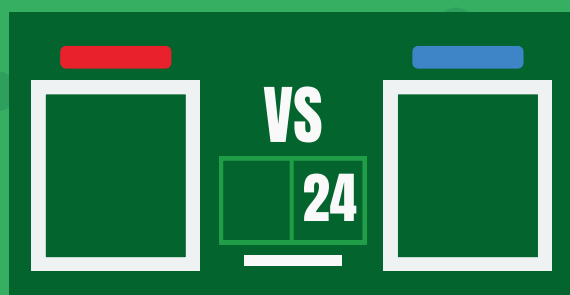
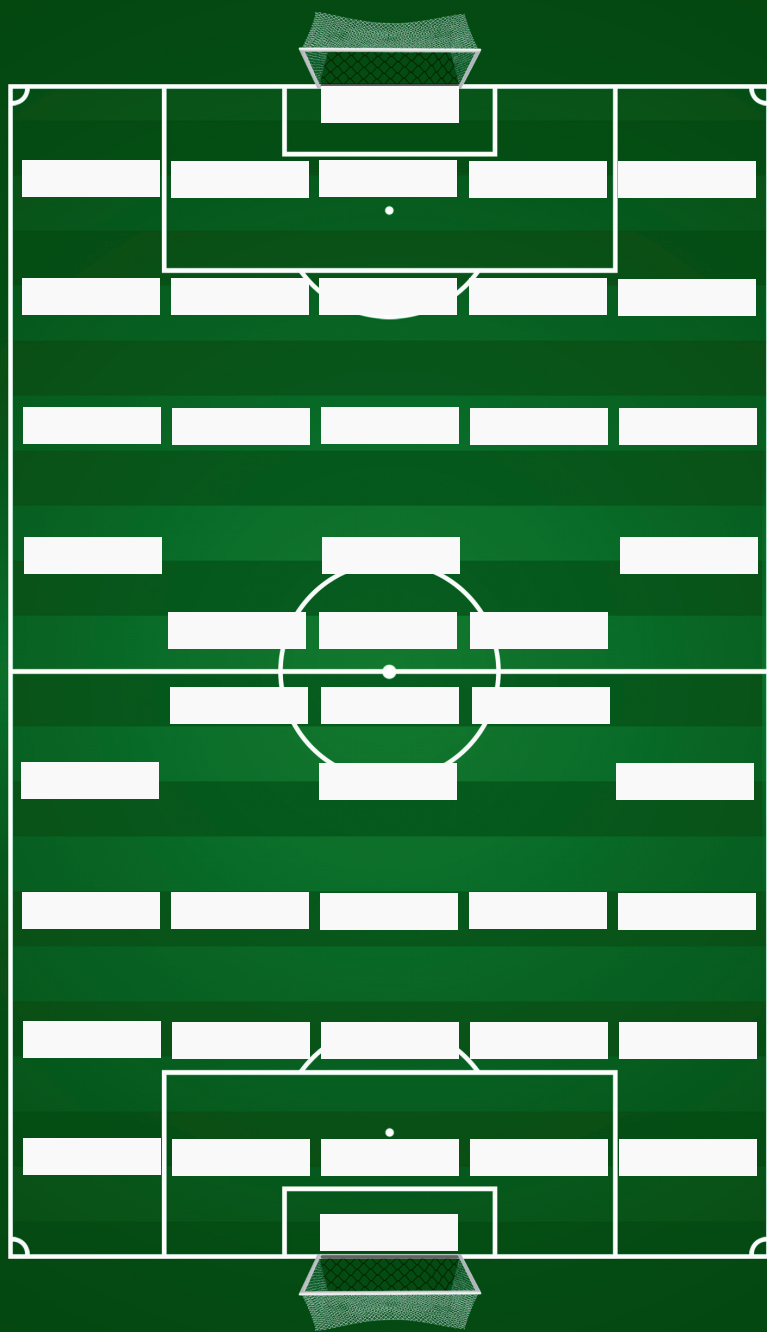


ALMANAQUE

Almanaque é um jogo de tabuleiro *PNP (Print and Play)* para dois jogadores, onde cada participante monta seu time e disputa uma partida de futebol utilizando dados e estratégia.



Preparação:

Primeiramente, os jogadores realizam um **par** ou **ímpar** para definir quem terá a posse inicial. Nas rodadas seguintes, a posse inicial **será alternada**.

Cada jogador deverá montar sua equipe escolhendo uma **formação tática** entre as disponíveis. Para cada posição da formação, existem **seis jogadores possíveis**. O jogador rola um **dado de seis lados (d6)** para determinar qual atleta ocupará aquela posição. Após a montagem, cada equipe terá:

- 1 Goleiro
- Defensores
- Meio-campistas
- Atacantes

Conforme a formação escolhida.

Role 1 dado de 6 lados para cada posição

Goleiro		Zagueiro		Lateral Esquerdo		Lateral Direito		Volante	
Nome	Overall	Nome	Overall	Nome	Overall	Nome	Overall	Nome	Overall
Nino	6	Cléber	6	Roberto	6	Caju	6	Gabriel	6
Chico	5	Junior	5	Michel	5	Miller	5	Gui	5
Silva	4	Cláudio	4	Marcelo	4	Tino	4	Réver	4
Santos	3	César	3	Rodrigo	3	Jonas	3	Zé	3
Machado	2	André	2	Canhoto	2	Paulo	2	Diego	2
Assis	1	Fábio	1	Rafa	1	Macedo	1	Plínio	1
Meio Campista		Meia Atacante		Ponta Esquerda		Ponta Direita		Centroavante	
Nome	Overall	Nome	Overall	Nome	Overall	Nome	Overall	Nome	Overall
Richard	6	Ronaldo	6	Carlos	6	Cícero	6	Réver	6
Guga	5	Raúl	5	Sandro	5	Vinicius	5	Rivaldo	5
Anderson	4	Lima	4	Pedro	4	Vitor	4	Zeca	4
Tadeu	3	Mauro	3	Mateus	3	Rubens	3	Marcos	3
Wilson	2	Misael	2	Jairo	2	Juca	2	Sidney	2
Lucas	1	Joilton	1	Sorriso	1	Gilson	1	Severino	1

Os jogadores escolhidos não podem ser repetidos.

Jogadores do mesmo setor podem ser improvisados, porém perderão **1 ponto de over** (mínimo 1). Ex. Um lateral pode jogar como zagueiro, assim como um ponta pode jogar como atacante.

ALMANAQUE

Atributos dos Jogadores:

Cada atleta possui um valor de habilidade (Overall) entre 1 e 6.

Além disso, cada posição recebe uma especialização (que é aplicada ao final de cada rolagem):

Goleiro: Recebe -2 em testes de defesa.

Defensor: Recebe -1 em testes de desarme.

Meio-campista: Recebe -1 em testes de passe.

Atacante: Recebe -1 em testes de chute.

Estrutura do Campo:

O campo é dividido em três zonas:

Defesa | Meio-campo | Ataque

Testes:

Sempre que uma ação encontrar resistência de um **adversário**, ambos os jogadores realizam um teste. Cada participante rola **1d6**. Se o resultado for **igual** ou **menor** que o Overall do jogador envolvido, ele **obtem sucesso**. Caso ambos tenham sucesso, vence quem possuir o maior Overall. Caso ambos falhem, a posse fica com a **equipe defensora** (todo chute ocasionará um teste resistido do **goleiro adversário**).

Ações:

Durante seu turno, o jogador com a posse pode realizar até 3 ações.

As ações disponíveis são:

Passe

Permite mover a bola para um companheiro localizado até duas posições de distância. Se houver um adversário marcando a linha de passe, ocorre um confronto entre o passador e o defensor mais próximo. Se o passe falhar, a posse passa para o adversário. Para realizar um passe longo (até 3 posições, isso custará 2 ações e implicará em +1 na dificuldade).

Drible

Permite realizar uma firula contra um teste resistido do adversário, se bem sucedido recebe bônus de -1 em sua próxima ação. Em caso de falha, a posse muda de equipe.

Desarme

Pode ser realizado por um jogador sem a posse. O defensor desafia o portador da bola. Se vencer o confronto, recupera imediatamente a posse.

Chute

O jogador pode chutar quando estiver na zona de Ataque. Se vencer em uma jogada contra o goleiro, marca um gol. Chutar da zona de meio campo é difícil e com isso ocasionará no aumento da dificuldade em +2.

Defesa

Essa ação é realizada automaticamente pelo goleiro quando recebe um chute adversário, em ocasiões onde vença, ele retomará a posse de bola e deverá gastar uma ação em seu turno para realizar um passe.

Limite de Tempo:

A partida possui 12 rodadas para cada equipe. Cada rodada corresponde a uma posse de bola. Ao final das 24 posses totais, a partida termina. Vence quem tiver marcado mais gols.

Pênaltis:

Em caso de empate:

Cada equipe realiza 5 cobranças. O cobrador realiza um teste de chute. O goleiro realiza um teste de defesa. Quem vencer o confronto marca ou defende. Persistindo o empate, seguem as cobranças alternadas até que uma equipe obtenha vantagem.