

⚙️ BONGHWAN JU 🏆 OLIN JEONG



MAGIC NUMBER ELEVEN



LIVRO DE REGRAS

COMPONENTES



- 3 Tabuleiros de jogo (Campo, Controle e Sinergia)



- 32 cartas de Jogador



- 25 cartas de Sinergia



- 11 Cartas de Cobrança de Pênalti



- 8 cartas de Placar



- 10 Marcadores de Chute



- 1 Marcador de Controle

PREPARAÇÃO



- 1 Coloque os 3 tabuleiros entre o jogadores, como na imagem acima.
- 2 O jogador que senta do lado HOME assume o time da Casa e o outro assume o time Visitante.
- 3 Cada time pega 10 Cartas de Jogador com o verso correspondente ao seu time.
- 4 Separe as 12 Cartas de Jogador com Estrela.
- 5 Coloque o Marcador de Controle no meio da Trilha de Controle.
- 6 Posicione os baralhos de Cartas de Sinergia e de Cartas de Cobrança de Pênalti.
- 7 Posicione todos os demais componentes próximos ao tabuleiro de jogo.

⚽ CONTRATANDO JOGADORES COM ESTRELA

Cada time adiciona 3 Cartas de Jogador com Estrela ao elenco antes do início.

Embaralhe todas as Cartas de Jogador com Estrela e revele 3 cartas. O time Visitante (Away) escolhe uma carta primeiro. O time da Casa (Home) escolhe uma carta das 2 restantes. Remova a carta não escolhida do jogo.



(1) Escolha do time Visitante



(3) Remover



(2) Escolha do time da Casa

Repita o processo acima 3 vezes. Na segunda rodada, o time da Casa (Home) escolhe primeiro e na terceira rodada o time Visitante escolhe primeiro. Remova todas as Cartas de Jogador com Estrela não escolhidas do jogo.

⚽ CARTAS DE JOGADOR

Existem 3 tipos de Cartas de Jogador (**Atacante**, **Meio-campo** e **Defensor**), de acordo com sua cor de fundo. Cada Carta de Jogador possui ícones Táticos parciais, que podem ser combinados com ícones de outras cartas de jogador.



- 1 Cor da Posição
- 2 Detalhes da posição e função
- 3 Habilidade
- 4 Ícone Tático



ATAQUE



DEFESA



PASSE



PRESSÃO

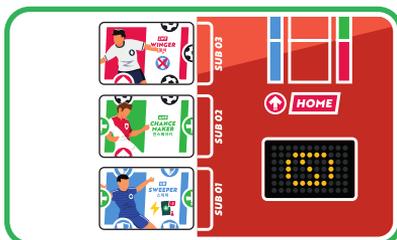
⚽ ESCALAÇÃO

Cada time escolhe uma escalação titular com 10 jogadores do seu elenco (de 13 jogadores). Então posiciona as Cartas de Jogador viradas para cima a sua frente.

Os 3 jogadores não escolhidos tornam-se os reservas. Posicione estas Cartas de Jogador nos espaços de Substituição.

Os jogadores reservas poderão entrar no jogo por substituição durante a partida. (Veja pág. 14)

Após completar as escalações, a partida pode iniciar.



⚽ VISÃO GERAL DO JOGO

<Magic Number Eleven> é uma representação abstrata de táticas de futebol, e o andamento do jogo segue conforme isso. Neste jogo, o "Tabuleiro de Campo" não é um campo real, mas sim um espaço que mostra como as instruções táticas do treinador são refletidas em uma partida. Assim, mesmo que o Tabuleiro de Campo esteja vazio no início da partida, os 10 jogadores já estão atuando no campo em suas respectivas posições. Além disso, como este jogo é focado no jogo de linha, a carta de goleiro não existe no jogo base.

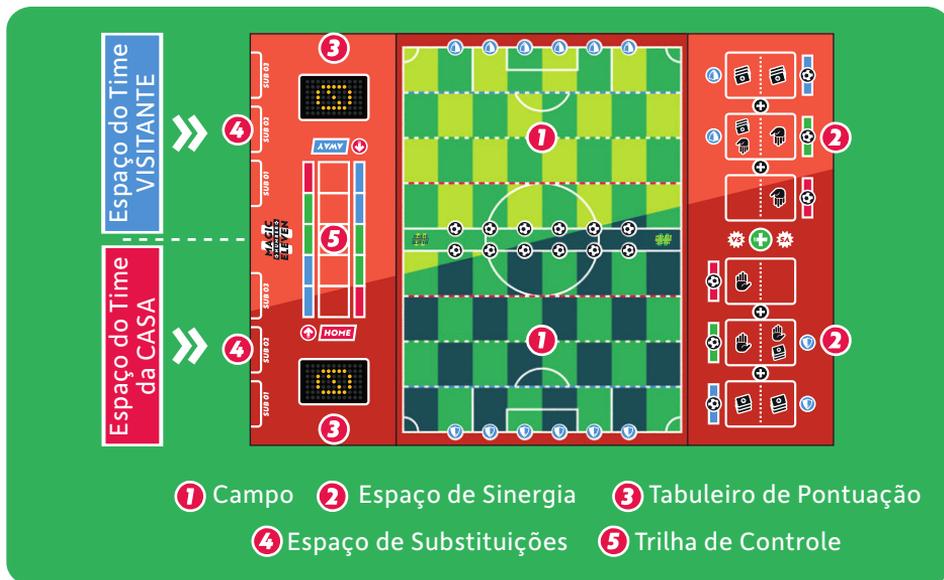
No seu turno, você basicamente coloca uma Carta de Jogador no Tabuleiro de Campo. O significado de posicionar uma Carta de Jogador é representar onde o time está atualmente focado e qual jogador é o centro das táticas. À medida que o jogo avança, quando as cartas de jogador em campo estão bem conectadas entre si, formam-se os "Ícones Táticos", que permitem que o time execute táticas em conjunto.

Cada jogador deve usar essas táticas coletivas e individuais para marcar gols, ao mesmo tempo que estabelece uma linha defensiva para impedir o ataque do adversário.

Antes de iniciar uma partida, recomenda-se que você planeje antecipadamente como seus jogadores podem criar a melhor sinergia possível.

⚽ TABULEIRO DE JOGO

Cada time usa o Campo, o Espaço de Substituição e o Espaço de Sinergia apenas em sua própria área. A Trilha de Controle é compartilhada e serve como um indicador da situação do jogo.



JOGABILIDADE

O jogo consiste em duas Rodadas: 1º e 2º tempo. Cada rodada consiste em vários turnos, iniciando pelo time da Casa (Home) no 1º tempo, e do time Visitante (Away) no 2º tempo.

No seu turno, você conduz **1. AÇÃO DO TIME**, e então **2. AÇÃO DE JOGADOR**.

1. AÇÃO DO TIME

Conte o número de ícones  e de ícones  no seu campo e escolha UM TIPO de ícone para aplicar seu efeito conforme abaixo. (No seu primeiro turno, como você não tem nenhuma Carta de Jogador no campo, pule a Ação do Time.)



OU



PASSE



Compre uma Carta de Sinergia para cada ícone  que você tiver em campo. Você pode ter no máximo 5 cartas na mão. Se já tiver 5 cartas, não poderá comprar mais. Você pode comprar menos cartas do que o número de ícones, mas você deve comprar ao menos 1 carta se possível.

- CARTAS DE SINERGIA



As Cartas de Sinergia são usadas para fortalecer seu ataque/defesa. Cada carta tem seu valor (1~5) representado por ícones .

Algumas Cartas de Sinergia têm o efeito especial TACKLE! (Carrinho), que pode ser ativado quando você defende. (Veja pág. 12)

Tipos de Cartas de Sinergia



x 1



x 2



x 5



x 10



x 5



x 2

PASSE



Mova o Marcador de Controle na direção do seu oponente na mesma quantidade de ícones  que você tem em campo. Se o Marcador de Controle está no fim da trilha do lado do oponente, você não pode escolher esta ação.

• TRILHA E MARCADOR DE CONTROLE



A Trilha de Controle mostra qual time está controlando o jogo. A cor à esquerda do Marcador de Controle é o estado atual do seu time.

 **AGRESSIVO**  **NORMAL**  **DEFENSIVO**

De acordo com o Controle, você pode jogar mais ou menos Cartas de Sinergia em uma situação de ataque. (Veja pág. 9)

O time da Casa está **agressivo**  e o time Visitante está **defensivo** 



! IMPORTANTE!

Na Ação do Time, os efeitos de  e  não podem ser combinados. Você deve escolher um tipo de ícone para aplicar o seu efeito.



Os ícones não são consumidos depois que você recebe o efeito, mas são acumulados ao longo do tempo.

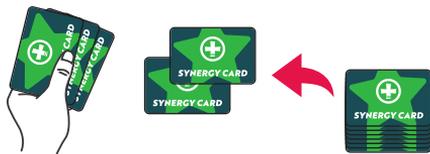


Os ícones não assumem seus efeitos assim que são completados. Você só pode assumir o efeito deles se já os tiver no início do seu turno.

Você não pode pular a Ação do Time se houver alguma ação possível.



◀ O time da CASA executa a Ação do Time. Existem 3 ícones  e 2 ícones . O time da CASA escolhe a ação PASSE. Como existem 3 ícones , ele pode comprar até 3 cartas. Entretanto, o time da CASA já possui 3 cartas em sua mão, então eles compram somente 2 cartas para não exceder o limite de 5.



2. AÇÃO DE JOGADOR

Na fase de Ação de Jogador, você seleciona um jogador para fazer uma ação. Você deve escolher um tipo de ação: **(A) CONSTRUÇÃO** ou **(B) ATAQUE DIRETO**.

CONSTRUÇÃO

Posicione uma Carta de Jogador e pode tentar um chute

OU

ATAQUE DIRETO

Tente um chute com uma Carta de Jogador já posicionada no tabuleiro

AÇÃO DE JOGADOR A: CONSTRUÇÃO

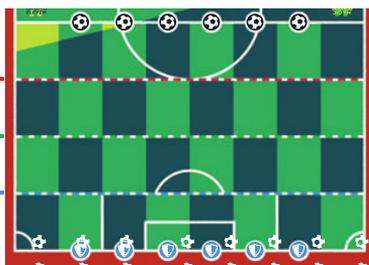
Posicione uma Carta de Jogador no campo e aplique o **efeito imediato**, se houver. Após isso, se possível, você pode **tentar um chute** com AQUELA CARTA.

PASSO 1: POSICIONE UMA CARTA DE JOGADOR

Posicione uma Carta de Jogador no seu campo na direção correta, cobrindo 2 espaços retangulares adjacentes horizontalmente. Uma Carta de Jogador deve ser posicionada adjacente a sua **Linha de Posição** correspondente. Para posicionar a Carta de Jogador na Linha de Frente, a Carta de Jogador deve estar adjacente a outra carta que já está no campo.

Linha de Posição

Ataque
Meio campo
Defesa

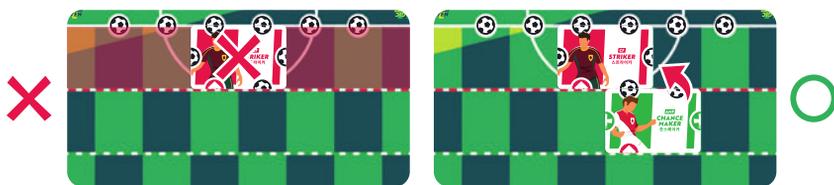


Possíveis Posições

- ◀ Linha de Frente AT
- ◀ 2ª Linha AT, MC
- ◀ 3ª Linha MC, DF
- ◀ Linha Final DF



▲ Um Defensor só pode ser posicionado na Linha Final ou na 3ª Linha.



▲ Um Atacante pode ser posicionado adjacente a Linha de Posição vermelha. Entretanto, para ser colocado na Linha de Frente ele deve estar adjacente a outra Carta de Jogador já colocada anteriormente.

Uma vez colocada, a Carta de Jogador não pode ser movida ou removida durante o turno, exceto por substituição.

PASSO 2: APLIQUE EFEITOS IMEDIATOS

Algumas Cartas de Jogador possuem um efeito Imediato (⚡).

Ela tem efeito SOMENTE UMA VEZ logo após ser jogada.

Se você não quiser ou não puder aplicar o efeito por alguma razão, o efeito não acontece.

※ Ícones normais sem ⚡ não tem efeito no posicionamento.



Mova o Marcador de Controle um / dois espaços na direção do oponente.



Compre uma Carta de Sinergia.



Compre 2 Cartas de Sinergia e escolha 1 dentre elas. Descarte a outra.



Pegue uma Carta de Sinergia da mão do oponente e a descarte sem olhar sua face.



Tente um Chute com esta carta. Ignore todo o Poder de Defesa Básico. (Veja pág. 10)



◀ Algumas cartas de jogador têm um ícone completo. Ele funciona da mesma maneira dos outros ícones completados através do processo normal.

PASSO 3: TENTE UM CHUTE

Se a Carta de Jogador que você posicionou neste turno tem ao menos um ícone ⚽, você pode tentar um chute. Você não pode tentar um chute com uma carta que não foi colocada neste turno. Se a carta não possui nenhum ⚽ ou você não quer tentar um chute, seu turno termina.

Se você decidir tentar um chute, coloque um Marcador de Chute (Shoot) com a face para cima em um dos ícones ⚽ do jogador utilizado. Veja abaixo como lidar com um chute.



Face
para cima



Face
para baixo

ATAQUE



O número total de ícones ⚽ criados pelo jogador que está chutando é o **Poder Básico de Ataque** para este chute. Alguns ícones ⚽ podem ser compartilhados por várias cartas de jogador.

$$\text{Poder Básico de Ataque} + \text{Cartas de Sinergia} = \text{Poder Total de Ataque}$$



O Atacante tenta um chute.

O Poder de Ataque Básico ⚽ é 3.

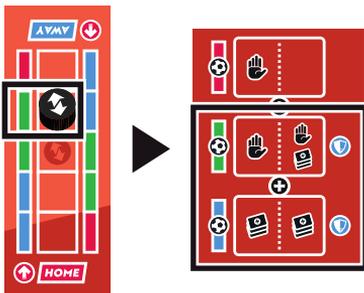
◀ (2 da Linha de Frente, 1 do jogador Chance Maker.)

Nesta mesma situação, se o Chance Maker tentasse um chute, o Poder Básico de Ataque seria 1.

Você pode jogar até 3 Cartas de Sinergia para fortalecer seu Poder de Ataque. Adicione o número total de ícones ★ nas Cartas de Sinergia jogadas ao Poder de Ataque.

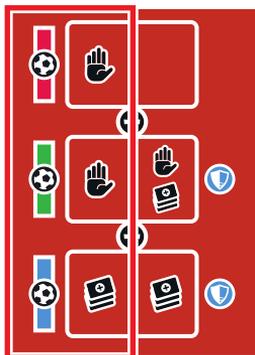
Cartas de Sinergia são colocadas com a face para baixo do Tabuleiro de Sinergia. O número máximo de Cartas de Sinergia que você pode jogar pode mudar, de acordo com o Estado de Controle atual.

A primeira Carta de Sinergia que você joga deve ser comprada aleatoriamente do baralho de Cartas de Sinergia. As demais Cartas de Sinergia só podem ser jogadas de sua MÃO.



◀ O Estado de Controle atual do time da Casa (Home) é **Normal**. Então o time da Casa pode usar até o espaço ao lado da cor verde. Isso quer dizer que o time da Casa pode jogar até 2 Cartas de Sinergia.

Referência para o lado do Ataque



Disponível se o seu Estado de Controle é **Agressivo**. Você pode jogar uma Carta de Sinergia de sua MÃO.

Disponível se seu Estado de Controle é **Normal** ou **Agressivo**. Você pode jogar uma Carta de Sinergia de sua MÃO.

Sempre disponível e obrigatório. Você **DEVE** jogar uma Carta de Sinergia do BARALHO. Você não pode olhar a carta.

Tabuleiro de Sinergia



Poder Básico de Ataque: 3



Agressivo



Tabuleiro de Sinergia do Atacante

- ▲ O time da Casa (Home) tenta um chute. O Estado de Controle é **agressivo**, o time pode jogar até 3 Cartas de Sinergia. Primeiro, pegue uma Carta de Sinergia do baralho e coloque no espaço de baixo (obrigatório). Então coloque mais 2 Cartas de Sinergia de sua MÃO nos outros 2 espaços (opcional).

! Importante!

Mesmo que o seu Estado de Controle seja alto, se você não tiver nenhuma Carta de Sinergia na sua mão, você só poderá jogar uma Carta de Sinergia aleatória do baralho. Por outro lado, mesmo que você tenha muitas Cartas de Sinergia na sua mão, se seu Estado de Controle for **Defensivo**, você não poderá jogá-las.

Uma vez que todas as Cartas de Sinergia estão posicionadas no Tabuleiro de Sinergia, o ataque estará pronto. A Reação do Defensor acontece antes de você revelar as suas Cartas de Sinergia.

PASSO 4: REAÇÃO DA DEFESA

ATAQUE



O número de todos os ícones criados pelas cartas do time defensor em campo formam o **Poder Básico de Defesa**.

$$\text{Poder Básico de Defesa} + \text{Carta de Sinergia} = \text{Poder Total de Defesa}$$

CRAQUE

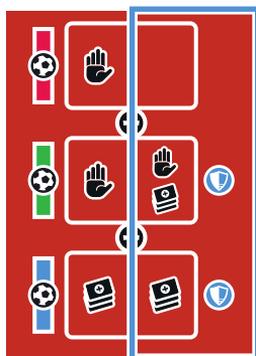


Se a Carta de Jogador que chuta tem algum ícone , reduza o Poder de Ataque na mesma quantidade de ícones. Isso não terá nenhum efeito se o Poder Básico de Defesa é 0.

※ O ícone só tem efeito quando o jogador que chuta tiver este ícone. Ignore os ícones nas outras Cartas de Jogador.

O Defensor pode jogar até 2 Cartas de Sinergia para fortalecer seu Poder de Defesa. Adicione o número total de ícones das Cartas de Sinergia jogadas ao Poder de Defesa. **O Estado de Controle NÃO tem influência na defesa.**

Referência para o lado da Defesa

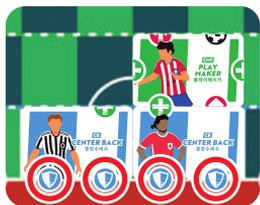


Tabuleiro de Sinergia

◀ Indisponível para o defensor.

◀ Sempre disponível. Você pode jogar uma Carta de Sinergia de sua MÃO ou do BARALHO . Se você jogar do BARALHO, você não pode ver qual carta é.

◀ Sempre disponível E obrigatório. Você **DEVE jogar** uma Carta de Sinergia do BARALHO . Você não pode ver qual carta é.



Poder Básico de Defesa: 4



Tabuleiro de Sinergia do Atacante

- ▲ O time da Visitante (Away) reage ao ataque. Se tratando da defesa, até 2 Cartas de Sinergia podem ser jogadas. Primeiramente, pegue uma Carta de Sinergia do baralho e coloque no espaço de baixo (obrigatório). Infelizmente, o time visitante não possui nenhuma Carta de Sinergia na mão. Então o time pega outra Carta de Sinergia do baralho e a coloca no segundo espaço.

PASSO 5: VERIFICAÇÃO DO GOL

Após ambos os lados jogarem as Cartas de Sinergia, o lado Atacante revela primeiramente suas cartas. Adicione o número de ícones  ao Poder Básico de Ataque. Baseado no Poder Total de Ataque, o resultado do chute é determinado conforme a seguir:

Verificação do Gol

1~10

Chute no Alvo

O Defensor revela suas Cartas de Sinergia. Se o Poder de Ataque for maior que o Poder de Defesa, é GOL!

11

Magic Number!

Gol de Placa

O Defensor revela suas Cartas de Sinergia. **Sempre será GOL**, independente do Poder de Defesa.

12

+

Bola Fora

Nunca será GOL.

O Defensor descarta suas Cartas de Sinergia jogadas neste turno sem revelá-las.

Em qualquer caso, todas as Cartas de Sinergia colocadas no Tabuleiro de Sinergia são descartadas viradas para baixo.



Poder de Ataque: 3 (1 Craque)

+

Sinergia (7)



→ **Poder Total de Ataque: 10**

VS



Poder de Defesa: 3 (-1 pelo Craque)

+



Sinergia (6)

→ **Poder Total de Defesa: 9**

▲ O Poder Total de Ataque (10) é maior que o Poder Total de Defesa (9). Isso é um Gol! Se não fosse pela habilidade de Craque do Winger, não seria gol.

- CARTAS DE CARRINHO (TACKLE!)

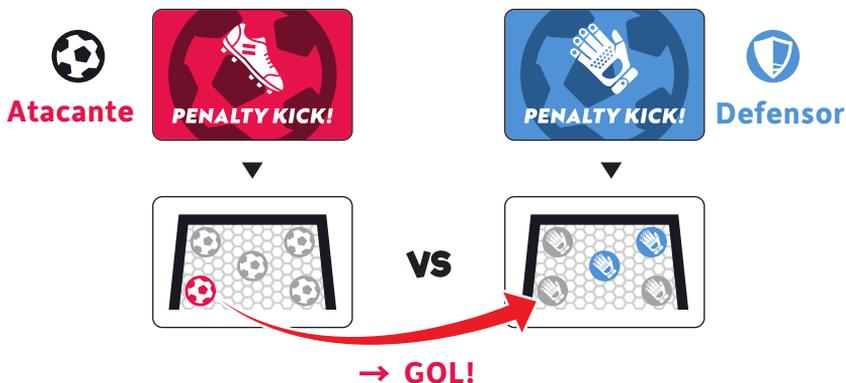


Se um defensor revelar uma Carta de Carrinho (Tackle!), o resultado é cancelado imediatamente e uma Cobrança de Pênalti é conduzida (Esta é a única maneira de impedir um Gol de Placa).

Cartas de Carrinho não têm efeito quando jogadas pelo lado atacante.

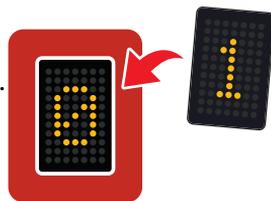
- COBRANÇA DE PÊNALTI

Cada lado pega o conjunto de cartas de Cobrança de Pênalti correspondente. Cada lado escolhe uma carta e a revela simultaneamente. Se o defensor bloquear o chute, não é Gol. Caso contrário, é Gol!



▪ GOL

Coloque a Carta de Placar correspondente no tabuleiro. Coloque o Marcador de Controle no meio da Trilha de Controle.



▪ MARCADOR DE CHUTE

Após uma tentativa de chute, vire o Marcador de Chute para baixo, tenha sido Gol ou não. O marcador virado para baixo é considerado um espaço vazio (isto é, o Poder Básico de Ataque se torna mais fraco a cada tentativa de chute).



◀ O Marcador de Chute foi virado após uma tentativa de chute. Agora o Poder Básico de Ataque do Winger é 2.

Após a Verificação de Gol, o turno termina. O adversário agora executa um turno.

AÇÃO DE JOGADOR B: ATAQUE DIRETO

Se você executar um Ataque Direto, você não posiciona uma nova Carta de Jogador em campo. Ao invés disso, escolha uma Carta de Jogador já posicionada no campo e tente um chute com aquela carta.

Para fazer isso, a Carta de jogador escolhida deve ter ao menos um ícone ⚽.

Se você não possuir nenhuma Carta de jogador com estas características, você não poderá escolher a ação de Ataque Direto. As regras relacionadas a tentar um chute são as mesmas descritas na ação de Construção.

⚽ ACRÉSCIMOS

Se o baralho de Cartas de Sinergia terminar durante um turno, embaralhe todas as cartas descartadas e faça um novo baralho (o turno atual termina normalmente após isso).

O próximo turno se torna o último, chamado de Acréscimos.

Nos Acréscimos, somente a Ação de Jogador é realizada, sem a Ação de Time.

Todas as demais regras seguem as mesmas. Após os Acréscimos, o 1º Tempo (ou 2º Tempo) termina.

※ Somente um time executa ações nos Acréscimos.



◀ O baralho de Sinergia termina durante o turno do time Visitante (Away), então o próximo turno do time da Casa (Home) será nos Acréscimos, se tornando o último turno. O time da Casa gostaria de mover o Marcador de Controle para frente, mas não pode executar Ação de Time nos Acréscimos. Então o Time da Casa tenta um último chute em um Estado de Controle Defensivo. As Cartas de Sinergia na mão do Time da Casa são agora inúteis, infelizmente.

⚽ SUBSTITUIÇÃO

Cada time pode realizar até 3 Substituições durante a partida. Uma Substituição pode ser feita durante um turno ou no Intervalo. Você pode substituir mais de uma Carta de Jogador ao mesmo tempo. Uma Substituição não é considerada uma ação.

ENTRANDO EM JOGO

Escolha uma Carta de Jogador do Espaço de Substituição e coloque na sua frente. Um jogador substituto nunca é posicionado diretamente em campo.

SAINDO DO JOGO

Escolha uma Carta de Jogador em campo ou na sua frente e coloque no Espaço de Substituição. Se houver Marcadores de Chute sobre a Carta de Jogador, remova-os. Uma vez substituído, a Carta de Jogador não poderá mais voltar ao jogo. Para sinalizar isso, coloque a carta virada para baixo.



O Striker já tentou 3 chutes, então agora possui somente 1 de Poder Básico de Ataque. O Striker será substituído. Remova do campo a carta e todos os marcadores de chute que estavam sobre ela. Coloque a carta do Striker virada para baixo no Espaço de Substituição.

⚽ INTERVALO

Após o término do 1º Tempo, prepare o 2º tempo conforme o seguinte:

1. Remova todas as Cartas de Jogador colocadas em Campo.
2. Remova todos os Marcadores de Chute do Campo.
3. Embaralhe todas as Cartas de Sinergia e reinicie o baralho.
4. Coloque o Marcador de Controle no meio da Trilha de Controle.
5. Cada time pode realizar substituições.

O time Visitante (Away) realiza o primeiro turno no 2º tempo.

⚽ FIM DE JOGO

Quando o 2º Tempo termina, o jogo termina. **O time com mais gols vence!** Se os dois times terminarem com a mesma pontuação, o jogo termina empatado. Caso ambos os times concordem, uma Disputa de Cobranças de Pênaltis pode ser conduzida para decidir o vencedor.

⚽ ESCLARECIMENTOS

- Você não pode pular a Ação do Time ou a Ação de Jogador;
- Caso você não possa mover o Marcador de Controle ou comprar Cartas de Sinergia, você pode pular a fase de Ação do Time;
- Na fase de Ação de Jogador, você deve executar uma ação se possível. Por esta regra, algumas vezes você terá que tentar um chute mesmo que não queira (jogadores estão sempre buscando um chute!);
- Em uma rara situação, você pode não ter nenhuma Carta de Jogador para posicionar ou tentar um chute. Somente neste caso, você pode tentar um chute sem um Poder Básico de Ataque. Entretanto, o Número Mágico e o Craque não se aplicam pois o ataque não está organizado. Se o Poder Total de Ataque for 11 e o Poder Total de Defesa for menor, então será Gol;
- Você não pode olhar as Cartas de Sinergia descartadas;
- Caso o Poder Total de Ataque exceda 11 (isto é, Bola Fora), o Carrinho (Tackle) não tem efeito mesmo que o lado defensor jogue deliberadamente a carta Tackle (isso se deve pelo fato de as Cartas de Sinergia do defensor são descartadas sem ser reveladas em caso de Bola Fora);
- Substituições podem ser realizadas entre a Ação do Time e a Ação de jogador;
- Caso você tenha 5 Cartas de Sinergia em sua mão, o Efeito Imediato 'Tempo Control' não será aplicado. Ele terá efeito caso você tenha 4 cartas em sua mão (pois você receberá somente 1 Carta de Sinergia como resultado).



TRADUÇÃO PT-BR:
Jogos Fantásticos e Onde Habitam
Joel De Conto, Jennifer Domeneghini

jogosfantasticos.com.br
@jogosfantasticospoa

⚙️ BONGHWAN JU ✎️ OLIN JEONG

Agradecimento especial para

유보라 이재운 김종희 이희승 민성훈
김은총 차진수 배건일 이창주 최민호
조재형 고태윤 김건희 오준원 최정희
이상우 신윤근 김우정 신현오 레이저니
정슬찬 이원재 김시내 오승준 KIMKUN
황소망 주효진 '보드게임 유니버스' 크루원들

