

THE **DODGEBALL** CARD GAME



MANUAL DE REGRAS

2 participantes | 40 minutos | Idade 12+

Boas-vindas! Este é o mundo de The Dodgeball Card Game, onde as partidas mais acirradas de dodgeball acontecem.

Esquivas incríveis, espetaculares bolas seguradas, eliminações inesperadas e viradas milagrosas – tudo pode acontecer neste jogo. Controle as maiores estrelas de dodgeball e leve o seu time à vitória!

SOBRE O JOGO

- **OBJETIVO DO JOGO:** o time vencedor é declarado quando todo o time adversário for eliminado.
- **ELIMINAÇÃO:** ocorre quando uma bola arremessada atinge alguém e não consegue ser segurada no ar. A eliminação não ocorre se a bola arremessada for esquivada, bloqueada com o uso de outra bola ou segurada. Além disso, se a bola for segurada, quem arremessou sofre a eliminação.
- **TIMES:** cada participante controla um time com seis atletas (cada atleta representado por uma carta).
- **ATLETAS:** as estrelas do jogo. Cada atleta possui características únicas, com atributos e habilidades diferentes. A carta de atleta possui todas as informações necessárias para realizar uma partida.



ARREMESSAR (ARM): capacidade de arremessar bolas e eliminar alvos.



CONTRA-ATAQUE (CTA): capacidade de contra-atacar com arremessos.



BLOQUEAR (BLO): capacidade de utilizar uma bola para bloquear ataques.



ESQUIVAR (ESQ): capacidade de se esquivar de ataques.



SEGURAR (SEG): capacidade de segurar arremessos sem deixar a bola cair.



VELOCIDADE (VEL): capacidade de se movimentar em quadra.



CONSISTÊNCIA (CON): consistência para executar ações.

- **BOLAS:** seis bolas são utilizadas, cada uma representada por uma carta.



- **QUADRA:** o campo de jogo (quadra) é limitado por quatro linhas: uma ofensiva e uma defensiva para cada participante. Atletas de um time não podem invadir as linhas adversárias.



**LINHA DEFENSIVA
ADVERSÁRIA**

**LINHA OFENSIVA
ADVERSÁRIA**

**SUA LINHA
OFENSIVA**

**SUA LINHA
DEFENSIVA**

- **DISPOSIÇÃO NA MESA:** no decorrer de uma partida, a disposição das cartas devem ficar semelhante à imagem abaixo (volte para esta imagem para utilizar como referência conforme for aprendendo as regras).



PREPARANDO O JOGO

Cada participante deve escolher um time para controlar (cada time deve ter seis atletas). Depois, cada participante pega e embaralha seu próprio baralho de doze cartas de intensidade e compra três cartas para a sua mão.

CARTAS DE INTENSIDADE

Cartas de intensidade são cartas que temporariamente dão bônus para atletas em diversas situações. São doze cartas para cada participante:



- **CARTAS DE BÔNUS** (duas cartas +1, +2, +3 e +4 e uma carta +5): fornece para atletas bônus para os seus atributos.



- **CONSISTÊNCIA:** fornece para atletas um bônus igual ao seu atributo CON. Exemplo: uma atleta com CON 3 recebe +3 de bônus com esta carta.



- **SUPERARREMESSO:** não fornece bônus, exceto quando alguém tentar segurar seu arremesso, dando +6 ARM (mais sobre arremessos adiante).



- **ENGANAR:** se alguém utilizar esta carta, ambas as cartas de intensidade são canceladas. Participantes devem então jogar outra carta de intensidade (em arremessos, a ação defensiva escolhida deve ser mantida).

Quando uma carta de intensidade é jogada, ela é imediatamente descartada e uma nova carta é comprada, assim cada participante sempre terá três cartas na mão. Quando a última carta do baralho for comprada, as cartas descartadas devem ser embaralhadas, formando uma nova pilha de compra.

ARRANCADA DE ABERTURA

O jogo começa com uma arrancada de abertura, realizando estes passos:

- **MOVER ATLETAS PARA A LINHA OFENSIVA:** cada participante deve mover uma dupla de atletas para a linha ofensiva. Quatro atletas devem permanecer na linha de defesa. Mantenha as seis cartas com a face para baixo.



- **ESCOLHER UMA CARTA DE INTENSIDADE:** cada participante escolhe uma das três cartas de sua mão e a joga com a face virada para baixo (no caso de usar uma carta CON, quem jogou escolhe quem da sua dupla de atletas fornecerá o bônus).

- **DUELO DE ARRANCADA:** após realizar os passos anteriores, participantes revelam as seis cartas de atletas e a carta de intensidade escolhida. Cada participante soma o atributo VEL da sua dupla de atletas na linha ofensiva ao bônus da carta de intensidade: será o seu poder de arrancada. Quem obtiver o maior poder de arrancada, começa a partida. As cartas de intensidade escolhidas são descartadas.

Se houver um empate, cada participante deve jogar outra carta de intensidade: a maior carta vence.

Lembre-se de sempre comprar uma nova carta de intensidade toda vez que uma for utilizada.





EXEMPLO: time A seleciona atletas com VEL 3 e 4 ($3+4=7$) e o time B escolhe atletas com VEL 4 e 5 ($4+5=9$). Time A usa uma carta de intensidade +5 ($7+5=12$), enquanto o time B joga uma carta +2 ($9+2=11$). Time A começa o jogo.

Após a arrancada de abertura, cada participante recebe três bolas, posicionando-as atrás da linha de defesa, formando o seu banco de bolas dispersas.



PASSOS DO JOGO

Quem perdeu a arrancada de abertura deve manter o seu time como está, sem poder mover atletas ou as bolas em sua posse. Quem venceu a arrancada começa o seu turno, realizando, em ordem, os seguintes passos (alguns passos podem ser pulados, mas a ordem deve ser respeitada): **1. ORGANIZAR; 2. ARREMESSAR; 3. RECUAR.**

1 ORGANIZAR

Mova livremente atletas do seu time para as linhas de ataque (atletas que podem realizar arremessos) e de defesa (não podem arremessar), desde que haja no máximo quatro atletas na linha ofensiva. Não há mínimo de atletas para a linha ofensiva, mas lembre-se: tendo três bolas ou mais no seu lado da quadra, é obrigatório realizar ao menos um arremesso.

As cartas de bola em sua posse podem ser distribuídas para o sua equipe, colocando a carta de bola sobre a carta de atleta desejada (indicando posse de bola). Atletas na linha defensiva ou ofensiva podem carregar, no máximo, duas bolas (nunca devem possuir três bolas ou mais). Não é obrigatório distribuir todas as bolas (estas bolas restantes ficam em seu banco de bolas dispersas).

2 ARREMESSAR

As bolas podem ser arremessadas para eliminar atletas do time oponente. Arremessos só podem ser disparados por atletas na linha ofensiva. A equipe que possuir três bolas ou mais no seu lado da quadra no início do turno é obrigada a realizar pelo menos um arremesso, caso contrário, pode pular este passo. Não há limite de arremessos que podem ser realizados em um turno.

NOTA: após realizar o primeiro arremesso, nenhuma carta poderá mais ser reposicionada, exceto por recuo (descrito no passo 3).



Para lançar uma bola:

- **NOMEAR ALGUÉM PARA ARREMESSAR:** quem estiver no ataque anuncia quem vai arremessar (deve ter ao menos uma bola sobre a carta de quem tentará o arremesso).
- **NOMEAR UM ALVO:** anuncia-se quem do time oponente será o alvo do arremesso (o alvo pode estar na linha ofensiva ou defensiva). **Se o alvo se encontrar na linha defensiva, aplique uma penalidade de -1 ARM.**
- **JOGAR CARTAS DE INTENSIDADE:** cada participante põe na mesa uma carta de intensidade da sua mão (face para baixo).
- **ESCOLHA DE AÇÃO DEFENSIVA:** quem estiver controlando o time do alvo poderá escolher uma das seguintes ações defensivas: bloquear, desviar ou segurar.
- **REVELAM-SE AS CARTAS DE INTENSIDADE:** após escolher uma ação defensiva, as cartas de intensidade são reveladas simultaneamente (caso alguém utilize a carta ENGANAR, uma nova carta de intensidade deve ser jogada por participante e a ação defensiva deve ser mantida). Um duelo ocorre entre quem arremessa e o seu alvo:

PODER DE ARREMESSO

**ATRIBUTO ARM
DE QUEM ARREMESSA**

+

CARTA DE INTENSIDADE

PODER DE DEFESA

**ATRIBUTO BLO, ESQ OU SEG
DE QUEM DEFENDE**

+

CARTA DE INTENSIDADE

- **RESULTADO DO ARREMESSO:** ambos os poderes são comparados: no caso de vitória de quem arremessou, o alvo é eliminado. A bola lançada é movida para o banco de bolas dispersas do time do alvo. Caso o alvo esteja segurando quaisquer bolas, coloque-as também no banco de bolas do time do alvo (mais sobre bolas dispersas adiante).

Em caso de empate ou vitória do alvo, o resultado depende da ação defensiva escolhida.

DEFENDENDO BOLAS ARREMESSADAS

O alvo de um arremesso pode se defender de disparos adversários através de uma das seguintes três ações:

BLOQUEAR (BLO): o alvo utiliza uma bola em sua posse para bloquear um disparo adversário. É obrigatório o alvo ter a posse de ao menos uma bola.



Compare o poder de arremesso com o poder de defesa.

EMPATE: o bloqueio foi realizado e o alvo foi salvo da eliminação, mas a bola foi rebatida de volta para a quadra do time de quem arremessou. Mova a bola arremessada para o banco de bolas dispersas de quem arremessou.

VITÓRIA DA DEFESA: bola bloqueada com sucesso. Mova a bola arremessada para o banco de bolas dispersas do time do alvo.

ESQUIVAR (ESQ): o alvo movimenta o seu corpo para desviar da bola lançada. Esta ação pode ser escolhida com o alvo possuindo ou não uma bola.



Compare o poder de arremesso com o poder de defesa.

EMPATE: quem arremessou tem a vantagem e o alvo foi eliminado.

VITÓRIA DA DEFESA: bola esquivada com sucesso. Mova a bola arremessada para o banco de bolas dispersas do time do alvo.

SEGURAR (SEG): ação defensiva mais arriscada em que o alvo tenta segurar a bola arremessada antes dela cair no chão. Para tentar segurar um lançamento, é obrigatório o alvo não ter qualquer bola em sua posse.



Compare o poder de arremesso com o poder de defesa. Lembre-se: caso quem arremessou utilize uma carta de intensidade SUPERARREMESSO, seu bônus de arremesso será +6.

EMPATE: quem arremessou tem a vantagem e o alvo foi eliminado.

VITÓRIA DA DEFESA: a bola arremessada foi segurada com sucesso. Mova esta bola imediatamente para a posse do alvo. Quem arremessou sofre a eliminação e o time defensor resgata um membro de sua própria equipe (na ordem de quem sofreu a eliminação primeiro, retorna primeiro). Caso quem arremessou a bola segurada carregava uma outra bola em sua posse, ela é colocada no banco de bolas dispersas do time atacante.

OBSERVAÇÃO: atletas resgatados retornam imediatamente para a linha defensiva de seu time e estão imunes a tentativas de arremessos pelo restante do turno.

BOLAS DISPERSAS

Uma bola se torna dispersa quando ela estiver no chão, sem estar na posse de qualquer atleta. Bolas que foram bloqueadas, esquivadas ou estavam na posse de alguém que sofreu eliminação são consideradas dispersas.

Bolas dispersas são colocadas atrás da linha defensiva do time (banco de bolas dispersas) e podem ser utilizadas no próximo turno de ataque.



Após um arremesso ou eliminação, bolas dispersas podem ir para qualquer um dos dois times dependendo da situação:

Bola dispersa mantida pelo time do alvo:

- Bola bloqueada resultado de uma vitória do alvo;
- Bola esquivada;
- Bola arremessada que atingiu o alvo com sucesso;
- Quaisquer bolas na posse de quem sofreu eliminação através de um arremesso.

Bola dispersa mantida pelo time de quem arremessou:

- Bola bloqueada resultado do empate entre o alvo e quem arremessou;
- Bola em posse de quem executou um arremesso com outra bola e sofreu eliminação por ter o seu disparo segurado.

ELIMINAÇÕES

Atletas que sofreram eliminação ficam fora da quadra e não poderão executar mais quaisquer ações. Suas cartas são colocadas de lado na lateral da quadra. Mantenha estas cartas em ordem de eliminação, uma vez que bolas seguradas resgatam primeiro atletas que sofreram eliminação primeiro.



3 RECUAR

Após executar os seus arremessos, uma carta de atleta pode se mover da linha ofensiva para a defensiva. Escolhe-se quem vai recuar e descarta-se uma carta de intensidade que, somada à VEL de quem for recuar, seja igual ou maior do que 5. Quem recuar mantém todas as bolas que estão em sua posse (se tiver).

EXEMPLO DE RECUO: uma atleta com VEL 3 necessita o descarte de uma carta de intensidade +2 ou superior para recuar (inclusive uma carta CON pode ser utilizada, caso contemple as exigências requeridas para o recuo).

Podem-se realizar apenas um recuo por turno. Para atletas com VEL 5, ainda assim é necessário descartar uma carta de intensidade, podendo ela ser qualquer uma delas (exceto a carta ENGANAR).

FIM DO TURNO

Após executar ou pular a etapa de recuo, o turno se acaba, dando-se início ao turno adversário. Todas as cartas de atleta e de bola de quem acabou de finalizar o seu turno devem ser mantidas da forma que foram posicionadas e não podem ser mais movidas.

Quem estiver no ataque agora pode realizar os mesmos três passos: 1. mover atletas e distribuir as bolas, 2. arremessar (caso possua três bolas na sua quadra no começo do turno, pelo menos um arremesso é obrigatório) e 3. recuar.

FIM DO JOGO

Quando toda uma equipe for eliminada, o outro time é declarado o vencedor da partida.

ESTE É O JOGO BÁSICO. Estas são todas as regras necessárias para se jogar uma partida completa. Caso você tenha experiência com o modo básico e deseja elevar as suas habilidades como comandante para outro nível e tomar mais decisões, introduza as regras avançadas.



REGRAS AVANÇADAS

Regras avançadas adicionam camadas de estratégia ao jogo. Adotar todas as regras avançadas é recomendado para desfrutar da experiência completa do jogo, mas sinta-se à vontade para utilizar apenas as que você desejar.

HABILIDADES

Habilidades dão bônus de performance para atletas em diferentes situações. Assim que as condições descritas são respeitadas, a habilidade é automaticamente ativada. Além disso, atletas que sofreram eliminação têm suas habilidades desativadas, a não ser que voltem para quadra.

Existem cinco tipos de habilidades:

-  **ARREMESSO:** aumenta o atributo ARM
-  **DEFESA:** melhora atributos defensivos (BLO, ESQ, SEG)
-  **APOIO:** melhora determinados atributos de colegas de equipe ou permite realizar ações especiais
-  **VELOCIDADE:** aumenta VEL
-  **PERFORMANCE:** melhora todos os atributos (exceto o atributo CON)

NOTAS: quando uma habilidade se refere ao atributo base de alguém, significa o valor original do atributo, sem o impacto de alguma habilidade ou carta. Além disso, o atributo CON não pode ser melhorado mesmo através de habilidades de Performance e Apoio, exceto quando explicitamente escrito.

ARREMESSOS EM GRUPO

Arremessos em grupo são ataques coordenados executados por uma dupla de atletas ou mais (até quatro) contra o mesmo alvo. Esta ação pode ser utilizada sempre que se tente realizar um arremesso.

- Anuncia-se em voz alta que uma tentativa de arremesso em grupo será realizada e escolhe-se alguém para arremessar (deve possuir ao menos uma bola) e um alvo (como em um arremesso normal).
- Em seguida, pode-se nomear até três atletas para apoiarem quem for tentar o arremesso (apenas atletas na linha ofensiva segurando ao menos uma bola são elegíveis para apoiar um arremesso em grupo).
- Para cada atleta de apoio, quem executará o arremesso recebe +1 ARM. Descarte uma bola de cada atleta de apoio: estas bolas se tornarão bolas dispersas mantidas pelo time do alvo.

O resto do processo segue o mesmo procedimento de um arremesso normal.

NOTA: atletas apoiando um arremesso só podem contribuir com um bônus +1 de arremesso, mesmo se possuírem duas bolas.



CONTRA-ATAQUE

O contra-ataque é um poderoso recurso que serve para interromper o andamento de uma onda de ataques adversários.

Durante o turno de ataque do time oponente, após realizar completamente algum arremesso adversário (eliminando ou não alguém de seu time), a equipe na defesa pode imediatamente escolher alguém de seu time em posse de ao menos uma bola para realizar um arremesso contra qualquer atleta adversário (não precisa necessariamente ser o alvo do arremesso adversário anterior).

Anuncie imediatamente a tentativa de um contra-ataque.

NOTA: atletas que estão na linha defensiva também podem realizar um contra-ataque; para isso, mova quem for realizar o contra-ataque para a linha ofensiva.

O contra-ataque é realizado de forma similar a um arremesso normal, denominando um alvo, jogando cartas de intensidade e o alvo escolhendo uma ação defensiva. A única diferença é que em vez de utilizar o atributo ARM de quem está arremessando, utiliza-se o atributo CTA. Os resultados são os mesmos de um arremesso normal.

Independente do resultado do contra-ataque, o adversário retoma normalmente o seu turno de ataque, podendo realizar mais arremessos ou pular para a etapa de recuo.

Cada participante pode realizar apenas um contra-ataque durante todo o turno de ataque adversário.

CRIANDO TIMES

Crie seu time dos sonhos escolhendo sua própria equipe de seis atletas, o seu mascote e seu técnico ou técnica.

A única restrição é que haja apenas uma carta de capitão ou capitã por time. Recomenda-se também que, somando as estrelas das seis cartas de atletas de seu time, o resultado não ultrapasse 20 estrelas para haver equilíbrio na partida, porém esta quantidade pode ser ajustada para mais ou para menos.

Uma forma de criar times pode ser através do recrutamento de atletas. Por exemplo: em uma partida entre dois participantes, cada participante escolhe um capitão ou capitã, um mascote e um técnico ou técnica. Depois, sorteiam-se 10 cartas de atletas (ou mais) e cada participante escolhe de forma alternada uma carta para compor o seu time, até que uma equipe completa de seis atletas seja formada.



AGRADECIMENTOS

Aline Mie Araki

Camila Cavalcante

Capivara Azul

Catarine Casagrandi

Christian Takeuchi

Daniel Takaki Ferreira

Eduardo Aguenta

Enzo Claudino

Felipe Dell'oso

Flávia Manetti

Gabrielle Bocal Nalagaka

Giulian Ribeiro

Hélio Nunes

Jéssica Reis

Jônatas Cândido Nogueira

Luanna Cathalá

Mar Revolta

Patrícia Figueiredo

Patrick Carola

Paula Basilio Rees

Paulo Andrade

Paulo César Pereira da Silva

Pri Alanis

Rafael Alves

Renata Katherini

Romilda Pereira

Rômulo Petry

Thais Alexandre

Yohan Takuji Takai

Wagner Brito

Wilson Santos (regra "Will Santos")



Siga The Dodgeball Card Game no Instagram: [@thedodgeballcg](https://www.instagram.com/thedodgeballcg)

Marque e use a hashtag #dodgeballtime

Criador e ilustrado por Marcelo Murata