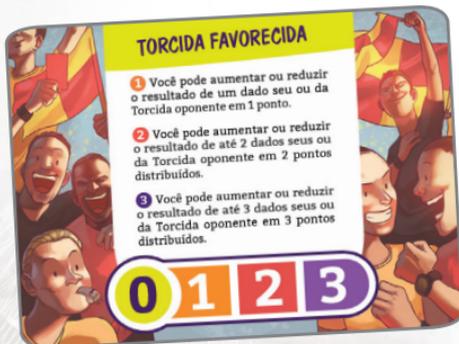


DE PRIMEIRA

Na **Fase de Lance** ambas as Torcidas rolam um **1** cada. Caso uma Torcida obtenha um sucesso sozinha - isto é, se a outra Torcida obter uma falha - ela será a única que poderá usar *Cartas de Ação* na **Fase de Disputa**. Se ambas Torcidas obtiverem um sucesso o efeito não é ativado e a **Fase de Disputa** ocorrerá normalmente.

SUBSTITUIÇÃO

Na **Fase de Lance** em que for revelada, a Torcida "Visitante" deve descartar um *Jogador* e comprar 1 *Jogador* do topo do Banco de Reservas. Em seguida, a Torcida "Em Casa" deverá fazer o mesmo. **Caso não restem Jogadores no Banco de Reservas, o efeito é ignorado.**



TORCIDA FAVORECIDA

Você pode alterar o resultado de dados da Torcida oponente aumentando ou reduzindo pontos (por exemplo: transformando um **1** em um **2** ou em **3**, usando a Reação **1**). Cada nível adiciona a habilidade de alterar um ponto a mais, podendo ser distribuídos da forma que você preferir entre os dados (você pode, por exemplo, transformar uma rolagem '**1** **2**' em '**2** **2**' ou em '**2** **3**' usando a Reação **2**).

8 - LISTA DE CARTAS

Acoes	44
A cervã tá gelada	1
Água tá barata	2
Aplaudir o adversário	1
Avalanche	2
Cantar o hino	2
Cartaz	1
Chamar de Mercenário	1
Famoso na Galera	1
Foguetório	1
Forte Segurança	1
Galera da Percussão	1
Geraldinos	1
Hino Zombeteiro	1
Infiltrado	1
Ingresso tá Barato	1
Instrumento Irritante	1
Laser no Olho do Goleiro	1
Mosaico	2
Ôla	3
Olé	1
Ouvir Transmissão pelo Rádio	1

Ovacionar	2
Papel Higiénico	2
Pedir Raça	1
Invocar Políticas Públicas	1
Jogar Aviãozinho	1
Promessa Para Padim Ciço	1
Puxar o Refrão	1
Rodar a Camisa	1
Saco de Mijo Nas Costas	1
Tietagem	1
Time Freguês	1
Torcedor Invade o Campo	1
Torcedor Invade o Campo Pelado	1
Trazer O Passado à Tona	1
Ebó Para Exu Tiriri	1
Lances	62
Acréscimos	1
Errrgue o Braço!	1
Fim do Primeiro Tempo	1
Armou a Bicicleta	1
Bola na Trave	2
Cabeçada	2
Cartão Amarelo	2
Cartão vermelho	1
Foi Todo Mundo Pra Área	1

Chutou de fora da área	2
Contra-ataque	1
Contusão	1
Cruzamento	2
De primeira	2
Deixou o dedo na bola	1
Desespero do Rebaixamento	1
Desvio na zaga	1
Drible	2
Entrada Desleal	1
Entrando para a história	1
Escanteio	2
Falta	2
Fazendo cera	2
Frango do goleiro	1
Furada na zaga	2
Goleiro adiantado	1
Impedimento	2
Jogada ensaiada	1
Jogo de comadre	1
Lançamento	2
Lateral	2
Marcação cerrada	1
Massagista Invade o Campo	1
Mudança na formação	1
O professor corrigiu	2

Pênalti	2
Provocação	1
Rebote	2
Rivalidade	1
Sozinho com o goleiro	2
Substituição	1
Tapete Grande	1
Vai dar zebra	1
VAR	1
Jogadores	16
Goleiro Paredão	1
Goleiro Gigante	1
Goleira Confiante	1
Goleiro Felino	1
Zagueiro Cadeado	1
Zagueiro Cheirador de Nuca	1
Zagueiro xerife	1
Zagueiro Enxada	1
Meia Supersticioso	1
Meia Camisa 10	1
Meia lançador de moda	1
Meia Habilidoso	1
Atacante Cai Cai	1
Atacante Megalomaniaco	1
Atacante Fora de Forma	1
Centro-Avante, Vingadores!	1

Torcidas	6
Torcida Da Massa	1
Torcida Aristocrata	1
Torcida Favorecida	1
Torcida Supersticiosa	1
Torcida Saudosista	1
Torcida Pessimista	1

CRÉDITOS



Game Design

Washington Rayk
Afonso H.C Sousa
Lucas Loiola

Arte

Washington Rayk

Design Gráfico

Lucas Loiola
Washington Rayk

Revisão

Guilherme Monteiro

Agradecemos :Alexandre "Musta" Correa, Douglas Santiago, Lucas "Giant" Rodrigues, Klos Cunha, Saulo Camarotti, Bruno Briseno, Rafael Lucena, Hugo Vaz, Gyancarlo Francischetto, Gustavo Lyra, Marcos Venturelli, Angelica Botini, Amy Yamada, Aguida Santana, Morgana Boeschstein, Mariana Boeschstein, Lucas Rodrigues, Diogo H.C, Sandro Tomasseti, Ricardo Lopes, Guilherme Moraes (Retropunk Publicações), Tiago Dias (Toca Game) e contando :D

BORATIMÊ

RESUMO DAS REGRAS

Preparação

- Embaralhe as *Cartas de Lance*. Separe 20 *Lances* aleatoriamente. Para montar o Deck de *Lances*, adicione as Cartas de Tempo nas posições corretas (*Fim do primeiro tempo* -11^ª; *Acréscimos* -20^ª; *Errrgue o Braço* -Última)
- Cada jogador(a) recebe um Deck com 20 cartas embaralhadas (14 *Ações* e 6 *Jogadores*)
- O restante dos *Jogadores* e *Cartas de Ação* são colocados em dois decks: Banco de Reservas e Sem-Ingrosso, respectivamente
- Cada jogador(a) recebe uma Torcida aleatória.
- Os marcadores de Pressão e Tensão são colocados na posição inicial.
- Cada jogador(a) recebe 2 dados.
- Os jogadores rolam um  cada. Aquele que obtiver o maior resultado numérico está “jogando em casa”.

Pressão

- A *Campo de Pressão* vai de 0 a 3 em duas direções. Representa o domínio da partida pelas equipes.
- Ao movimentar o marcador pelo *Campo de Pressão*, a posição 0 deve ser pulada.
- O marcador retorna à posição 0 após um gol.
- No Fim do Primeiro Tempo, o marcador retorna 1 posição em direção ao centro.

Lances

- Possuem um valor de Pressão que indica quantas posições o marcador de Pressão deverá se mover em relação ao vencedor do *Lance*.
- Alguns *Lances* possuem perigo de gol ().
- Podem possuir efeitos que alteram atributos diversos da partida.

Dados

- Decisões são resolvidas através de jogadas de dados de decisao ().
- Disputas selecionam o vencedor através do número de sucessos.
- Considera-se um dado como sucesso quando seu resultado é igual ou maior que .
- Considera-se um dado como falha quando seu resultado é menor que .
- Resultados  são considerados sucessos críticos e critério de desempate.
-  não podem ser alterados.

Cartas de Ação

- Você só pode ativar 1 *Cartas de Ação* por turno, exceto em casos específicos.
- Possuem um Valor de Apoio() que adicionam ou subtraem dados nas rolagens das Torcidas.
- Valores de apoio positivos somam dados para você; Valores negativos retiram dados do oponente.
- Algumas *Cartas de Ação* possuem “rerrolar” () que permite que você rerrole o número de dados indicado. Você escolhe quais dados rerrolar.
- Cada Torcida compra 3 *Cartas de Ação* ao *Fim do Primeiro Tempo*, e 1 outra carta nos *Acréscimos*.

Jogadores

- Possuem talentos que podem ser ativados para alterar o estado de outros elementos do jogo.
- Podem ser ativados a qualquer momento.
- Podem ser ativados mais de um Jogador por turno, um Jogador por vez.

Torcidas

- Torcidas possuem Reações, que executam efeitos diversos.
- Reações são vinculadas ao nível da Tensão da Torcida.

- Sempre que uma Torcida sofre gol, sua Tensão sobe em 1 nível.
- Sempre que uma Torcida é derrotada através de Desempate por , sua Tensão sobe 1 nível.
- Reações podem ser ativadas em qualquer fase do turno, exceto onde o texto da Reação for específico.
- Ao ativar uma Reação, o nível da Tensão retorna ao “0”

Fases do turno

- **Fase de Lance**-O *Lance* do topo do deck é revelado. **Cada Torcida compra 1 carta do seu Deck de Cartas, exceto no primeiro turno de cada tempo.**
- **Fase de Ação**-As Torcidas anunciam se irão usar *Cartas de Ação* e revelam as cartas escolhidas.
- **Fase de Disputa**-Realizam-se as rolagens de dados.
- **Fase de Placar**-Atualiza-se a *Campo de Pressão* e as Tensões de cada Torcida. Registra-se o gol, caso haja. Descartam-se as cartas excedentes na Mão.

Marcando gol

Um Gol ocorre quando:

- O Marcador alcança ou ultrapassa a posição 3 no *Campo de Pressão* em um *Lance* que tenha .
 - Ao alcançar ou ultrapassar posição 3 do lado do seu oponente, a Torcida marca um gol normal.
 - Ao alcançar ou ultrapassar posição 3 do seu próprio lado, a Torcida marca um gol contra.
- Se o marcador estiver na posição 3 e uma Torcida vence um *Lance* sem  com pelo menos 1  na **Fase de Disputa** um gol também é marcado.
- A Torcida que sofreu gol tem sua Tensão aumentada em 1.

Fim de Jogo

- O jogo termina quando acabam as cartas do deck no Marcador **Errrgue o braço!**.
- A Torcida que tiver o maior número de Gols vence a partida.
- As Torcidas podem utilizar regras opcionais de desempate.