

Mercado da Bola – Manager Game

Preparo do jogo: antes de iniciar o jogo, cada participante deve escolher qual dos seis times disponíveis irá gerenciar. Após ter feito sua escolha, o jogador deve sortear (*sem ver*) uma carta de patrocínio: são dez patrocinadores diferentes cada um com uma cota de patrocínio. Para iniciar o campeonato, cada time deve receber a cota inicial (*cota relativa à vitória*) de seu patrocinador.

Os peões dos participantes deverão ser colocados sobre a casa **Placar da Rodada** e cada um deve então lançar o dado e caminhar no tabuleiro o número de casas determinado.

Importante: Todos os valores do jogo correspondem a milhares, inclusive as notas, sendo assim o passe de um jogador que custa \$240, corresponde a \$240 mil (*válido para todos os jogadores*)

Um jogador pode controlar mais de um clube (*para o caso de jogarem com menos de 6 participantes*). Quando dois clubes pertencentes ao mesmo jogador se enfrentarem ele deve atribuir par ou ímpar para esses clubes e lançar o dado para ver qual clube ele defenderá naquela rodada. O jogador a sua esquerda deverá assumir (*temporariamente*) o comando do clube adversário e a partida será disputada normalmente.

As casas do tabuleiro:

Em algumas casas o participante poderá comprar atletas para a sua equipe. Essas casas estão identificadas por ícones relacionados à posição dos atletas disponíveis no mercado (*ex: na casa de goleiros, só podem ser contratados goleiros e assim por diante*).

Nível dos jogadores:

Os jogadores têm níveis diferentes: o nível de cada jogador é mostrado pelo número de estrelas que ele possui. Essas são as classes de jogadores disponíveis no Mercado da Bola:

- Super astros (*5 estrelas*) = 11 jogadores
- Craques (*4 estrelas*) = 11 jogadores
- Diferenciados (*3 estrelas*) = 22 jogadores
- Bons jogadores (*2 estrelas*) = 33 jogadores
- Profissionais (*1 estrela*) = 33 jogadores

Antes de cada jogo os times devem apresentar suas escalações e acertar o salário de todos os jogadores (*o salário dos jogadores da base é de \$1.000 cada um*). Nessa casa cada participante poderá reforçar a sua equipe a vontade, sem limites de negociações, podendo inclusive fazer negócios com os outros times que disputam nossa liga.

Central de notícias: Nessas casas os participantes deverão sortear uma carta que trás uma notícia relacionada com seu time. Chegada e saída de jogadores e troca de patrocinador são algumas das notícias que podem surpreender os participantes.

Cota de Patrocínio: Sempre que cair nessa casa o jogador deve receber uma cota extra de seu patrocinador.

Placar da rodada: A cada volta no tabuleiro todos os jogadores deverão parar nessa casa. Quando todos já tiverem chegado a este ponto do tabuleiro são disputados os jogos da rodada.

Jogos da rodada:

Assim como todo campeonato o nosso também tem a sua tabela.

Obedecendo aos jogos da tabela os jogadores devem então definir quem irá atacar primeiro.

Ao final de cada rodada o patrocinador deverá pagar a cota total de patrocínio para a sua equipe se ela tiver vencido seu jogo, se tiver empatado a cota será pela metade e se seu time perder o patrocinador não fará nenhum pagamento.

Como atacar e defender?

O jogador que irá defender fica com a plataforma de gol e as fichas de defesa (*luvas*), o jogador que irá atacar fica com as fichas de ataque (*bolas*). Cada equipe tem o direito a 3 ataques e eles devem ser alternados. Antes de fazer o ataque o jogador tem que esperar seu adversário dispor suas fichas de defesa na plataforma de gol. Quem ataca não pode ver como essas fichas foram colocadas sobre a plataforma. O jogador que ataca deve então dizer um número (*1 a 16*) e o que está defendendo deverá dizer se foi gol ou se foi defesa. Feito isso os jogadores deverão inverter os papéis e quem atacou, agora defende. O procedimento deve ser repetido até que os dois participantes tenham feito seus 3 ataques.

A quantas fichas de defesa tenho direito?

Cada estrela (nível dos jogadores) contabiliza 10 pontos. Antes de disputar cada partida os jogadores devem fazer as contas de quantos pontos cada equipe tem. De acordo com essa pontuação, as fichas de defesa são disponíveis da seguinte forma:

- 0 – 110 pontos = 4 fichas de defesa
- 120 – 220 pontos = 6 fichas de defesa
- 230 – 330 pontos = 8 fichas de defesa
- 340 – 440 pontos = 10 fichas de defesa
- 450 – 550 pontos = 12 fichas de defesa

Após cada partida os pontos devem ser marcados na tabela da seguinte forma:

Vitória – 3 pontos

Empate – 1 ponto

Derrota – 0 pontos