

# CAMISA 12

A vibrant, stylized illustration of a football stadium. The scene is filled with energy, featuring a green pitch, a blue sky with orange and yellow streaks, and a crowd of fans in the foreground. The fans are depicted as dark silhouettes, some with their arms raised in celebration, holding flags and banners. The overall color palette is dominated by blue, orange, and green, with a dynamic, hand-drawn aesthetic.

**LIVRO DE REGRAS**

# CAMISA 12

## **CAMISA 12**

Primeira Edição  
2021  
Brasil

### **Criação:**

Rodrigo Rego

### **Desenvolvimento:**

Diego de Moraes

### **Ilustração:**

Daniel Bogni

### **Design Gráfico:**

Diego de Moraes

## **LIVRO DE REGRAS**

### **Texto Original:**

Rodrigo Rego

### **Edição e Diagramação:**

Diego de Moraes

### **Revisão:**

Danilo Valente, Francisco Arena,  
Patricia Rosendo Pedro Latro,  
Thaísa Diniz e Thiago Leite

## **DISTRIBUÍDO POR**

Dijon Comércio de Jogos e Produções  
EIRELI - ME  
Rua Américo Brasiliense, 1490, Sala 101  
São Paulo – SP – CEP 04715-002  
C.N.P.J. 27.873.562/0001-04

## **CARTAS PRODUZIDAS POR:**

Copag da Amazônia S/A  
Avenida Solimões, 1310 – Mauazinho  
Manaus – AM – CEP 69075-715  
C.N.P.J. 04.664.637/0001-33

## **DEMAIS COMPONENTES PRODUZIDOS POR:**

Ludens Indústria e Comércio de Artigos  
Recreativos EIRELI  
Avenida Tietê, 2491 – Campestre  
Santo André – SP – CEP 09070-310  
C.N.P.J. 07.482.735/0001-48

## **AGRADECIMENTOS ESPECIAIS PARA:**

Patricia Rosendo, Mansão das Peças e  
todos do grupo Sheep 'n' Cattle. Sem vocês  
esse jogo não teria nem saído do rascunho.



# COMPONENTES



- 72 Peças de Torcida (3 conjuntos frente e verso com 24 peças)



- 24 Cartas de Times



- 1 Tabuleiro de Estádio



- 1 Rondel de Ações



- 2 Cartas de Referência



- 20 Cartas de Mosaico



- 1 Ficha de Bola



- 10 Fichas de Poderes



- 4 Cartas de Pênaltis



- 6 Marcadores de Pontuação (1 de cada cor)



- 1 Ficha de Moeda

## OBJETIVO DO JOGO

Em Camisa 12, cada jogador controlará a torcida do seu time do coração em um dia de clássico do futebol. Você irá torcer para seu time marcar gols e para isso você deve levantar grandes bandeirões pelo estádio, montar mosaicos, cantar as músicas corretamente, soltar fogos e fazer a ola. Tudo pela vitória! Você deve preencher a arquibancada do seu lado do estádio com peças de torcida, marcando pontos, e assim fazer seu time marcar mais gols que seu adversário. Quem tiver mais gols no final da partida vence! Mas cuidado! Se houver empate, a partida vai para a cobrança de pênaltis!



## PREPARAÇÃO

- 1 Coloque o tabuleiro de estádio e o rondel de ações no centro da mesa ao alcance dos dois jogadores.
- 2 Cada jogador deve escolher ou pegar aleatoriamente uma carta de time. Se indicado no canto superior esquerdo da carta, também pegue as fichas de poder correspondentes.
- 3 Confira no canto superior direito da carta com qual cor você deve jogar. Caso as duas cartas indiquem a mesma cor, um dos jogadores deve virar sua carta para o verso, que indicará uma nova cor. Cada jogador então pega o conjunto de peças de torcida daquela cor, o embaralha e o coloca próximo ao tabuleiro.



- 1 Pegue as 5 peças de torcida do topo de cada conjunto e coloque-as adjacentes a cada uma das 5 faces do rondel de ações.
- 2 Coloque os marcadores de pontuação das cores dos times escolhidos no espaço 0 da trilha de pontuação do tabuleiro.
- 3 Coloque a ficha de bola no espaço 6 do rondel.
- 4 Embaralhe as cartas de mosaico e coloque-as com a face para baixo próximas ao tabuleiro.
- 5 Entregue para cada jogador uma carta de referência e uma carta de pênalti aleatória. Não revele sua carta de pênalti para seu adversário.
- 6 Jogue cara ou coroa com a moeda e decida quem será o jogador inicial.



## SEU TURNO

Na sua vez você deve mover a bola no rondel, pegar uma peça e colocá-la na arquibancada do seu lado do estádio. Para isso, siga as seguintes etapas:

- 1 Movimento:** Mova a bola no rondel 1, 2 ou 3 espaços em sentido horário.
- 2 Descarte:** Pegue a peça do time oponente e coloque-a próxima a você.
- 3 Compra e Colocação:** Pegue a peça do seu time e coloque-a em um espaço vazio da sua arquibancada. Se você a colocar em um espaço com símbolo diferente daquele que a lateral do rondel indica, marque **2** para o seu oponente.
- 4 Pontuação:** Todas as peças de torcida possuem um efeito imediato que na maioria das vezes garantem pontos de vitória. Confira na carta de referência quantos pontos a peça que está colocando irá lhe garantir. No caso das peças de Mosaico **+**, compre a quantidade de cartas de mosaico indicada na carta de referência (veja mais em Mosaicos na página 10).
- 5 Reposição:** Preencha a lateral do rondel com a peça de torcida do topo de cada conjunto.



**EXEMPLO:** **Ronaldo** decide mover 1 espaço com a bola no rondel. Ele move o marcador para a próxima lateral (com símbolo **◆**), descarta a peça de Música **🎵** do adversário e pega a peça de Ola **👏** do seu time. Em seguida, ele coloca a peça de Ola **👏** em um espaço com o símbolo **◆** em seu lado do estádio, evitando dar **2** ao adversário. Como é a primeira Ola **👏** do jogo, **Ronaldo** marca **3**. Então ele repõe o rondel com mais duas peças, uma de cada time.

## DICAS

- Colocar uma peça em um símbolo diferente pode valer a pena em várias situações, seja para negar ao seu adversário uma peça importante ou para colocar uma peça que marcará muitos pontos.
- Tente antever a jogada do seu oponente: evite deixar uma peça valiosa ao alcance dele.

## CARTA DE REFERÊNCIA

Ela indica quais são os efeitos imediatos de cada um dos tipos de peça de torcida e suas quantidades:

Os 5 tipos diferentes de peça de torcidas.

Números indicam quantas peças há de cada tipo por time.

Números dentro de uma estrela indicam a pontuação.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
GRUPO	1	3	5	7	10	—	—	—	—
ORDEN	1	2	4	6	8	—	—	—	—
MÚSICA	1	1	2	2	3	—	—	—	4
MOAICO	3	4	5	6	3	2	1	0	—
FINAL	1	1	1	1	1	—	—	—	—

Este símbolo indica cartas de Mosaico.

**Exemplo de como ler a carta de referência:** Ao colocar a terceira peça de Música  e se cumprir os pré-requisitos, você marca .

Estas colunas indicam o efeito de acordo com a quantidade de peças do mesmo tipo.

Esta coluna indica a pontuação caso você tenha mais peças de um determinado tipo do que seu adversário.



# BANDEIRÕES (5 PEÇAS POR CONJUNTO)

Quanto maior for o seu bandeirão, melhor!

Ao colocar uma peça de bandeirão, conte quantas peças de bandeirões suas existem conectadas a ele em uma sequência contínua, formando um grupo. Confira na carta de referência quantos pontos aquela quantidade dá e marque-os. Peças de bandeirões colocadas separadas de outras peças são consideradas de bandeirões diferentes.

- 1º Bandeirão em um grupo: Marque  1;
- 2º Bandeirão em um grupo: Marque mais  3;
- 3º Bandeirão em um grupo: Marque mais  5;
- 4º Bandeirão em um grupo: Marque mais  7;
- 5º Bandeirão em um grupo: Marque mais  10.



## IMPORTANTE

- Se você começar dois bandeirões diferente e uni-los, eles se tornam um único bandeirão. Marque os pontos referentes à quantidade total deste bandeirão.
- Seu time tem apenas 5 peças de bandeirão. Ao serem descartadas pelo oponente, você não conseguirá mais marcar sua pontuação máxima, mas ainda assim pode valer o investimento.

## EXEMPLO:

- 1ª Peça - O jogador marca  1;
  - 2ª Peça - Também  1 (não está em sequência);
  - 3ª Peça -  3 (forma um bandeirão de 2 peças junto com a última colocada);
- Se a próxima peça de bandeirão for colocada neste espaço, o jogador unirá os dois bandeirões, formando um de 4 peças e marcando  7.





## MÚSICAS (PEÇAS POR CONJUNTO)

Uma música empolgante tem que ser cantada na ordem!

Ao colocar uma peça de música, conte quantas peças de músicas suas em ordem alfabética e em sentido horário existem na sua arquibancada. Confira na carta de referência quantos pontos aquela quantidade dá e marque-os. Músicas fora da ordem marcam 0.

- 1ª Música em ordem: Marque 1;
- 2ª Música em ordem: Marque mais 2;
- 3ª Música em ordem: Marque mais 4;
- 4ª Música em ordem: Marque mais 6;
- 5ª Música em ordem: Marque mais 8.



### EXEMPLO:

- 1ª Peça (C) - O jogador marca 1;
  - 2ª Peça (A) - 2 (A vem antes de C e foi colocada no sentido horário);
  - 3ª Peça (E) - 4 (E vem depois de C e foi colocada no sentido horário).
- Se a peça B fosse colocada aqui, marcaria 0, já que está fora de ordem. A peça D por sua vez marcaria 6, já que D vem entre C e E.

## IMPORTANTE

- Assim que uma peça de música for colocada fora de ordem, todas as futuras peças passam a marcar 0, pois a música foi cantada errado.
- As letras não precisam estar adjacentes, apenas em ordem alfabética. Você pode colocar primeiro um C, depois um A e então um B, por exemplo.
- A arquibancada adversária interrompe a sua música. Uma peça com a letra A colocada no último espaço da sua arquibancada não está em ordem com uma letra B colocada no primeiro espaço.



## FOGOS (5 PEÇAS POR CONJUNTO)

É preciso muitos fogos para iluminar o céu com a sua cor!

Ao colocar uma peça de fogos, conte quantas peças de fogos suas existem na sua arquibancada. Confira na carta de referência quantos pontos aquela quantidade dá e marque-os. No final da partida, o jogador que tiver mais peças de fogos em sua arquibancada marca . Em caso de empate, nenhum dos dois jogadores marca pontos.

1º Fogos: Marque ;

2º Fogos: Marque mais ;

3º Fogos: Marque mais ;

4º Fogos: Marque mais ;

5º Fogos: Marque mais .



## MOSAICOS (5 PEÇAS POR CONJUNTO)

Mosaicos podem formar coisas surpreendentes no final da partida!

Ao colocar uma peça de mosaico, conte quantas peças de mosaico suas existem na sua arquibancada. Confira na carta de referência quantas cartas de mosaico aquela quantidade dá e compre-as. Ao descartar cartas, escolha dentre as que comprou e da sua mão e coloque-as no fundo do baralho. No final da partida, os jogadores revelam suas cartas e as pontuam.

1º Mosaico: Compre uma carta;

2º Mosaico: Compre mais uma carta;

3º Mosaico: Compre mais duas cartas e descarte uma;

4º Mosaico: Compre mais três cartas e descarte duas;

5º Mosaico: Compre mais três cartas e descarte uma.

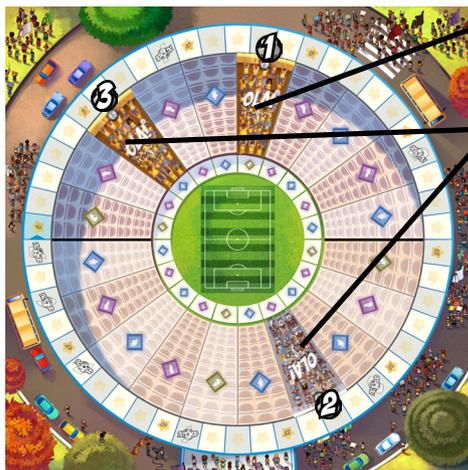


## OLAS (5 PEÇAS POR CONJUNTO)

Olas contagiam as duas torcidas passando por todo o estádio!

Ao colocar uma peça de ola, conte quantas peças de ola existem em todo o estádio, sejam suas ou não. Confira na carta de referência quantos pontos aquela quantidade dá e marque-os.

- 1ª Ola no estádio: Marque  3;
- 2ª Ola no estádio: Marque mais  4;
- 3ª Ola no estádio: Marque mais  5;
- 4ª Ola no estádio: Marque mais  6;
- 5ª Ola no estádio: Marque mais  3;
- 6ª Ola no estádio: Marque mais  2;
- 7ª Ola no estádio: Marque mais  1;
- 8ª Ola no estádio: Marque  0;



### EXEMPLO:

- 1ª Ola - O jogador amarelo marca  3;
- 2ª Ola - O jogador branco marca  4;
- 3ª Ola - O jogador amarelo marca mais  5.



## FIM DE JOGO

A partida se encerra quando todos os espaços do estádio estiverem ocupados. Então são contados os últimos pontos para ver quem foi vencedor:

- O jogador que tiver mais peças de fogos em sua arquibancada marca . Em caso de empate, nenhum jogador marca pontos.
- Os jogadores revelam e pontuam suas cartas de mosaico.

Cheque a pontuação. Caso um dos jogadores tenha marcado mais  do que o outro, ele é declarado o vencedor!

Em caso de empate no número de , independente da quantidade de pontos de cada um, a partida irá para os pênaltis.

## PÊNALTIS

A partida só irá para pênaltis caso os jogadores terminem empatados na quantidade de .

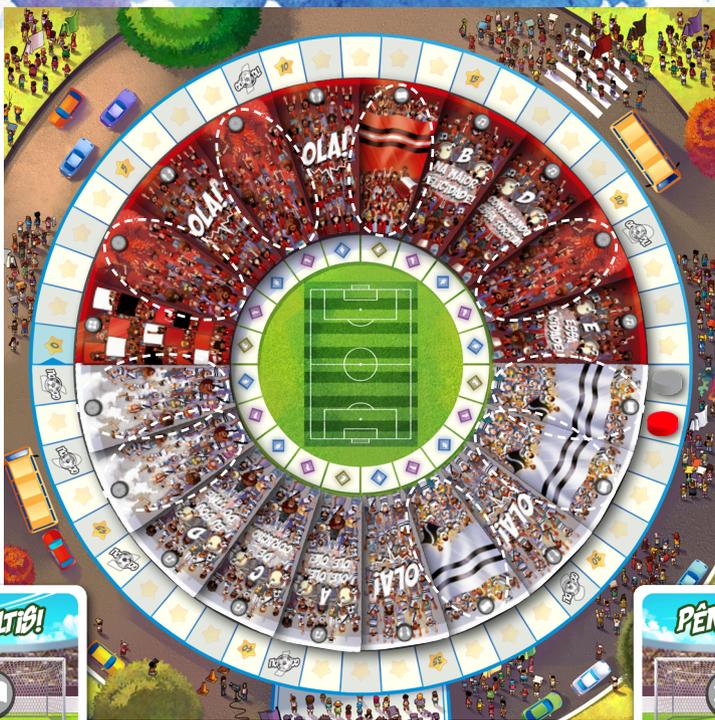
Se isso acontecer, ambos revelam suas cartas de pênalti. Cada uma vai indicar um tipo de peça.

Então cada jogador marcará 1  de pênalti para cada peça sua que corresponda à sua carta e à carta do seu adversário. Aquele que fizer mais  **na soma das duas cartas** será o vencedor!

Caso após a disputa de pênaltis o jogo permaneça empatado, os jogadores devem abrir uma nova carta de pênaltis e contabilizar seus  de acordo com ela. Se o empate persistir, a última carta do jogo é revelada e os jogadores a contabilizam também.

Na chance remota de o jogo permanecer empatado após todas as cartas de pênalti serem reveladas, os jogadores usam a moeda do jogo para tirar no cara ou coroa quem será o grande vencedor!





**PÊNALTIS!**

Ao final da partida, em caso de empate, cada jogador marca um  para cada peça de Bandeirão  em sua própria arquibancada.

**Marta**  
 3 Bandeirões   
 2 Fogos   
 = 5  nos pênaltis

**Ronaldo**  
 1 Bandeirão   
 3 Fogos   
 = 4  nos pênaltis

**PÊNALTIS!**

Ao final da partida, em caso de empate, cada jogador marca um  para cada peça de Fogos  em sua própria arquibancada.

**EXEMPLO:** Marta está com a carta que marca  por peça de Bandeirão . Ronaldo está com a carta que marca  por peça de Fogos . Marta tem 3 bandeirões e 2 fogos, logo faz 5 gols. Ronaldo tem 1 bandeirão e 3 fogos, portanto faz 4 gols. Marta vence!



## MODO 7 A 1 (VARIANTE SOLO)

Neste modo você joga sozinho e precisa vencer uma partida que está pela metade, onde o placar já mostra 7 a 1 para o time adversário.

As regras são as mesmas do jogo normal, com as seguintes exceções:

### PREPARAÇÃO

- 1 Coloque o marcador de pontuação adversário no  número 7.
- 2 Coloque o seu marcador de pontuação uma casa antes do  número 2.
- 3 Separe as cartas de mosaico #11 a #15 (10 cartas) e devolva-as para a caixa.



### SEU TURNO

No modo 7 a 1, só existe o seu turno. Em compensação, toda peça descartada do oponente é colocada em jogo como se ele a tivesse escolhido. Para isso siga os seguintes passos:

- 1 Mova a bola no rondel normalmente, 1, 2 ou 3 espaços em sentido horário.
- 2 Pegue a peça do time oponente e coloque-a na arquibancada dele no primeiro espaço em sentido horário com o mesmo símbolo de onde foi pega. Caso não existam mais espaços disponíveis com aquele símbolo, coloque no primeiro espaço em sentido horário disponível e marque  para você.
- 3 Em seguida pegue a peça do seu time e coloque-a do seu lado da arquibancada normalmente.



**EXEMPLO:** Ronaldo decidiu mover a bola 1 espaço. Então, ele pega a peça branca e a posiciona na arquibancada do adversário. Como o primeiro espaço de  está ocupado, a peça é posicionada no segundo espaço . Então **Ronaldo** coloca a sua peça.



## MOSAICOS

Quando colocar uma peça de mosaico adversária, pegue apenas a primeira carta do baralho de mosaico e deixe à mostra para que você possa vê-la, independentemente da quantidade de peças de mosaico na arquibancada dele.

## DESCARTE

Neste modo não há descarte de peças suas ou do oponente. Porém, uma vez por rodada e antes da etapa de reposição, você pode marcar 🟡 para o adversário e colocar as peças do topo de cada conjunto no fundo de cada pilha.

## TIMES

Seu adversário não tem um time definido, e portanto não tem poderes especiais. Você, por outro lado, pode escolher e usar normalmente qualquer time que não possua o ícone .

Times com esse ícone têm poderes que não funcionam com as regras do modo 7 a 1, portanto não são recomendados.



## FIM DE JOGO

Acontece da mesma forma que no jogo normal: Pontue as cartas de mosaico e os fogos. O time adversário terá um total de 7 gols mais a quantidade de gols que conseguir fazer ao pontuar as peças colocadas. Seu objetivo é ter mais gols que ele, ou empatar e vencer nos pênaltis. Lembrando que a carta de pênalti do seu oponente só é revelada no final da partida.

## AJUSTE DE DIFICULDADE

O modo solo já é bem difícil, mas se quiser torná-lo ainda mais difícil, você pode recuar a posição inicial do seu marcador de pontos quantas casas quiser, até a casa com o  número 1.



## MODO SEM TIME (VARIANTE FAMILIAR)

Para uma partida introdutória, pode ser interessante jogar sem escolher times para os jogadores. Isso permitirá que os jogadores se familiarizem melhor com as demais regras do jogo.

## DIFICULDADE DOS TIMES

Neste jogo estão inclusos 24 times com poderes bem diferentes para você escolher e jogar. É claro que você irá jogar com o time do coração de primeira, mas queremos deixar um alerta: **Alguns poderes são mais difíceis de dominar do que outros.** Isso não significa que um é mais forte e outro mais fraco. Apenas que uns requerem uma experiência maior para compreender suas nuances do que outros.

Para simbolizar isso, existem 3 bolinhas nos rodapés das cartas de time. Se apenas uma delas estiver mais visível, significa que este é um poder fácil de se dominar. Se as três estiverem visíveis, significa que este é mais difícil.

**FÁCIL** ⊕ ⊕ ⊕      **MÉDIO** ⊕ ⊕ ⊕      **DIFÍCIL** ⊕ ⊕ ⊕

## CAMPEONATOS

Camisa 12 é um jogo essencialmente para 2 jogadores. Porém, também faz todo o sentido juntar alguns amigos e criar um campeonato! Recomendamos um sistema de chave simples, como no exemplo abaixo. Com duas ou mais cópias do jogo fica ainda mais fácil de organizar as partidas.

