

Copa do Mundo

Considerado o esporte-rei do século 20, o *Football* (traduzido como “bola no pé”) nasceu na Inglaterra em 1863, quando foi criada a “Football Association” e estabelecidas as regras oficiais. No Brasil o primeiro jogo foi realizado em 15 de abril de 1895. Em 1907 foi criada a Federação Internacional de Futebol Atlético (FIFA) que acabou organizando em 1930, no Uruguai, a primeira Copa do Mundo! Este jogo da coleção *Ludens Planet* foi criado em 2006, na ano da Copa do Mundo na Alemanha.



Movimentos

- A cada jogada o jogador deve lançar os dois tipos de dados na seguinte seqüência :
 - primeiro, o dado de **6 faces** para movimentar **uma ou várias peças**,
 - segundo, o dado de **12 faces** para movimentar **a bola**. Obviamente, o jogador só pode lançar este se estiver com posse da bola (ver *Posse de bola e chute*).

As peças

- O resultado do dado de 6 faces permite movimentar uma ou várias peças. Usam-se todos os pontos.
- No exemplo da [fig.02a](#), o jogador azul tira 4. Ele movimenta uma peça 1 ponto e, em seguida, movimenta uma outra peça 3 pontos.
- As peças se movimentam apenas sobre os **pontos escuros** e podem avançar ou recuar em ziguezague.
- As peças não podem passar por cima de um ponto claro.
- As peças não podem passar por cima de outras peças, sejam da mesma cor ou não.
- O goleiro pode se movimentar diretamente para os pontos escuros mais próximos do seu ponto grande, e pode chutar de onde estiver no tabuleiro.

A bola

- O resultado do dado de 12 faces permite movimentar a bola. Usam-se todos os pontos.
- Por exemplo na [fig.02b](#), o jogador azul, depois de ter movimentado suas peças, lança o dado de 12 faces. Ele tira 5 e anda a bola 5 pontos claros.
- A bola se movimenta apenas sobre os **pontos claros** (em forma de bola).
- A bola não pode passar por cima de um ponto escuro.

Posse da bola e chute

- A bola é chutada por uma peça quando se encontra na **área da posse dela**, ou seja, **os 4 pontos claros que cercam a peça** ([fig.03](#)).
- A bola pode então seguir 8 direções diferentes e também girar ao redor de uma peça, mas a bola só pode passar uma vez por um mesmo ponto ao redor da peça.
- A bola só pode mudar de direção quando se encontrar em uma área de posse de outra peça da mesma cor.

No exemplo da [fig.04](#), o jogador azul tira 7 para chutar a bola. A primeira peça chuta a bola com 3 pontos até uma outra peça que a recupera, e a chuta com 2 pontos até uma terceira, que a faz girar ao seu redor com 2 pontos.

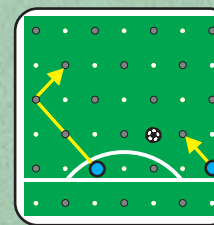


fig.02a

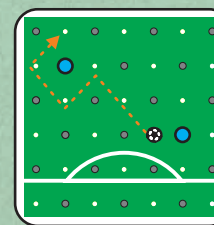


fig.02b

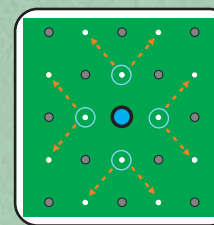


fig.03

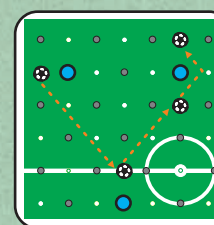


fig.04

Duelo de bola

- Se a bola se encontra na área de posse de duas peças opostas, os jogadores determinam com os dados de 6 faces quem ficará com a bola. Cada jogador lança seu dado e quem tira o maior número leva a vantagem. Se houver empate, os jogadores lançam de novo os dados.
- Cada vez que há um duelo de bola, o ganhador deverá chutar a bola com o dado de 12 faces. Assim, é possível, na mesma jogada, chutar várias vezes a bola.

No exemplo da [fig.05a](#), o jogador azul tem a posse de bola e deve chutar a bola usando o dado de 12 faces. Ele tira 3 e chuta a bola em um ponto disputado por duas peças de cores diferentes. Neste caso ocorre um duelo e cada jogador lança seu dado de 6 faces. O jogador amarelo tira 2 e o jogador azul tira 5. O jogador azul ganha o duelo e lança de novo o dado de 12 faces. Ele tira 4 e chuta em direção a um ponto disputado por duas peças de cores diferentes, onde vai ocorrer um novo duelo.

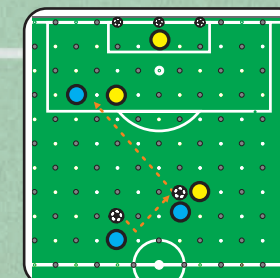


fig.05a

Defesa do goleiro e Goooooolll !!

- Para fazer um gol basta mandar a bola em uma das 3 bolas desenhadas na linha do gol. O resultado do dado de 12 faces pode ser superior, ou igual, ao número de pontos claros percorridos pela bola até à linha do gol.
- Porém, se na hora do gol, o goleiro se encontrar no ponto grande da pequena área, o jogador do goleiro pode tentar a defesa. Para isso, ele lança o dado de 6 faces. Se ele tirar **1 ou 6**, ele defende o gol e, em seguida, manda a bola para onde quiser no seu campo e passa a vez. Se ele tirar outro número que 1 ou 6, é **Goooooolll !!**

No exemplo da [fig.05b](#), o jogador azul acaba ganhando o duelo e tira 9 com o dado de 12 faces. Ele chuta para o gol, mas como o goleiro se encontra no seu ponto inicial, o jogador amarelo pode defender lançando o dado de 6 faces. Ele tira 1 e consegue defender. Em seguida, ele coloca a bola em um ponto que não pode ser alcançado pelas peças azuis, pois a peça mais perto está há mais de 6 pontos dela, enquanto a peça amarela pode alcançá-la com 4. É agora a vez do jogador azul.

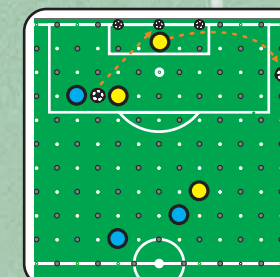


fig.05b

O jogo

- É um jogo que mistura confronto estratégico e sorte, para 2 jogadores.
- Usa-se um tabuleiro de 392 pontos (192 escuros e 200 claros), 11 peças azuis e 11 amarelas, 1 bola, 1 dado de 6 faces para cada jogador e um dado de 12 faces que os jogadores compartilham.

Objetivo

Fazer o maior número de gols.

Início da partida

- Determinar se a partida será disputada por gols ou por tempo. Por exemplo, ganha quem fizer primeiro 5 gols, ou quem marca mais gols em 20 minutos.
- Cada jogador escolhe uma cor e um lado do campo de futebol.
- Determina-se quem iniciará a partida lançando o dado. Quem tirar o maior número inicia a partida e terá a vantagem estratégica de dispor seu time em campo depois que seu adversário o fizer.
- No início da partida, ou depois de cada gol, os jogadores organizam seu time da forma que quiserem, respeitando as seguintes regras :

- Cada jogador posiciona suas peças no seu próprio campo e somente nos pontos escuros,
- nenhuma peça pode ser colocada na linha branca que separa os dois campos.

- o goleiro deve ser colocado no ponto grande na frente do gol,
- aquele que inicia com a bola posiciona suas peças primeiro e coloca a bola no centro, e uma peça no círculo do meio de campo para poder dar início ao jogo ([fig.01](#)).

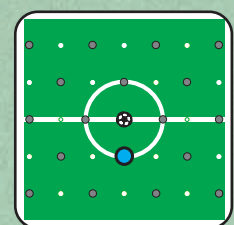


fig.01



Descubra o planeta dos jogos no site www.ludensplanet.com

