



COUNTER ATTACK

THE FOOTBALL STRATEGY GAME

REGRAS DO JOGO

COUNTERATTACK



THE FOOTBALL STRATEGY GAME

O QUE ESTÁ DENTRO DA CAIXA?

- Regras do Jogo
- 1 campo
- 46 cartas de jogador
- 4 cartas de árbitro
- 22 peças de futebolista
- 2 peças bola de futebol
- 2 réguas
- 4 cartões amarelos
- 4 cartões vermelhos
- 4 fichas de lesão
- 2 dados de seis faces
- 2 ampulhetas
- 2 auxiliares rápidos de jogo



PARA TUTORIAIS DE VÍDEO, TRADUÇÕES DE REGRAS
E ADQUIRIR EXPANSÕES, VISITA:

COUNTERATTACKGAME.COM



ctrattackgame

TRADUZIDO POR MIGUEL CONCEIÇÃO

// BEM-VINDOS AO JOGO MAIS IMPORTANTE DA TEMPORADA!

Basta olhar para os jogadores, no túnel de acesso, para sentir o nervosismo que antecede este encontro, o que não admira, tendo em conta o que está em jogo. Precisam estar na sua máxima forma, esta noite, para saírem vitoriosos!

ISTO É CONTRA-ATAQUE... E TU ÉS O TREINADOR.

Aguentarás a pressão de decidir cada movimento dentro do campo? As tuas táticas cairão por terra, no calor da partida, ou manter-te-ás fiel ao plano de jogo e conseguirás passar, fintar e rematar a caminho da glória?

Contra-Ataque é um jogo de estratégia para 2 pessoas. Aprender as regras demora cerca de 30 minutos. Dominá-las, no entanto, poderá ser outra história!

DURAÇÃO DO JOGO

A preparação demora cerca de 10 minutos. Para utilizar o potencial máximo do jogo, opta por 2 partes de 45 minutos cada – como numa partida oficial de futebol.

OBJETIVO DO JOGO

Só precisas fazer uma coisa para ganhar – marcar mais golos do que o teu adversário! E se o jogo terminar empatado, podes disputar um prolongamento ou decidi-lo através da marcação de grandes penalidades, como na vida real.

ÍNDICE

COMEÇANDO **1**

A tua equipa	2
Escolhendo os jogadores	4
Utilizando as capacidades dos jogadores	5
Formações de equipa	6
A Zona de Influência	7
O Campo / A Régua	8

REGRAS PRINCIPAIS **9**

Se és novato no jogo ...	10
As tuas opções com a bola	11
A Fase de Movimento	12
Passando	14
Desarmando e driblando	16
Falta!	17
Rematando	18
Remates de primeira	19
Desviando/bloqueando remates	20
Cabeceando	21
O guarda-redes	23
Jogadas de bola parada	24

REGRAS AVANÇADAS **27**

PROLONGAMENTO **31**

Criando uma liga	32
Partidas rápidas	33
Mantendo o registo dos resultados	34
Agradecimentos	35

COMEÇAMOS

**NESTA SECÇÃO VAMOS
APRESENTAR-TE OS TEUS
JOGADORES, AS PEÇAS DE JOGO, E
MOSTRAR ALGUMAS FORMAÇÕES
DA EQUIPA.**

A TUA EQUIPA

Um bom treinador de futebol precisa dominar táticas e estratégias, um pouco de sorte, e uma equipa com jogadores de qualidade! Vejamos os jogadores que farão parte da tua equipa.

JOGADORES DE CAMPO



Em muitas situações do encontro, adicionarás o resultado de um dado à característica do teu jogador, para criar uma pontuação combinada.

VELOCIDADE (PACE)

Determina quantos hexágonos o jogador se pode deslocar numa Fase de Movimento.

FINTA E DESARME (DRIBBLING & TACKLING)

Quanto um adversário tenta um desarme, compara-se a tua pontuação combinada de finta com a pontuação combinada de desarme do adversário.

CABEÇADA

Utiliza-se numa disputa por um cabeceamento, ou para fazer face à pontuação combinada de defesa de um guarda-redes, no caso de um cabeceamento à baliza.

PASSE ALTO

Precisas de uma pontuação combinada (característica + resultado do dado) maior ou igual a 8. Para fazer um passe alto com sucesso.

RESILIÊNCIA

Quando o teu jogador sofre uma falta, lança o dado. Se o resultado é igual ou maior do que a característica de resiliência do teu jogador, então o jogador lesiona-se!

REMATE

Se a pontuação combinada de remate é maior que a pontuação combinada de defesa do guarda-redes, marcas golo!



GUARDA-REDES

BOLAS ALTAS

Utiliza-se quando o guarda-redes disputa uma bola alta. Se o adversário ganhar o duelo marca golo!

FINTA

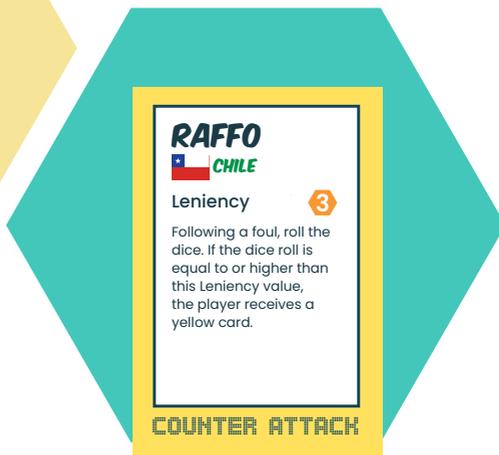
Quando um adversário tentar roubar-te a bola, compara-se a capacidade combinada de finta com a capacidade combinada de desarme do adversário.

VELOCIDADE E RESILIÊNCIA

Ver carta de jogadores de campo.

DEFESA

Ver Remate nos Jogadores! Se o guarda-redes ganha o duelo, lança novamente o dado para determinar o efeito final – ou o guarda-redes segura a bola ou a desvia concedendo um pontapé de canto.



ÁRBITROS

TOLERÂNCIA

Este valor permite determinar se jogador será advertido com um cartão depois de cometer uma falta.

Se um jogador comete uma falta, lança o dado. Se o resultado é maior ou igual ao valor da tolerância o jogador recebe um cartão amarelo!

ESCOLHENDO A TUA EQUIPA

Uma equipa é composta por 16 jogadores: 1 guarda-redes, 10 jogadores de campo e 5 suplentes.

GUARDA-REDES

Coloca as cartas de guarda-redes com a face para baixo. Cada treinador tira uma carta, escolhendo assim o seu guarda-redes.

JOGADORES DE CAMPO

Baralha as cartas e coloca 4 com a face visível. Escolhe 1 destas cartas; o teu adversário escolhe outra. Depois és novamente tu a escolher, ficando o teu adversário com a última. Repete este processo para o resto dos jogadores, alternando quem escolhe em primeiro lugar. Continua até que ambos tenham 15 jogadores de campo.

De seguida é altura de cada treinador escolher quem serão os 11 jogadores titulares, e quem serão os 5 suplentes. Para isso, atribui um número de 1 a 11 a cada jogador, e colocando-os nos locais correspondentes que se encontram nas faixas laterais do campo.

ÁRBITRO

Coloca as cartas de Árbitro com a face para baixo, e escolhe 1 ao acaso. Agora coloca a carta de árbitro, com a face visível, ao lado do campo de jogo.



Coloca os teus jogadores na lateral do campo. Durante a Fase de Movimento, mantém o registo dos jogadores que já se moveram deslizando para cima as respetivas cartas. No final da Fase de Movimento repõe as cartas na posição inicial.

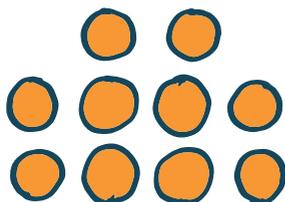
UTILIZANDO AS CAPACIDADES DOS JOGADORES

Onde deves posicionar os teus jogadores no campo, para aproveitar ao máximo as suas capacidades? Olha para este esboço para ver os dois atributos principais que podes pretender que cada jogador tenha, em cada posição.



FORMAÇÕES DE EQUIPA

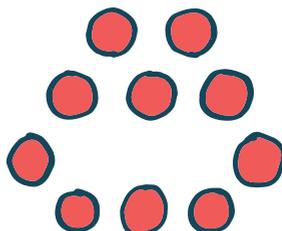
Uma formação mostra a posição ondes os jogadores se encontram, predominantemente, dentro de campo. Em Contra-Ataque podes escolher o alinhamento dos teus jogadores e onde se posicionam durante o jogo. Se não tens a certeza sobre por onde começar, dá uma vista de olhos a esta formações clássicas e pondera os seus pontos fortes e debilidade!



442

+ FORTE EM TODAS AS ÁREAS

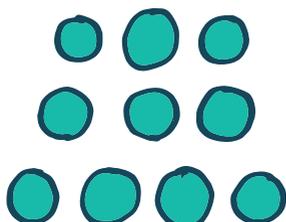
- PODE FICAR EM INFERIORIDADE NUMERICA NO MEIO-CAMPO



532

+ MUITOS JOGADORES EM POSIÇÕES DEFENSIVAS

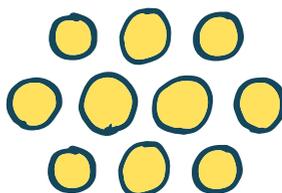
- ESCASSEZ DE COBERTURA DE ÁREAS EXTENSAS



433

+ FORTE NA ZONA CENTRAL DO CAMPO

- FALTA DE LARGURA NO MEIO-CAMPO



343

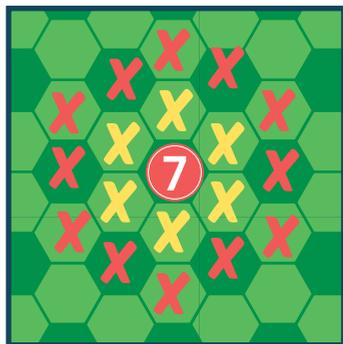
+ MUITOS JOGADORES EM POSIÇÕES OFENSIVAS

- FRACO NAS LATERAIS

A ZONA DE INFLUÊNCIA

Em Contra-Ataque, cada jogador pode influenciar o que acontece à sua volta no terreno de jogo, no espaço imediatamente adjacente. Esta área designa-se Zona de Influência. Neste exemplo o jogador 7 é um defesa.

(Nota: os termos atacante e defesa são usados neste manual para identificar se o jogador pertence à equipa em posse de bola ou à equipa adversária, respetivamente, e não para identificar a sua posição no terreno do jogo ou as suas características individuais).



7

0 TEU JOGADOR

- Nenhum jogador pode atravessar ou terminar movimento neste hexágono
- Um passe normal que atravesse este hexágono é intercetado
- Se um remate atravessa este hexágono, obtém 5 ou 6 no dado para o desviar

X

OS 6 HEXÁGONOS CIRCUNDANTES

- Se um atacante conduz a bola num destes hexágonos, obtém 6 no dado para desarmar
- Se um passe atravessa algum destes hexágonos, obtém 6 no dado para o intercetar
- Se um jogador tenta cabecear num destes hexágonos, o teu jogador pode disputar a bola
- Se um remate atravessa algum destes hexágonos, obtém 6 no dado para desviar

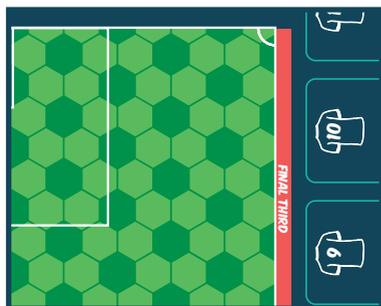
X

A 2 HEXÁGONOS DE DISTÂNCIA

- Se um jogador tenta cabecear num destes espaços, o teu jogador pode disputar a bola, mas com uma penalização de -1 no resultado do dado.

O TERRENO DE JOGO

O campo é composto por centenas de hexágonos. Durante o jogo moverás os teus jogadores de hexágono em hexágono enquanto passas, rematas e marcas golos!



O ÚLTIMO TERÇO

Se a bola se encontra num dos terços finais do campo, e o movimento terminou, todos os jogadores no terço oposto podem efetuar um movimento livre de 6 hexágonos cada um. A equipa atacante move primeiro.

A RÉGUA

A régua mostra até que distância podes passar, cabecear e rematar. Coloca a régua diretamente sobre o jogador que tem a bola.

A régua também se usa para avaliar se a tua tentativa de passe pode ser interceptada, ou se o teu remate pode ser desviado. Vê as regras de passe e desvio para saber mais!



Vermelho 11 tem a bola e pretende fazer um passe normal para Vermelho 7. A régua mostra que o passe é possível. Também podemos verificar que a trajetória da bola não atravessa nenhum jogador Branco, nem nenhuma Zona de Influência de um jogador Branco, pelo que o passe não pode ser interceptado.

6

REGRA PRINCIPAIS

**O FUTEBOL É UM JOGO SIMPLES, E
ASSIM É TAMBÉM CONTRA-ATAQUE.
DESCOBRE NESTA SECÇÃO COMO
PASSAR, DRIBLAR, REMATAR E
MARCAR!**

10

2

8

SE ÉS NOVATO NO JOGO...

Contra-Ataque é um jogo com infinitas possibilidades. Começa com os elementos básicos e vai aumentando a complexidade à medida que te familiarizares com as regras. E, se estás a jogar pela primeira vez, segue estes conselhos:

- **MANTÉM O AUXILIAR RÁPIDO DE JOGO À MÃO** 
- **RESERVA A AMPULHETA PARA A SEGUNDA PARTE**
- **USA APENAS AS REGRAS PRINCIPAIS – DEIXA AS REGRAS AVANÇADAS PARA A PROXIMA PARTIDA**
- **PARA CONSELHOS E DICAS, SEGUE O TROFÉU** 
- **USA TODAS AS RESTANTES REGRAS!**



PONTAPÉ DE SAÍDA

Antes de começar o jogo, dispõe os jogadores na tua metade do campo, cada um num hexágono diferente. Podes colocar os jogadores onde quiseres, mas, se necessitares de alguma inspiração, vê as formações que se encontram na secção Começando.

Agora, lança uma moeda ao ar para determinar que equipa dará o pontapé de saída. O treinador vencedor coloca um jogador no ponto central. Põe a bola sobre esse jogador. A equipa atacante pode ter vários jogadores no círculo central; a equipa defensora não pode ter nenhum.

Antes da equipa atacante iniciar o jogo, os dois treinadores podem reajustar rapidamente as suas formações. Uma vez isso feito, o jogo começa com a equipa atacante a efetuar um passe normal para uma qualquer posição do campo.

AS TUAS OPÇÕES COM A BOLA

Quando tens a posse de bola, possuis várias opções. Vê na tabela abaixo qual a ação que ações poderás selecionar de seguida.

SE A TUA ÚLTIMA AÇÃO FOI UMA DESTAS...



... A TUA PRÓXIMA AÇÃO PODE SER UMA DESTAS



	Fase de movimento	Passe normal	Passe de primeira	Passe alto	Bola longa	Cabeceamento	Remate de primeira	Remate
Desarme com sucesso	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✓	✗
Fase de movimento	✓	✓	✗	✓	✓	✗	✗	✓
Passe normal	✓	✗	✓	✗	✗	✗	✓	✗
Passe de primeira	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✗
Passe alto	✗	✗	✗	✗	✗	✓	✗	✗
Bola longa	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
Cabeceamento	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✓	✗
Desvio	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✓	✗

FASE DE MOVIMENTO

Uma Fase de Movimento representa um instante no campo. O treinador atacante pode iniciar uma Fase de Movimento depois de qualquer ação, exceto a seguir a um passe alto. Uma Fase de Movimento pode seguir-se a outra, se o treinador atacante assim o desejar.

A característica de velocidade de cada jogador determina a que distância se pode deslocar numa Fase de Movimento, por exemplo, um jogador com velocidade 6 pode deslocar-se até um total de 6 hexágonos. **Os jogadores não podem atravessar hexágonos ocupados por jogadores de qualquer equipa.**

Durante a Fase de Movimento segue a sequência 4-5-2:

PASSO 1 O treinador atacante move 4 jogadores

PASSO 2 O treinador defensor move 5 jogadores

PASSO 3 O treinador atacante move 2 novos jogadores, até um máximo de dois hexágonos cada um

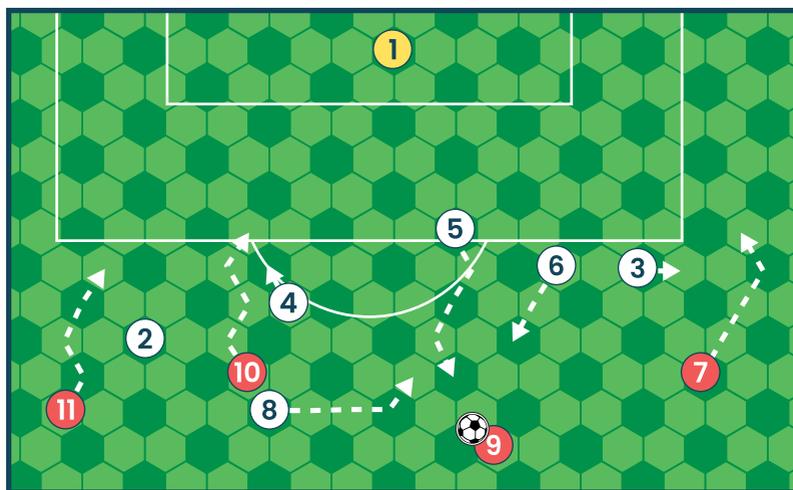
Durante a Fase de Movimento, se o jogador em posse da bola a move de forma a que fique a 1 hexágono de distância de um adversário, o defesa pode roubar a bola se obtém 6 no dado. Esse defesa só tem 1 oportunidade de roubar durante uma Fase de Movimento.



ENFRENTANDO ALGUÉM QUE PERDE TEMPO? ACELERA O JOGO USANDO A AMPULHETA. SE O TEU ADVERSÁRIO NÃO MOVIMENTA OS SEUS JOGADORES ANTES DE PASSAREM 60 SEGUNDOS, O SEU TURNO TERMINA!

AÇÕES DURANTE A FASE DE MOVIMENTO

- Não podes fazer um passe durante a Fase de Movimento – tens de esperar até a fase ter terminado. No entanto, podes fazer um Remate de Primeira, se o jogador entrar com a bola na grande área.
- Se o defesa move um jogador até um hexágono de distância da bola, pode tentar um desarme. Para a ampulheta durante a tentativa de desarme.
- Se ocorre um desarme com sucesso durante a Fase de Movimento, a posse de bola muda de equipa e a Fase de Movimento em curso termina imediatamente.



Vermelho 9 tem a posse da bola. A equipa Vermelha move primeiro. Os jogadores 11, 10 e 7 deslocam-se de acordo com a sua Velocidade. Um 4º jogador (fora da imagem) é também movido.

De seguida, a equipa Branca move os jogadores 8, 4, 5, 6, y 3. Ao fazê-lo colocam Vermelho 10 e 7 em situação de fora de jogo. Nenhum jogador está suficientemente próximo para tentar desarmar Vermelho 9.

Agora a equipa atacante move mais 2 jogadores, até 2 hexágonos cada um. Estes jogadores não podem ter-se já deslocado durante esta Fase de Movimento.

PASSANDO

Utiliza a régua para avaliar potenciais distâncias de passe. As marcas na régua mostram que distância pode ser alcançada por cada tipo de passe. Posiciona a régua sobre o jogador que tem a bola e aponta-a na direção em que pretendes passar.

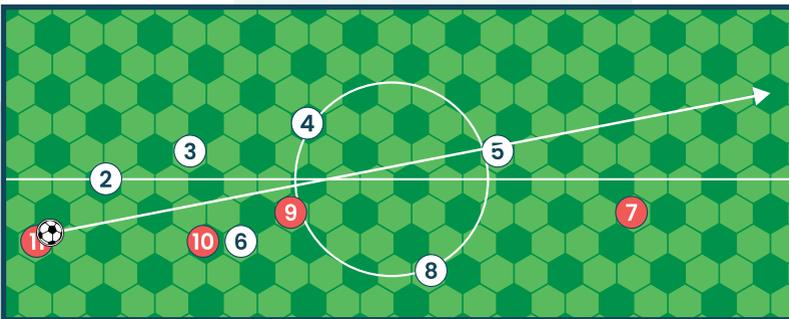
Há 3 tipos de passe nas Regras Principais:

PASSE NORMAL

Um passe normal é feito ao nível do solo. O passe não pode atravessar adversários (ver Zona de Influência). Se a trajetória da bola passa a 1 hexágono de distância de um defesa, este pode interceptar a bola obtendo 6 no dado.

BOLA LONGA

Uma bola longa pode alcançar qualquer posição no campo, mas o hexágono de destino tem de estar a mais de 5 hexágonos de qualquer colega de equipa. Continua a jogada com uma Fase de Movimento. A equipa atacante move-se primeiro. No entanto, este passe não pode ser efetuado quando um adversário está diretamente na trajetória da bola e a 1 hexágono de distância do jogador que faz o passe.



Vermelho 11 pontapeia uma bola longa para o outro lado do campo. A bola tem de ficar a mais de 5 hexágonos de um companheiro. A equipa Vermelha move-se em primeiro lugar na Fase de Movimento subsequente. Vermelho 7 alcançará a bola antes de Branco 5, mas pode precisar de 2 Fases de Movimento para o fazer.

PASSE ALTO

Utilizando a régua, vê para onde queres passar. Coloca a bola nesse hexágono. O passe não pode ser efetuado quando um adversário está diretamente na trajetória da bola e a 1 hexágono de distância do jogador que faz o passe.

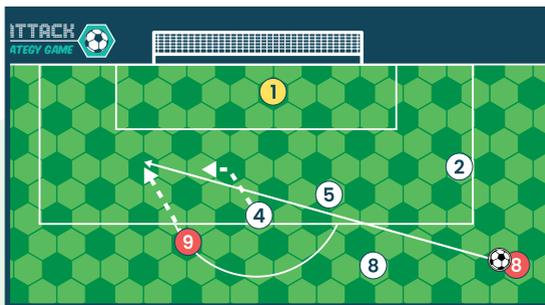
A seguir a um passe alto, cada equipa pode reposicionar 1 jogador até 3 hexágonos de distância, de forma a estar pronto para cabecear a bola. Se o passe alto alcança a grande área, então o guarda-redes pode mover-se 1 hexágono.

Lança o dado e adiciona o resultado à característica de passe alto do teu jogador. É necessário um valor combinado de 8+ para fazer um passe preciso.

Se o passe é preciso, todos os jogadores dentro do seu raio de ação podem disputar a bola.

Se o passe não é preciso, a bola vai para o defesa mais próximo do hexágono objetivo. Se é possível escolher de entre vários defesas, a bola vai para o que estiver mais próximo da baliza. O defesa deve cabecear a bola. Os adversários podem disputar a bola se esta estiver dentro do seu alcance.

(Vê como fazer em Cabeceamento)



Vermelho 8 quer cruzar a bola para a grande área, para Vermelho 9. Vermelho 9 move-se 3 hexágonos depois do passe alto ter sido efetuado. Branco 4 também se move 3 hexágonos. Branco 4 não consegue alcançar Vermelho 9, mas pode disputar a bola de cabeça com uma penalização -1 sobre o resultado do dado. Vermelho 8 lança o dado e combina o resultado com a sua característica de passe alto. Com um valor combinado de 8+ o passe é preciso. Vermelho 9 e Branco 4 podem agora disputar a bola de cabeça.

DESARMANDO E DRIBLANDO

A tentativa de desarme é um duelo entre defesa e atacante. Um desarme pode ser tentado se o defesa se move para 1 hexágono de distância do jogador com a bola, durante a Fase de Movimento.



- Em caso de empate, os jogadores relançam os dados
- Se o defesa obtém 1 no dado, o atacante pode prosseguir a jogada ou reclamar falta

Se a pontuação do atacante é maior do que a do defesa, o desarme não foi conseguido. O jogador atacante pode agora ser reposicionado em qualquer hexágono em redor do defesa. Vários defesas podem tentar um desarme durante uma Fase de Movimento.

Se a pontuação do defesa é maior, o desarme foi efetuado e a posse de bola muda. O treinador do defesa pode então optar por trocar a posição dos dois jogadores envolvidos. A Fase de Movimento termina, e o jogo continua.

O DEFESA NÃO É OBRIGADO A TENTAR UM DESARME. PODES MANTER A SUA POSIÇÃO PARA BLOQUEAR POTENCIAIS PASSES OU REMATES. SE O JOGADOR COM A BOLA TENTAR ENTRAR NA ZONA DE INFLUÊNCIA DO DEFESA, ESTE PODE ROUBAR A BOLA COM UM 6 NO DADO (1 = FALTA). ESSE DEFESA SÓ TEM 1 OPORTUNIDADE DE ROUBAR A BOLA DURANTE UMA FASE DE MOVIMENTO.



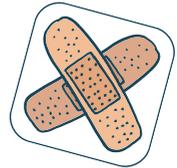
FALTA!

Se o teu adversário obteve 1 no dado ao tentar desarmar, então cometeu falta. Tens 2 escolhas: marcar o livre/penáلتi ou continuar a jogada.

Ainda que decidas prosseguir a jogada, tens na mesma de lançar um dado para verificar se o teu jogador se lesionou, e o teu adversário tem também de lançar um dado para verificar se o seu jogador é advertido com um cartão. Se decides parar o jogo para marcar um livre/penáلتi, vê como fazê-lo em Jogadas de Bola Paradas.

VERIFICAR SE HÁ LESÃO

O treinador atacante lança o dado. Se o resultado é maior ou igual à característica de Resiliência do jogador, então o jogador fica lesionado.



A velocidade de um jogador lesionado reduz-se em 2 para o resto do jogo. Coloque uma ficha de lesão sobre a carta do jogador. Podes sempre substituir o jogador, se quiseres, durante uma paragem de jogo.

VERIFICAR SE HÁ ADVERTÊNCIA

Lança o dado. Se o resultado é igual ou maior do que o valor de Tolerância do árbitro, então o jogador que efetuou a falta recebe um cartão amarelo!

A qualquer jogador que receba um segundo cartão amarelo é mostrado um cartão vermelho, tendo de abandonar o campo imediatamente e não regressando mais ao jogo. A sua equipa jogará o resto da partida com um jogador a menos.



REMATANDO

Terás de usar a régua para avaliar se podes rematar. Todos os remates são considerados precisos, mas os defesas podem bloquear a bola (ver Desviando/Bloqueando Remates).



Rematar é um duelo entre o atacante e o guarda-redes:

- Remates de fora da grande área recebem uma penalização de -1 sobre o dado
- Remates de primeira recebem uma penalização de -1 sobre o dado
- Se o Remate é efetuado fora da área, o guarda-redes pode mover-se 1 hexágono antes tentar a defesa.

LEMBRA-TE...

- A penalidade máxima sobre o resultado do dado é -2.
- Em caso de empate, ambos os jogadores relançam o dado
- Se o resultado combinado do atacante é superior, marcou gol!

Se o resultado do guarda-redes é mais elevado, lança o dado:

PUSHED OUT FOR A CORNER



BALL HELD



Se a bola é agarrada, passa a estar na posse da equipa do guarda-redes. Antes do guarda-redes a colocar em movimento, quaisquer jogadores que se encontrem nos dois terços finais do campo podem efetuar um movimento livre de até 6 hexágonos. A equipa do guarda-redes move-se primeiro.

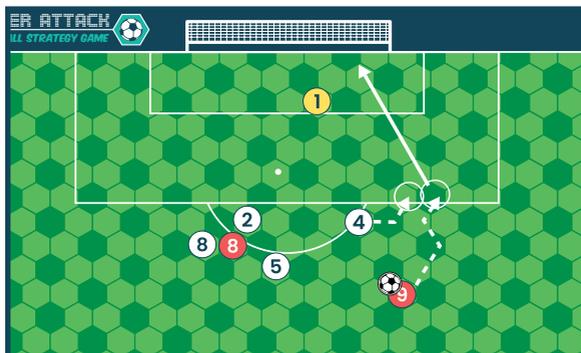
O guarda-redes pode, de seguida, pontapear a bola para qualquer hexágono do campo, exceto para os que se encontram no terço final da outra metade do campo. Este pontapé é preciso, mas ambas as equipas podem mover um jogador, até 3 hexágonos, enquanto a bola está no ar. Se um defensor está a distância suficiente do hexágono de destino para disputar um cabeceamento (ou seja, a não mais de 2 hexágonos), então o jogo continua com um cabeceamento. Se nenhum defensor está suficientemente próximo para cabecear, o jogador atacante pode continuar o jogo com uma cabeçada ou com uma Fase de Movimento.

REMATES DE PRIMEIRA

Um remate de primeira sacrifica a precisão por um elemento de surpresa. Este remate pode ser executado:

- Durante a Fase de Movimento se um jogador entra com a bola na grande área
- Imediatamente a seguir a um passe, seja dentro ou fora da grande área.

Aplicam-se as regras normais de remate, mas a característica de remate do jogador recebe uma **penalização de -1**. Imediatamente antes do remate de primeira ser executado, é possível mover 1 defensor até 2 hexágonos numa tentativa de se colocar na trajetória da bola (Ver Desviando / Bloqueando Remates).



Vermelho 9 entra na área com a bola, evitando a Zona de Influência do defesa. Uma vez que Vermelho 9 está na área, o jogador pode tentar um remate de primeira. A equipa Branca pode mover 1 jogador 2 hexágonos, antes do remate Rápido, para tentar bloqueá-lo.

CABECEAMENTO

Um passe alto ou um pontapé de canto cruzado para a área têm de ser seguidos por um cabeceamento. Usa a régua para avaliar a que distância poderá chegar a bola. Não há limites ao número de jogadores de cada equipa que podem disputar uma bola de cabeça. Se um jogador pode, ou não, disputar a bola depende apenas da distância a que se encontram do alvo.

- Jogadores a 1 hexágono de distância podem disputar o cabeceamento
- Jogadores a 2 hexágonos de distância podem disputar o cabeceamento, mas sofrem uma penalização de -1 no dado.

Os guarda-redes também podem disputar uma bola alta, se estiveram suficientemente perto, usando a sua capacidade para estas bolas. Se o guarda-redes perde o duelo, o atacante marca golo!



REMATES DE CABEÇA

Os remates de cabeça em direção à baliza não podem ser bloqueados ou intercetados pelos defesas. Se o atacante ganhou um duelo com um defesa, o guarda-redes lança o dado para tentar evitar o golo. O atacante não relança o dado.

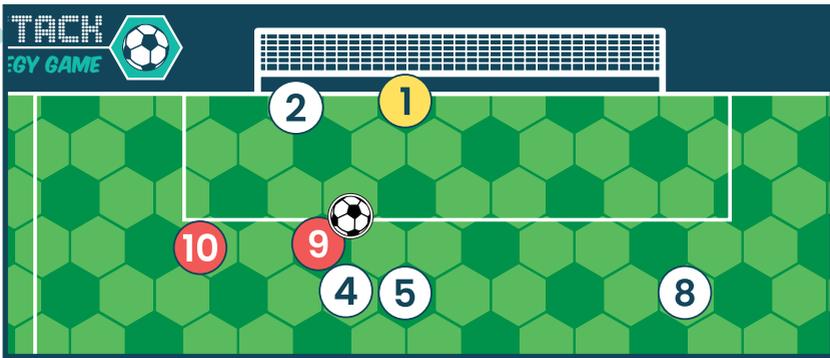
PASSE DE CABEÇA

Os passes de cabeça não podem ser intercetados e não é possível fazer 2 passes de cabeça consecutivos.

Se o defesa ganha o duelo de cabeça, a bola tem de ser cabeçada para longe. Usa a régua para avaliar até onde a bola pode chegar. A bola não pode ser intercetada. A equipa que cabeceou a bola é agora a equipa atacante.

APÓS UM CABECEAMENTO

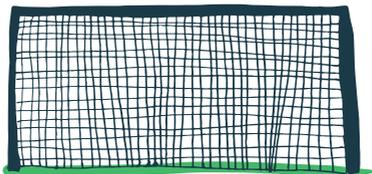
Os jogadores que disputaram a bola de cabeça não podem participar na Fase de Movimento subsequente.



Foi efetuado, com sucesso, um passe alto para Vermelho 9. Branco 4 pode disputar a bola. Branco 5 e Vermelho 10 também podem disputar a bola, mas cada um sofre uma penalização de -1 no resultado do dado, por se encontrarem a 2 hexágonos de distância.

Branco 2 está demasiado longe, pelo que não pode disputar a bola. Se o atacante (Vermelho) ganhar o duelo de cabeça, o guarda-redes lança o dado e combina o resultado com a sua característica de defesa. O atacante não relança o dado. Se o resultado combinado do atacante é superior ao resultado combinado do guarda-redes, é golo!

3



O GUARDA-REDES

O guarda-redes, como qualquer outro jogador, pode mover-se na Fase de Movimento, driblar e fazer passes. Mais frequentemente, usarás o teu guarda-redes para fazer defesas e intercetar cruzamentos.

POSICIONAMENTO PARA FAZER UMA DEFESA

O guarda-redes pode mergulhar 3 hexágonos, para qualquer dos lados, paralelamente à linha de golo, ao tentar fazer uma defesa. Se o remate passa a 4 ou mais hexágonos de distância, o teu guarda-redes não conseguirá defendê-lo.

DISPUTANDO UM CRUZAMENTO ALTO

Se o teu adversário cruza a bola para a área, o teu guarda-redes pode tentar agarrá-la. Se a bola passa a 1 hexágono do guarda-redes, disputa um duelo com o teu adversário (vê Cabeceamento para mais detalhes).

Se a trajetória passa a 2 hexágonos de distância do guarda-redes, o teu resultado combinado é sofre uma **penalização de -1**. Se o atacante ganha o duelo, marca golo! Se o guarda-redes ganha o duelo, o jogo continua da mesma forma que quando o guarda-redes segura um remate (ver Rematando).

INTERCETANDO UM PASSE

O teu guarda-redes pode intercetar um passe como qualquer outro jogador. Se a trajetória do passe passa diretamente através do guarda-redes, então intercetas o passe automaticamente. Se a trajetória da bola passa a 1 hexágono de distância do guarda-redes, então precisas de 5 ou 6 no dado para fazer a interceção.

DRIBLE

O teu guarda-redes pode driblar a bola como qualquer outro jogador. Isto nem sempre é aconselhado porque pode ser desarmado ... e então ... boa-sorte!

JOGADAS DE BOLA PARADA

PONTAPÉ DE CANTO

Se conquistaste um pontapé de canto, escolhe um jogador para o marcar e coloca-o, com a bola, no arco do canto. Quando os treinadores reposicionam os seus jogadores para um canto, coloca os teus jogadores onde quiseres. Cada treinador pode reposicionar até 6 jogadores. O atacante move todos os seus jogadores em primeiro lugar.

O jogo continua então com um passe. O treinador atacante pode fazer um passe alto ou um passe rasteiro. Um passe alto pode ser feito para qualquer hexágono dentro da grande área (não há restrições de distância).

Os pontapés de canto são sempre exatos. A seguir a um passe alto deve tentar-se cabecear. Se preferires um passe rasteiro, segue as regras do passe normal.



Canto a favor da equipa Vermelha. Esta seleciona um jogador para marcar o canto e depois reposiciona até 6 jogadores. De seguida, a equipa Branca faz o mesmo.

Neste exemplo, todos os jogadores Vermelhos dentro da área sofrem marcação individual, exceto o Vermelho 9. Se for efetuado um passe alto para Vermelho 9, Branco 2 sofrerá uma **penalização de -1** sobre o valor do dado ao disputar a bola.

Nota: Se a bola for cruzada para Vermelho 4, ambos Branco 5 e Branco 4 podem disputar a bola de cabeça. Branco 4 sofre uma **penalização de -1** por estar a dois hexágonos de distância.



NÃO ÉS OBRIGADO A MOVER OS 6 JOGADORES!

LIVRE OU PENÁLTI?

Se a falta é cometida num hexágono que tem parte dentro e parte fora da grande área considera-se sempre que é cometida dentro da grande área.

PENÁLTI

Se uma falta é cometida dentro da grande área, o treinador atacante pode escolher entre prosseguir a jogada ou beneficiar de um penálti. Em caso de penálti, ambas as equipas podem reposicionar todos os seus jogadores. Apenas 2 jogadores (o marcador do penálti e o guarda-redes) podem estar dentro da área.

O penálti é um duelo entre o atacante e o guarda-redes: o resultado combinado do guarda-redes tem de ser pelo menos 2 pontos superior ao do atacante, para conseguir defender!



PONTRAPÉ LIVRE

Se foi cometida uma falta (1 no dado durante uma tentativa de desarme) fora da grande área, há lugar à marcação de um livre.

O treinador atacante escolhe o marcador do livre, e posiciona esse jogador no hexágono onde a falta foi cometida. Coloca a bola sobre o jogador. Ambos os treinadores reposicionam os seus jogadores seguindo o mesmo procedimento que para um canto.

Devem existir pelo menos 2 hexágonos de intervalo entre qualquer defesa e a bola. A equipa atacante pode escolher entre passar ou rematar. Se escolher rematar (usa a régua para avaliar se tal é possível), combina o atributo de ataque do jogador com um lançamento de dado, para determinar o destino do remate:

- Se o resultado combinado é igual ou superior a 9, o remate vai à baliza. Nenhum defesa pode bloquear o remate. O guarda-redes pode tentar efetuar uma defesa (ver Rematando)
- Se o resultado combinado é inferior a 9, qualquer defesa pode tentar interceptar o remate (ver Desviando/Bloqueando Remates)

LEMBRA-TE...

É possível marcar golo mesmo com um resultado combinado inferior a 9!

FORA-DE-JOGO

Podes ficar em fora de jogo no Contra-Ataque! Se um atacante é apanhado em fora-de-jogo, o jogo recomeça com um pontapé livre a favor da equipa adversária, no local onde se encontrava o jogador deslocado.

SUBSTITUIÇÕES

Um treinador pode fazer uma substituição durante um canto, livre, penálti ou depois de marcado um golo. Um jogador que tenha sido substituído não pode reentrar em jogo, durante o resto da partida. O jogador que entra em campo fica com o número do jogador que saiu.

6

REGRAS AVANÇADAS

**DOMINAS O BÁSICO... É ALTURA DE
ELEVAR O TEU NÍVEL DE JOGO!**

**ESTAS REGRAS AVANÇADAS FORAM
CONCEBIDAS PARA DAR AINDA
MAIS PROFUNDIDADE AO CONTRA-
ATAQUE.
EXPERIMENTA-AS!**

8

2

REMATES IMPRECISOS

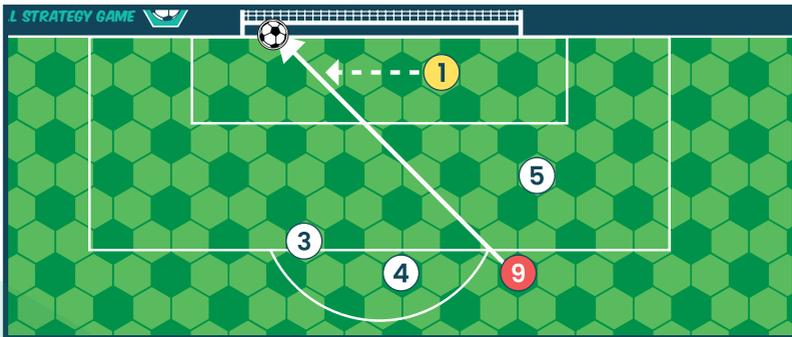
Quando rematas, se obténs 1 no dado a bola não vai à baliza. No entanto, o remate pode ainda ser desviado por quaisquer adversários na trajetória. Se não há desvios continua o jogo com um pontapé de baliza. Ambas as equipas movem os jogadores como se o guarda-redes tivesse apanhado a bola.

REMATE NA ÁREA

Se há um empate entre os resultados combinados do atacante e do guarda-redes, num remate efetuado dentro da área, não relances os dados: o atacante ganha o duelo!

CAPACIDADE DE DEFESA DO GUARDA-REDES

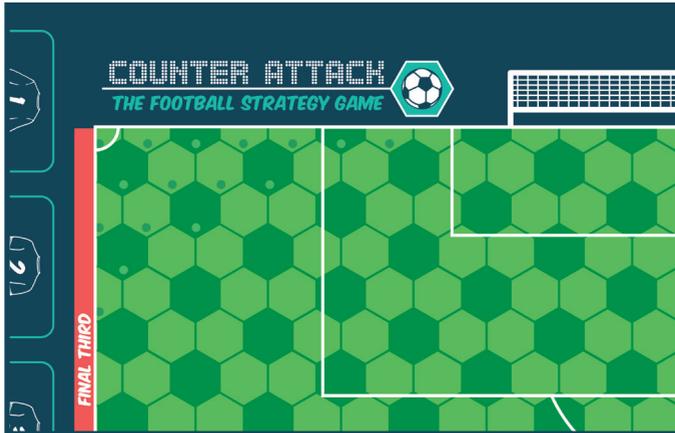
Nas regras base, o teu guarda-redes pode mergulhar a uma distância de três hexágonos ao longo da linha de golo. O mesmo ocorre nas regras avançadas, mas com uma diferença: se o guarda-redes tenta a defesa no hexágono mais distante (o terceiro), a sua capacidade de defesa sofre uma **penalização de -1** sobre o valor do dado.



Vermelho 9 remata ao ângulo da baliza. O guarda-redes pode alcançar a bola, mas como esta está a 3 hexágonos de distância sofre uma **penalização de -1** sobre o valor do dado.

REMATE DE ÂNGULOS DIFÍCEIS

É difícil marcar um gol a partir de certas posições no campo, devido à sua posição em relação à baliza. Assim, é possível rematar a partir dos hexágonos marcados com um pequeno círculo, mas com uma penalização de **-1** sobre o valor do dado.



PASSES DE PRIMERA

Só se pode efetuar um passe de primeira imediatamente após um passe normal. Os passes de primeira são curtos. Podem ser usados para ultrapassar uma defesa apertada, mas atenção porque o defesa pode fazer um movimento para interceptar o passe.

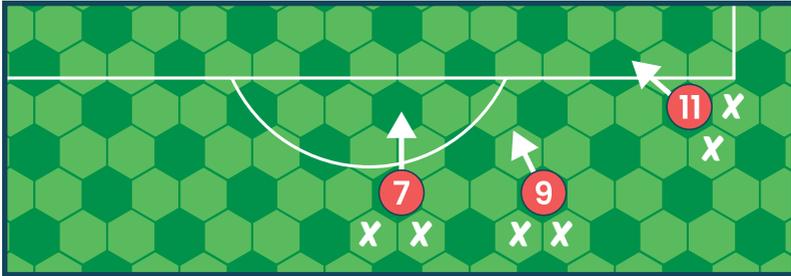
A seguir a um passe de primeira, cada treinador pode mover 1 jogador 1 hexágono. Os jogadores movimentam-se ao mesmo tempo que a bola. O atacante move-se em primeiro lugar. Se o defesa alcança a trajetória da bola, precisa de 5 ou 6 no dado para interceptar. Se o defensor fica a 1 hexágono de distância da trajetória, precisa de 6 para interceptar.

PONTAPÉS DE CANTO

Nas regas avançadas os pontapés de canto nem sempre são precisos. Um cruzamento pode ser dirigido a qualquer ponto da grande área, mas devem aplicar-se as regras de precisão do passe alto.

DESARMES POR DETRÁS

Se um defensor tenta um desarme por detrás do jogador, comete falta se obtiver 1 ou 2 no dado. Assume que o atacante está virado para o centro da baliza adversária. Há 2 hexágonos que são considerados “por detrás”.



As cruzeiras brancas mostram as posições “por detrás” de cada jogador Vermelho. As setas brancas mostram para onde está virado cada jogador Vermelho.

O ESFORÇO EXTRA

Durante uma Fase de Movimento podes optar por pedir um esforço extra aos teus jogadores, de modo a que percorram um hexágono adicional. No entanto, tal aumenta o risco de lesão do jogador. Se o decidires fazer, lança o dado. Um resultado de 1, 2 ou 3 resulta numa lesão do jogador. Coloca uma ficha de lesão sobre a carta desse jogador e reduz a sua capacidade de velocidade em 2 pontos para o resto da partida. Os jogadores lesionados não podem tentar fazer um novo esforço extra.



PROLONGA- MENTO

4

**SE PRETENDES CRIAR UM TORNEIO
DE CONTRA-ATAQUE, ENCONTRAS
ALGUMAS SUGESTÕES NESTA
SECÇÃO**

**CONTRA-ATAQUE PODE TAMBÉM
JUGAR-SE EM PARTIDAS RÁPIDAS.
CONTINUA A LER PARA
DESCOBRIRES COMO!**

CRIANDO UNA LIGA

Achas-te, então, um mestre das táticas? Porque não crias uma liga ou torneio com outros fãs de Contra-Ataque? Eis algumas ideias para começar.

EQUIPAS

Cada treinador seleciona uma única equipa com 16 jogadores. Mantém a mesma equipa em todos os jogos. Se tu e os teus amigos precisarem de mais jogadores, vão a counterattack.com para obter conjuntos de expansão e opções de descarga.

AVALIA AS LESÕES DE UMA PARTIDA PARA A SEGUINTE

Lança um dado para cada jogador lesionado. Um resultado de 1 a 4 significa que o jogador ficará de fora pelo número de jogos indicados pelo dado. Com 5 ou 6, o jogador teve uma recuperação rápida e está novamente apto a jogar!

De forma semelhante, também os cartões amarelos e vermelhos podem ter efeitos nos jogos seguintes. Um jogador que recebeu 3 cartões amarelos fica impedido de jogar na partida seguinte. O mesmo acontece a um jogador que tiver recebido um cartão vermelho.

MERCADO DE TRANSFERÊNCIAS

Coloca os jogadores que não uses num mercado de transferências a que todos os treinadores têm acesso. Atribui um valor a estes jogadores e permite que os treinadores possam “comprar” moeda com base nos pontos obtidos na liga.

ESTRUTURA DA LIGA / TORNEIO

Definam de comum acordo uma estrutura prática para a competição. Jogarão com cada equipa duas vezes – em casa e fora? A competição vai desenrolar-se ao longo de 6 meses, ou numa maratona de 48 horas?

JOGOS EM CASA E COMO VISITANTE

Simula a “vantagem de jogar em casa” aumentando as capacidades dos jogadores da equipa da casa. Dá ao treinador da casa 6 pontos temporários de bônus para “gastar” na melhoria das capacidades dos seus jogadores. Assegura-te que nenhuma característica seja superior a 6!

PARTIDAS RÁPIDAS

Desenvolvemos uma série de cenários curtos para serem usados em Contra-Ataque. Experimenta-os, cria os teus próprios cenários, e não te esqueças de nos dizer quais são os teus preferidos em counterattackgame.com!

DESvantAGEM NUMÉRICA 30 MINUTOS

O teu adversário está a vencer por 2-0 e faltam 30 minutos para o final do jogo, mas dois dos seus jogadores acabaram de ser expulsos. Remove ao acaso dois jogadores da equipa adversária. Conseguirão resistir e vencer o encontro, ou conseguirás dar a volta ao jogo antes do tempo se esgotar? Começa o jogo com um pontapé de baliza a favor da equipa com 11 jogadores. Ambas as equipas posicionam os seus jogadores livremente.

GOLO FORA DE CASA 45 MINUTOS

Estás no intervalo de um jogo fora de casa de uma importante competição europeia e estás em desvantagem por 1-0 no encontro, e por 1-0 no resultado da eliminatória. Tens 45 minutos para empatar. Estás a jogar fora de casa pelo que se conseguires empatar a 1-1 ganharás a eliminatória, pelo golo marcado fora. O teu adversário remeter-se-á à defesa para segurar o jogo, ou tentará marcar um segundo golo? Arriscarás tudo em busca do golo?

DEFESA VS ATAQUE 30 MINUTOS

Neste típico exercício de treino, a equipa atacante tem 7 jogadores e a defensora tem 5 (mais o guarda-redes). Seleciona os teus jogadores e começa com a bola em posse da equipa atacante. A equipa atacante tentará marcar o máximo de golos em 30 minutos, enquanto a equipa defensora precisa apenas de despejar a bola para lá da linha de meio-campo. Começa com uma bola ao centro a favor da equipa atacante.

MELHORES VS PIORES 2 HORAS

Seleciona a melhor equipa para um treinador e a pior para outro. Joga durante 60 minutos seguidos. Depois volta a fazê-lo, mas trocando de equipas. Faz disto uma disputa em duas mãos, usando as regras de jogo em casa e como visitante (a equipa da casa é a melhor equipa).

UM GRANDE AGRADECIMENTO ...

...AOS NOSSOS APOIANTES NO KICKSTARTER

Sem o vosso apoio financeiro, Contra-Ataque nunca teria chegado tão longe!

...AOS NOSSOS SEGUIDORES NO TWITTER, INSTAGRAM E FACEBOOK

Queremos também agradecer a todos os que nos apoiaram através das redes sociais.

Os vosso tweets, partilhas e gostos ajudaram a espalhar a palavra sobre este jogo.

...AOS NOSSOS AMIGOS

O vosso entusiasmo pelo Contra-Ataque tem sido inabalável ... mesmo por parte daqueles que não gostam de futebol! Uma menção especial para Roddy McNulty, Louise Peterkin, Adam Gilbert, Andrew Robbie, Marco Meloni, Mark Taylor e Allan Mill.

Estamos muito gratos a Trevor Spence da Teviot Print Shop – obrigado por tudo o que fizeste por nós. Queremos também agradecer a Andreas Nylin por nos permitir usar esta fonte, Ozone.

...À NOSSA FAMÍLIA

Aos nossos filhos: muito obrigado por aguentarem enquanto passávamos demasiado tempo sentados à frente dos nossos écrans, e agradecemos-vos por depois quererem jogar este jogo connosco!

Aos nosso irmãos, irmãs, mães e pais: obrigado por terem despendido tempo para aprender sobre o jogo. É muito bom saber que nos apoiam nisto!

Finalmente, temos de nos agradecer mutuamente ... Conseguimos!

Rachel e Colin

COUNTER ATTACK

THE FOOTBALL STRATEGY GAME



