

123
CARTAS

2 OU 4 JOGADORES

+14 ANOS

15 MINUTOS



SAIBA MAIS:



UM JOGO DE RON HALLIDAY

GOPAG

CONTEÚDO

123 CARTAS

02 Baralhos de Time (60 cartas cada)



03 Cartões do Juiz (um lado vermelho e outro lado amarelo)



03 DADOS DO JUIZ





Aqui onde a mesa é o gramado, tá na hora da Revanche! Escolha seu time e prepare-se para uma emocionante partida.

Lances rápidos, dribles que podem mudar a cena e, é claro, os maiores craques, entrarão em campo para aquele belo gol! Faça substituições táticas com os jogadores do seu banco, e torça para que o juiz esteja do seu lado.

Pé na bola, vitória nas mãos!

SOBRE O JOGO

Revanche é um jogo dinâmico e tático em que os jogadores devem igualar as cartas de seus oponentes para marcar gols.

São dois tempos com possíveis Acréscimos, Prorrogação - e, se necessário, decisão de placar via pênaltis.

E é claro que faltas, escanteios e impedimentos também fazem parte do jogo!

Ele conta com 03 modos, chamados de Divisões. Cada Divisão tem seu grau de dificuldade (confira a página 12).

O apito inicial está pra rolar! A regra é clara: leia bem o manual antes de começar.

RESUMO DA PARTIDA [PARA 02 JOGADORES]*

- 1 - Escolha um dos dois **Baralhos de Time**
- 2 - Embaralhe todas as suas cartas e separe 11 delas, sem revelá-las ao oponente. Este será seu **Time**. Fique com o **Time** na sua mão e forme um monte com as cartas restantes à sua frente, com a face para baixo
3. Role um dos **Dados do Juiz** para definir quem será o primeiro jogador
4. O primeiro jogador escolhe uma carta de seu **Time** (com exceção do **Goleiro** e do **Craque**) e coloca com a face para cima à mesa, iniciando a **Pilha de Campo**
5. O segundo jogador escolhe uma carta de seu **Time** (com exceção do **Goleiro** e do **Craque**) e coloca com a face para cima sobre a carta do oponente
6. Os dois jogadores alternam jogadas dessa forma, lutando pela posse de bola, até que alguém consiga jogar o mesmo número do seu oponente. Aquele que conseguir, ganha um cruzamento e terá chance de fazer gol!
7. Se igualar mais uma carta de seu oponente consecutivamente, marque um gol!
8. O jogador que sofreu gol dará o pontapé de saída, iniciando uma nova **Pilha de Campo**
9. O Primeiro Tempo termina quando acabam todas as cartas das mãos de ambos os jogadores. Se houver cartas remanescentes na **Pilha de Campo**, coloque-as de lado, ainda com a face para cima, formando uma **Pilha de Descarte**
10. As regras do Segundo Tempo são idênticas àsquelas do Primeiro Tempo. No entanto, para o Segundo Tempo, alterne quem será o primeiro jogador
11. A partida termina quando acabam todas as cartas das mãos de ambos os jogadores – isso se não houver acréscimos ou **Disputa por Pênaltis!**

*Para 04 jogadores, vá até a página 21.

OBJETIVO

Ser o Time com mais gols ao fim da partida.

PREPARAÇÃO



Entregue um **Baralho de Time** a cada jogador ou dupla de jogadores.* Cada qual deve embaralhar completamente seu **Baralho de Time** e colocá-lo à mesa, formando um monte com a face para baixo. Em seguida, cada jogador deve pegar as 11 primeiras cartas do monte para sua mão, sem revelá-las ao(s) adversário(s). Essa mão será seu respectivo **Time**. As cartas restantes devem ficar reservadas separadamente para o Segundo Tempo.

*Para uma partida em 04 jogadores, leia a página 21.

ANDAMENTO DA PARTIDA

Role um dos **Dados de Juiz** para definir quem será o Primeiro Jogador. Se ele cair com uma face verde para cima, o Time Roxo deve começar a partida. Se cair com uma face laranja, então o Time Laranja começa.

O Primeiro Jogador deve colocar uma carta de seu **Time** em “campo” (à mesa, em lugar visível para todos), formando a **Pilha de Campo**. O Segundo Jogador deve fazer o mesmo, escolhendo estrategicamente uma carta de seu **Time** e colocando-a sobre a carta anterior do oponente, na **Pilha de Campo**. Os dois jogadores alternam jogadas dessa forma, lutando pela posse de bola, até que alguém consiga jogar o mesmo número de seu oponente. Quem tiver igualado, fez um **Cruzamento** - e terá chance de fazer gol!

MARCANDO UM GOL

Após o **Cruzamento**, o jogador que igualou a última carta na **Pilha de Campo** tem a chance de marcar um **Gol**. Para isso, ele deve igualar também a próxima carta de seu oponente. **Ou seja, para marcar um gol o jogador deve igualar suas cartas às de seu oponente duas vezes consecutivas.**

Ao marcar um **Gol**, separe o monte de cartas utilizadas até então na **Pilha de Campo** e coloque-as à sua frente. Para cada **Gol**, faça um monte único. Esse monte será sua **Pilha de Gol**. As **Pilhas de Gol** indicarão a quantidade de Gols marcados, ou seja, cada monte significará **01 ponto de vitória** feito até o fim do jogo.

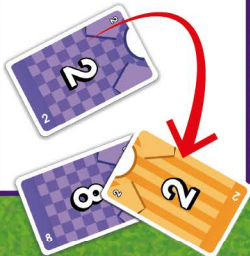
1

Escolha uma carta para jogar e passar a bola



2

Repita a jogada do time adversário para fazer um cruzamento



3

Igual as cartas mais uma vez para fazer gol!



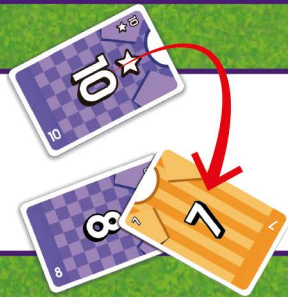
CARTAS CRAQUE E GOLEIRO

CARTA CRAQUE



O Craque é o melhor jogador do time e veste a camisa 10. Ao jogar a carta com este número, o jogador faz um **Cruzamento** automaticamente, sem ter que igualar a carta anterior do seu oponente!

Atenção às **Instruções do Técnico** (ver página 7).



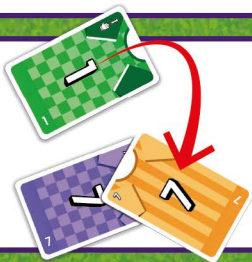
Ex.: Ronaldo jogou o número 7. Marta não tinha o número 7 na sua mão, e decidiu jogar uma Carta Craque (10) para fazer um cruzamento favorável ao seu time.

No entanto, se o jogador defensor joga a Carta Craque depois do Cruzamento do seu oponente, ela funciona como uma carta comum.

CARTA GOLEIRO



Nosso grande **Goleiro** veste a camisa 1.
Ao jogar esta carta sobre um **Cruzamento** feito pelo oponente, a chance de gol é encerrada: seu **Goleiro** antecipou o movimento e socou a bola para fora de sua área!



Ex.: Rogério jogou o número 7. Cristiane tinha o número 7 no seu Time e o jogou, conseguindo um **Cruzamento**. Mas Rogério jogou uma Carta Goleiro (1), anulando o Cruzamento de Cristiane.

INSTRUÇÕES DO TÉCNICO



Não é permitido jogar uma Carta Craque [10] ou uma Carta Goleiro [1] como sua primeira carta no Primeiro ou no Segundo Tempo. Uma Carta Craque [10] pode ser jogada em cima de uma Carta Goleiro [1] para ganhar um **Cruzamento**. No entanto, uma Carta Goleiro [1] jogada em cima de outra Carta Goleiro [1] **não** ganha **Cruzamento**.

Os jogadores sempre se alternam jogando cartas. Quem leva Gol do adversário dá o pontapé de saída.

FIM DO PRIMEIRO TEMPO

Quando as cartas de ambos os jogadores acabarem, o Primeiro Tempo chega ao fim. Se houver cartas remanescentes na **Pilha de Campo**, coloque-as de lado, formando uma **Pilha de Descarte**.

As regras do Segundo Tempo são idênticas àsquelas do Primeiro Tempo. No entanto, alterne o **Time** que dará o pontapé de saída.

FIM DA PARTIDA

A partida termina quando acabarem todas as cartas das mãos de ambos os jogadores. Em caso de empate, vá para a página 09 (Prorrogação e Disputa por Pênaltis).

ACRÉSCIMOS

Se algum jogador conseguir cruzar a bola com a última carta da sua mão, haverá tempo de **Acréscimos** para terminar o lance. Cada jogador tem que ter duas cartas em seu **Time** para os **Acréscimos**. Para isso, ambos os jogadores compram cartas do seu **Baralho de Time**, até terem um total de duas em mãos. Ambos os jogadores jogarão somente **UMA** de suas duas cartas, começando pelo jogador defensor. Feito gol ou não, descarte a carta remanescente: acabou o tempo!

PRORROGAÇÃO

Se o jogo ficou empatado no final do tempo regulamentar, você pode jogar dois tempos de **Prorrogação** antes da **Disputa por Pênaltis**. Para isso, cada jogador recebe 04 cartas do seu **Baralho de Time** para cada tempo da **Prorrogação**. As regras seguem idênticas para o andamento da partida.

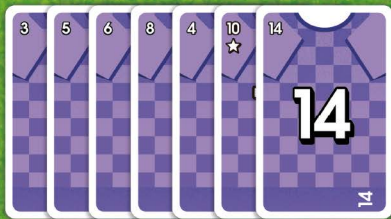
DISPUTA POR PÊNALTIS

Se após o encerramento do Segundo Tempo ou da **Prorrogação** o placar estiver empatado, haverá **Disputa por Pênaltis**.

Recolha todas as cartas de cada **Baralho de Time**. Cada jogador deve então reunir 10 das suas cartas da seguinte maneira:

03 **Cartas Goleiro** (1)

07 outras **Cartas de Time**, que não sejam **Goleiros**





Em seguida, decida onde esconder as 03 **Cartas Goleiro** entre as suas 10 cartas, e forme duas fileiras de 05 cartas com a face para baixo.



Os jogadores então se revezam para “bater” os respectivos **Pênaltis**, revelando uma das cartas do seu oponente por vez.

Se aparecer o **Goleiro** (1), a defesa foi bem-sucedida. Caso contrário: Goooooo!



Uma **Disputa por Pênaltis** dura até **05 rodadas**. Caso a disputa fique empatada após esse período, os jogadores continuam revelando cartas uma rodada por vez, até quebrar o empate e definir o vencedor. Quem errar, perdeu!

MODOS DE JOGO

TERCEIRA DIVISÃO (MODO BÁSICO)

Para este modo, desconsidere (deixe na caixa) os **Dados do Juiz** e os **Cartões do Juiz**. Siga o Resumo do Jogo e as regras como colocadas até aqui.

SEGUNDA DIVISÃO

Para este modo, adicione o **Banco de Reservas** à Preparação do Jogo. As demais regras são idênticas às da Terceira Divisão.

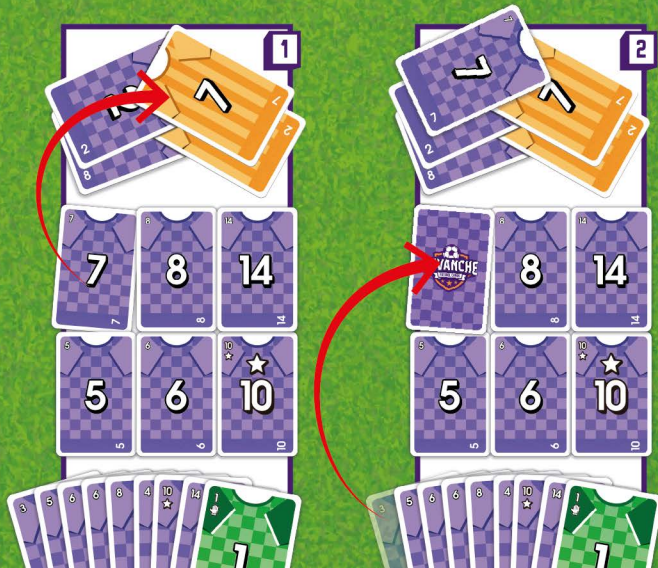
BANCO DE RESERVAS

Na Preparação, cada jogador deve montar um grid de 2x3 (06) cartas do seu **Baralho de Time** com a face para cima. Este será o seu **Banco de Reservas**. No seu turno, cada jogador pode escolher uma carta do **Banco de Reservas** para jogar ao invés de uma **Carta de Time** da sua mão.

Nesse momento, uma **Carta de Time** da mão do jogador deve ser colocada no grid à mesa, com a face para baixo, no lugar daquela que foi retirada do **Banco de Reservas**. Essa troca de cartas será uma **substituição**. Os jogadores podem realizar até 05 substituições durante a partida.



- Substituições podem ser feitas em qualquer momento do jogo, inclusive para fazer **Cruzamentos** ou marcar **Gols**!
- É permitido pegar mais de uma carta do seu **Banco de Reservas** ao mesmo tempo, mas essas devem ser substituídas pela mesma quantidade de cartas do seu **Time** (mão).
- Não é necessário jogar a carta substituída na **Pilha de Campo** imediatamente; ela pode entrar no seu **Time** (mão) para ser jogada posteriormente.



PRIMEIRA DIVISÃO

Para este modo, adicione os 03 **Dados do Juiz** à Preparação do Jogo. As demais regras são idênticas às da Segunda Divisão.

DADOS DO JUIZ

No momento em que acontecer um **Cruzamento**, o último a ter feito a jogada deve rolar os 03 **Dados do Juiz**.

Se os 03 dados mostrarem símbolos diferentes, o jogo segue sem alteração: o jogador atacante fará Gol se igualar a próxima carta do jogador defensor.

Se 02 ou 03 dados saírem com faces idênticas, o símbolo dessas faces levará à um dos acontecimentos seguintes:

IMPEDIMENTO



O jogador atacante não pode marcar Gol pois o Juiz sinalizou impedimento. O jogador defensor segue normalmente e faz sua jogada, como se não tivesse havido **Cruzamento**.

CARTÃO AMARELO



Siga os passos da página 20 para aplicar a advertência. O jogador advertido coloca um **Cartão Amarelo** à sua frente.

Cartões Amarelos são cumulativos. Dois Cartões Amarelos se convertem em um **Cartão Vermelho**. Ao receber um segundo **Cartão Amarelo**, o jogador deverá virar um dois Cartões Amarelos em sua mesa para que a face vermelha fique para cima, e expulsar uma Camisa do seu Time conforme as regras da seção "**Cartão Vermelho**" (abaixo).

CARTÃO VERMELHO



Siga os passos da página 20 para aplicar a expulsão. O jogador penalizado coloca um **Cartão Vermelho** à sua frente e escolhe uma das Camisas do seu Time para expulsar definitivamente da partida.

Uma **Camisa** é o conjunto das 04 cartas em jogo de um mesmo número, pertencentes a um mesmo **Batalho de Time** (Ex.: Camisa 3 do Time Roxo = todas as Cartas de Time na cor roxa com o número 3).

Quando uma Camisa sofre expulsão, ela não pode ser utilizada pelo jogador penalizado pelo resto da partida. Todas as cópias deste número deverão ser retiradas da sua mão (Time) e do seu **Banco de Reservas***.

Coloque as cartas expulsas sobre a carta de **Cartão Vermelho** recebida. Para compensar cada carta retirada da mão [Time] do jogador, outra deverá ser comprada do topo do seu **Baralho de Time**. Essa compensação não se aplica às cartas retiradas do Banco de Reservas!

*O **Baralho de Time** não deve ser consultado em nenhum momento pelos jogadores. Dessa forma, caso uma Camisa expulsa apareça posteriormente no jogo, por meio de seu **Baralho de Time**, o jogador deve descartá-la e comprar outra **Carta de Time** do topo de seu Baralho.

EXEMPLO DE EXPULSÃO



[1] Kaká rolou os **Dados do Juiz** e todos eles mostraram **Cartões Vermelhos**, anulando sua chance de **Gol**; [2] Ele também recebeu uma carta de **Cartão Vermelho** e a colocou à sua frente. Após examinar as cartas no seu **Time** [mão] e no seu **Banco de Reserva**, ele decidiu expulsar a Camisa 8. Para isso, pegou as duas cartas 8 que tinha na mão, mostrou para Debinha, colocou-as sobre o **Cartão Vermelho** recebido; [3] Então, ele comprou duas cartas do topo do seu **Baralho de Time** para repor as cartas expulsas.

Se o jogador já tem um **Cartão Amarelo** e recebe um **Cartão Vermelho** direto, o **Cartão Amarelo** permanece. **Não** é permitido expulsar uma **Camisa** cuja única carta esteja no **Banco de Reserva** com a face para baixo.

TIRO LIVRE



Primeiro, o jogador defensor seleciona qualquer carta de seu **Time** (mão), colocando-a com a face para baixo à sua frente. Feito isso, o jogador atacante faz o mesmo. Ambos os jogadores revelam suas cartas na mesa simultaneamente.

O resultado de um **Tiro Livre** será a primeira condição satisfeita entre as seguintes, nessa ordem:

1. Quando o jogador defensor revela uma **Carta Goleiro** (1), o jogador atacante **não** marcou **Gol**.
2. Quando o jogador atacante revela uma **Carta Craque** (10), o jogador atacante marcou **Gol**.
3. Quando o jogador atacante revela um número mais próximo* ao número da carta que conseguiu o **Cruzamento**, o jogador atacante marcou **Gol**. Caso contrário, o jogador atacante **não** marcou **Gol**.

*Em relação ao número revelado pelo jogador defensor.

ESCANTEIO



Primeiro, o jogador defensor seleciona qualquer carta de seu **Time** (mão), colocando-a com a face para baixo à mesa. Feito isso, o jogador atacante faz o mesmo. Ambos os jogadores revelam suas cartas na mesa simultaneamente.

O resultado de um **Escanseio** será a primeira condição satisfeita entre as seguintes, nessa ordem:

1. Quando o jogador defensor revela uma **Carta Goleiro** (1) ou o número 15, o jogador atacante não marcou **Gol**.
2. Quando o jogador atacante revela um número maior que o número revelado pelo jogador defensor, o jogador atacante marcou **Gol**. Caso contrário, o jogador atacante não marcou **Gol**.



PÊNALTI



Primeiro, o jogador defensor seleciona qualquer carta de seu **Time** (mão), colocando-a com a face para baixo à sua frente. Feito isso, o jogador atacante faz o mesmo. Ambos os jogadores revelam suas cartas na mesa simultaneamente.

O resultado de um **Pênalti** será a primeira condição satisfeita entre as seguintes, nessa ordem:

1. Quando o jogador atacante revela uma **Carta Craque** (10), o jogador atacante marcou **Gol**.
2. Quando o jogador defensor revela uma **Carta Goleiro** (1), o jogador atacante não marcou **Gol**.
3. Quando o jogador atacante revela um número diferente do número revelado pelo jogador defensor, o jogador atacante marcou **Gol**. Caso contrário, o jogador atacante não marcou **Gol**.

Quando o jogador atacante não consegue marcar **Gol** com seu **Cruzamento**, a carta do topo da **Pilha de Campo** fica disponível para o outro jogador fazer **Cruzamento** em cima dela. Role os **Dados do Juiz** antes que os jogadores comprem cartas adicionais para os acréscimos. Se o jogador atacante perder a

chance de Gol, não há motivo para comprar cartas dos **Baralhos de Time** porque o lance já terminou.

Lembre-se de que Substituições do **Banco de Reservas** podem ser feitas em qualquer momento do jogo – incluindo depois de rolar os **Dados do Juiz!**

Embaralhe as cartas completamente antes de uma nova partida!

EM CASO DE CARTÃO



Em caso de **Cartão Amarelo** ou **Cartão Vermelho** causado pelo resultado de 02 Dados do Juiz com faces idênticas, verifique o terceiro dado. Seu resultado determinará qual jogador receberá a advertência, conforme as regras a seguir:

Se o terceiro dado mostrar a face **Impedimento**; o jogador atacante recebe o Cartão.



Se o terceiro dado mostrar a face **Tiro Livre**, **Escanteio** ou **Pênalti**, o jogador atacante deve realizar a ação correspondente a essa face, enquanto o jogador defensor recebe o Cartão.



Se o terceiro dado for idêntico aos outros 02, o jogador atacante recebe o Cartão.



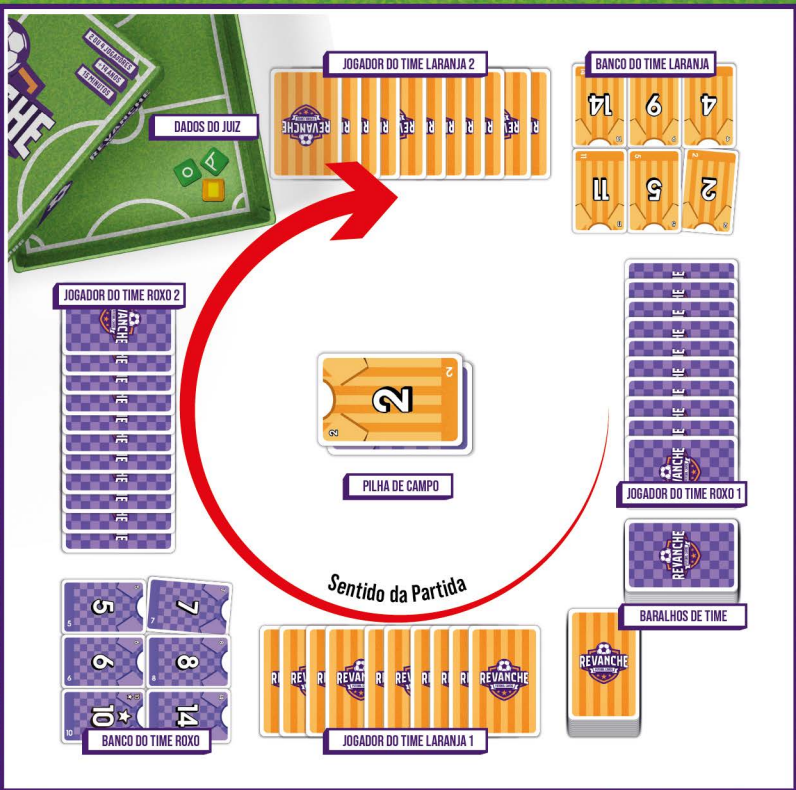
PARA 04 JOGADORES (DUAS DUPLAS)

Cada jogador recebe 11 cartas. A dupla compartilha o mesmo **Banco de Reservas**, contendo 06 **Cartas de Time** (veja a figura na página 22). Comunicação (secreta) é permitida, mas não pode mostrar suas cartas para seu parceiro! Todos os jogadores sempre jogam em sequência, alternando times, conforme o exemplo a seguir:

- 1) Cristiano do Time Roxo jogou um 7;
- 2) Amandinha do Time Laranja jogou um 7 para fazer um Cruzamento;
- 3) Daniela do Time Roxo jogou um 12;
- 4) Yaya do Time Laranja jogou um 12 e marcou Gol.



Todas as demais regras se mantêm idênticas àquelas para uma partida em 02 jogadores. Bom jogo!



AGRADECIMENTOS

Quero dedicar **Revanche** aos playtesters Fernando Costa e Marcius Fabiani, ao Dungeon Capixaba que organizou o primeiro torneio, à minha esposa Talita Borges Vicari por seu apoio incondicional, ao meu sogro Adelfo Vicari, que me deu o nome do jogo, e a toda a equipe da Copag.

CRÉDITOS

Game Design: Ron Halliday

Projeto Gráfico: Fabrizio Baldrati, Lucas Missi
& Lerche Design

MANUAL DE REGRAS

Texto e revisão: Léo Ortiz e Bárbara Côrtes
Diagramação: Agência Lerche Design



www.copag.com.br