

Thinking of a Number's



Regras do Jogo

No Masters of Football tu és um manager de um clube e terás que lidar com todos os aspectos do “beautiful game”, dentro e fora do campo. O teu objectivo é ganhar o campeonato!

Precisarás de gerir o teu orçamento e construir o teu plantel, escolher a melhor tática, lutar pela vitória em cada jogo e usar todos os truques na manga para terminares em primeiro no fim da temporada.

Uma variedade de managers, cada um com as suas capacidades, jogadores únicos e cartas de acção versáteis tornam cada jogo diferente e emocionante. As tuas chances podem parecer pequenas contra uma equipa mais forte, mas se tomares as decisões certas poderás sair com uma vitória surpreendente!

OBJETIVO DO JOGO

O objetivo do jogo é vencer um campeonato de futebol acabando com mais pontos do que os adversários. Os pontos são conquistados em cada uma das partidas do campeonato, tal como numa verdadeira liga de futebol.

COMPONENTES

- 1 livro de regras
- 1 tabuleiro de jogo
- 10 cartas de manager (p.13)
- 66 cartas de jogador (p.14)
- 50 cartas de ação (p.15)
- 16 cartas de tática (p.14)
- 6 dados de ataque (translúcidos)
- 6 dados de defesa (cores opacas)
- 2 dados de génio (preto)
- 1 dado de tática (branco)
- 12 marcadores
- 75 notas de um milhão de footies
- 1 caixa de viagem
- 1 bloco de resultados



PREPARAÇÃO

Nota: Esta preparação é para um jogo com 4 pessoas. Para jogos com 2 ou 3 pessoas, ver a secção “Equipas sem pessoas” na p.17.

ESCOLHA DOS MANAGERS

1. Baralhar as 10 cartas de manager, e dar 2 a cada pessoa.
2. Cada pessoa escolhe uma carta de manager, e descarta a outra. Agora todos são managers!
3. Dar a cada manager o dinheiro indicado na carta de manager.



PREPARAÇÃO DOS PLANTÉIS INICIAIS

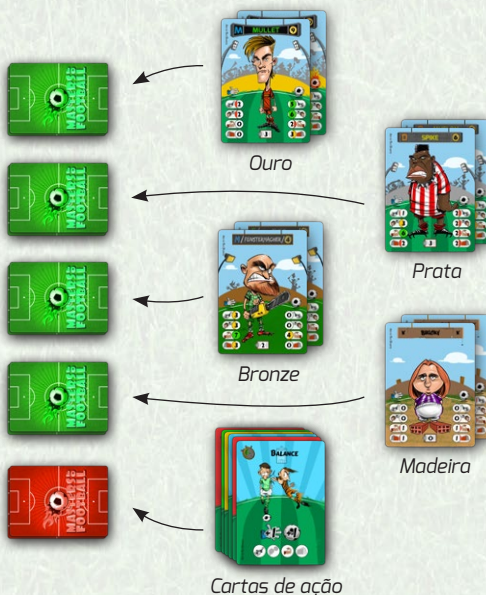
1. Baralhar cada tipo de jogador em quatro pilhas: Ouro, Prata, Bronze e Madeira.
2. Dar a cada manager 1 jogador ouro, 2 jogadores prata e 3 jogadores bronze. Nota: O manager “Super-Agent Partnership” recebe 1 carta extra de cada tipo.
3. Cada manager pode comprar jogadores da sua mão com o orçamento disponível (e guarda o dinheiro restante).
4. Plantéis com menos de 3 jogadores (o tamanho mínimo de uma equipa) recebem jogadores madeira da pilha para completar.
5. Após prepararem os plantéis, cada manager recebe mais 5 milhões de footies.



Os managers formam o plantel inicial dentro dos limites do seu orçamento.

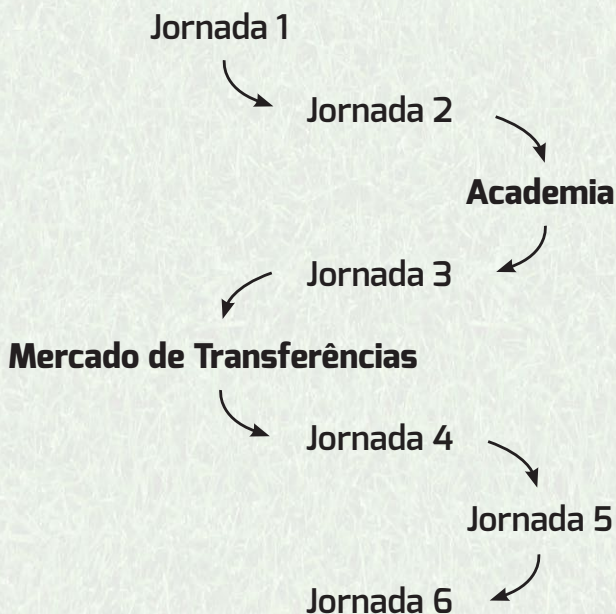
PREPARAÇÃO DAS CARTAS DE AÇÃO

1. Baralhar todas as cartas de ação numa única pilha.
2. Dar 5 cartas de ação a cada manager. Em qualquer momento os managers podem trocar cartas de acção pagando 1 milhão de footies por cada. As cartas têm que ser descartadas antes de se retirarem novas da pilha.



SEQUÊNCIA DO CAMPEONATO

Num campeonato típico de 4 equipas todas as equipas jogam entre si duas vezes: em casa e fora. São 6 jornadas, de 2 partidas cada, para um total de 12 partidas. Para além das jornadas existem as fases da Academia e do Mercado de Transferências. O calendário do campeonato desenrola-se da seguinte forma:



REGISTO DE RESULTADOS

Para manter o registo do campeonato e dos resultados das partidas, pode ser usado o bloco de resultados fornecido com o jogo, o qual pode ser replicado copiando ou imprimindo as páginas 18/19.

Alternativamente, recomendamos a app online que oferece adicionalmente um marcador eletrónico – disponível em www.mastersoffootball.com.

O formulário de registo de resultados contém o seguinte conteúdo:

- Logo do campeonato e o campo para a data (DATE).
- Uma tabela com 5 colunas: TEAM, W, D, L, GP, GA, Pts.
- Seis seções de registo de jogos, cada uma com um formulário de jogo (Matchday 1 a Matchday 6) e uma tabela de pontuação (Pts).
- Seções para registo de Academia e Mercado de Transferências.

Bloco de resultados

JOGAR UMA PARTIDA

PREPARAÇÃO

1. Cada manager participante escolhe uma equipa de exactamente 3 jogadores, garantindo que não são todos da mesma posição (Defesa, Médio ou Avançado). Um manager que não consiga cumprir esta regra com as suas cartas tem que retirar um jogador madeira da pilha e usá-lo.
2. Cada manager escolhe a tática de jogo que pensa ser mais adequada para esta partida: Posse, Direto, Físico ou Defensivo.
3. Os managers colocam as equipas e as cartas de tática no tabuleiro, com a face para baixo.



4. Os managers podem agora jogar cartas de ação pré-partida que afetem a tática. Os managers primeiro anunciam a sua intenção de jogar as cartas, e depois revelam-nas ao mesmo tempo. O manager com vantagem da casa (p.11) é o segundo a anunciar a sua intenção.



Apenas cartas com um destes símbolos podem ser jogadas antes de uma partida começar.



Exemplos de cartas que afetam táticas.

5. Os managers revelam os jogadores em campo, virando as cartas.

DETERMINAÇÃO DA TÁTICA DA PARTIDA

1. Cada manager lança o dado de tática mais o dado de génio, e calcula o valor de tática da sua equipa somando o seguinte: **valor dos dados + valores de tática de todos os jogadores + modificadores das cartas de ação jogadas + modificadores das habilidades especiais do manager.**
2. A equipa com valor tático superior vence a batalha tática e assim impõe a tática da partida para a primeira parte. Em caso de empate, a equipa com vantagem da casa vence. Exceção: Se um dos managers tem em campo um génio na tática e lançou a face génio (face com bola em chamas) no dado de génio, então a sua equipa vence a batalha tática – mesmo que o valor tático seja inferior ao do oponente. Se ambos os managers estão nesta situação, então vence a equipa com vantagem da casa.
3. O manager vencedor revela a tática que escolheu virando a sua carta de tática no tabuleiro (a carta do adversário mantém-se com a face para baixo).



CÁLCULO DOS NÍVEIS DE DEFESA E ATAQUE

1. Calcular os valores temporários de defesa e ataque de cada equipa somando os valores de ataque e defesa dos jogadores, para a tática da partida.
2. Os managers podem agora jogar outras cartas de ação pré-partida. Os managers primeiro anunciam a sua intenção de jogar as cartas. Seguidamente colocam-nas na mesa viradas para baixo, e revelam-nas ao mesmo tempo. O manager com vantagem da casa é o segundo a anunciar a sua intenção de jogar cartas.



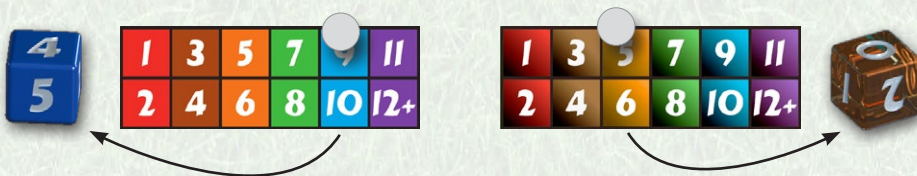
3. Calcular os valores finais de defesa e ataque das equipas adicionando aos valores temporários os modificadores das cartas de ação jogadas e os modificadores das habilidades especiais dos managers.
4. Marcar no tabuleiro os níveis de defesa e ataque de cada equipa, e atribuir a cada manager os dados correspondentes. Caso as equipas tenham o mesmo nível de defesa e/ou ataque, então a equipa sem vantagem da casa desce um nível (por exemplo, se ambas as equipas têm nível de defesa azul, então a equipa sem vantagem da casa desce para verde). Caso ambas as equipas tenham o nível mais baixo de defesa ou ataque (vermelho), então a equipa com vantagem da casa sobe para laranja.

Exemplo: O manager Master Tactician tem a vantagem da casa, venceu a batalha tática e escolheu Posse como tática da partida. Adicionalmente aplica à sua equipa a carta de ação "Call to Arms", enquanto o manager oponente lhe aplica a carta de ação "Continuous Movement".



Valor de defesa:
 $+3 +4 +2$ (dos jogadores)
 $+2 -2$ (das cartas de ação)
 Resultado é 9 » Dado azul opaco

Valor de ataque:
 $+2 +1 +0$ (dos jogadores)
 $+2$ (das cartas de ação)
 Resultado é 5 » Dado laranja translúcido



Se o valor de ataque do oponente também correspondesse ao dado laranja, então este desceria para castanho, visto que o Master Tactician tem vantagem da casa. O mesmo se aplicaria ao nível de defesa.



Dados de defesa são opacos



Dados de ataque são translúcidos

PONTAPÉ DE SAÍDA!

Começando no espaço 0' no centro do campo, seguem-se as setas exteriores (sentido dos ponteiros do relógio) ao longo da primeira parte da partida até ao espaço 45'. Em cada espaço é indicado se a equipa da casa ataca (bola) ou defende (luva) nesse turno.

No primeiro turno (espaço 0') a equipa da casa ataca e a visitante defende. Ambos os managers lançam os dados simultaneamente: a equipa da casa lança o seu dado de ataque mais o dado de génio, e a equipa visitante lança o seu dado de defesa mais o dado de génio.

O ataque mais forte (roxo) contra a defesa mais fraca (vermelho)



É golo se:

- a equipa atacante lançou um valor total superior ao da equipa que defende; ou
- a equipa atacante lançou a face génio, e um dos seus jogadores é um génio no ataque (no máximo uma vez por jogo, conta mesmo que o valor de ataque seja superior ao de defesa).

Exceção: Se o manager que defende lançou a face génio, e um dos seus jogadores é um génio na defesa, então não há golo!

De lembrar que ambos os managers podem tentar alterar o curso dos eventos jogando cartas de ação ou usando as habilidades especiais do manager — a equipa que defende poderá conseguir anular um golo, e a equipa que ataca poderá obter nova hipótese de marcar no turno.

*Tempo de compensação
Com 3+, equipa com v. casa ataca*

*Intervalo
Substituições, Tática*

*6º / 7º turno
Casa defende*



*5º / 8º turno
Casa ataca*



Cartas de ação e habilidades especiais do manager podem ser usadas para alterar o curso da partida.



Apenas cartas com estes símbolos podem ser usadas durante a partida.

Finalizado o turno, mover o marcador no centro do campo para o espaço seguinte. Como indicado no espaço 15', agora a equipa da casa defende e a visitante ataca. Repetir a sequência do turno.

Repetir o processo em todos os 6 turnos da primeira parte. Após tal, chega o intervalo.

INTERVALO!

Mover o marcador no centro do campo para o espaço do intervalo.

Os managers podem substituir um jogador ao intervalo. Um manager pode optar por fazê-lo após o lançamento para a tática da partida (ver abaixo), mas, nesse caso, se ganhar a batalha tática, só poderá substituir o jogador por outro com valor tático igual ou superior.

A equipa com vantagem da casa é a segunda a anunciar se vai efectuar uma substituição e quando.

Táctica da partida para a segunda parte

Os managers lançam agora o dado de tática e aplicam os modificadores das cartas já jogadas e das habilidades especiais dos managers, seguindo as mesmas regras da determinação da tática da partida para a primeira parte. Caso se verifique uma mudança de tática, os valores de defesa e ataque das equipas são recalculados. Cartas previamente jogadas incompatíveis com a nova tática perdem o efeito.



SEGUNDA PARTE!

Mover o marcador no centro do campo na direção oposta. Percorrer os seis turnos da segunda parte seguindo as setas interiores (sentido contrário ao dos ponteiros do relógio) até se atingir o espaço 90'.

TEMPO DE COMPENSAÇÃO!

Se no final do último turno as equipas estão empatadas, ou se a equipa com vantagem da casa está a perder por apenas um golo, então a equipa com vantagem da casa lança o dado de tática - se sair 3 ou mais obtém de um turno extra de ataque.

APITO FINAL!

Finalizar a partida registando os golos e os pontos. A equipa vencedora recebe 3 pontos, enquanto a derrotada não recebe pontos. Em caso de empate ambas recebem 1 ponto.



ACADEMIA

Após a 2ª jornada, cada equipa pode adicionar ao seu plantel, gratuitamente, um jogador novo da academia:

1. Cada manager lança o dado de génio duas vezes para retirar jogadores das pilhas:
 - Se sair 1, retirar um jogador bronze da pilha.
 - Se sair 2 (incluindo a face génio), retirar um jogador prata da pilha.
2. Cada manager pode então escolher um dos dois jogadores para integrar o plantel, desde que o seu custo não ultrapasse o limite da sua academia (o outro jogador é descartado).

Limite da academia



Exceções:

- O manager “Youth Academy” lança o dado de génio 5 vezes para retirar 5 jogadores, e pode escolher até 2.
- O manager “Youth Academy”, bem como um manager que jogue a carta “Wonderkid”, pode retirar um jogador ouro da pilha sempre que sair a face génio, e ficar com um deles independentemente do seu custo.
- Se o manager apenas retirar jogadores acima do limite da sua academia, então pode continuar a lançar até retirar um jogador dentro do seu limite.

No fim da fase da academia, os plantéis não podem ultrapassar 6 jogadores — se necessário os managers têm que escolher e descartar jogadores.

MERCADO DE TRANSFERÊNCIAS

Após a 3ª jornada, há a fase do mercado de transferências.

1. Cada manager recebe mais 3 milhões de footies.
2. Cada manager recebe uma mão de 3 jogadores retirados das pilhas: 1 ouro, 1 prata e 1 bronze. Com o dinheiro disponível, cada equipa compra qualquer número de jogadores dessa mão.
3. Cada manager recebe mais 5 cartas de ação da pilha. Pode ficar com um máximo de 5 cartas de ação na mão — se necessário tem de escolher com quais fica e descartar as restantes.

No fim da fase do mercado de transferências, os plantéis não podem ultrapassar 6 jogadores — se necessário os managers têm que escolher e descartar jogadores.

REGRAS ESPECIAIS

Vantagem da casa

Regra geral, a equipa que joga em casa tem a vantagem da casa, que lhe garante várias vantagens ao longo da partida. A exceção a esta regra é o manager “The People’s Club”, cuja equipa tem sempre a vantagem da casa mesmo quando joga fora. A equipa com vantagem da casa tem os seguintes benefícios durante uma partida:

- É a segunda equipa a anunciar se joga cartas de ação pré-jogo.
- Vence a batalha tática se as equipas estão empatadas após a aplicação de todos os modificadores.
- É a segunda equipa a anunciar a substituição de um jogador.
- Força o oponente a descer um nível de defesa ou ataque caso as equipas tenham o mesmo nível.
- Tem a possibilidade de lançar para um ataque final extra caso esteja empatada ou a perder por um golo no tempo de compensação.

Custo variável da carta de ação “Win Bonus”

Para jogar esta carta o manager precisa de ter pelo menos 3 milhões de footies na mão. O seu custo é pago apenas no fim da partida e corresponde ao número de pontos conquistados pela sua equipa (3 para vitória, 1 para empate e zero para derrota).

Contra-efeito da carta de ação “Disallowed Goal”

A carta de ação “Disallowed Goal” tem que ser jogada imediatamente após o golo que se pretende anular.

Contra-efeito da carta de ação “Whistleblower”

A carta de ação “Whistleblower” tem que ser jogada imediatamente após a carta de corrupção a contrariar e antes de estar tomar efeito.

Modificadores de jogadores

Um manager que jogue uma carta de ação que aplica modificadores a um jogador específico tem que escolher o jogador alvo:

1. O efeito (exceto se contrariado) mantém-se com esse jogador até ao fim da partida.
2. O efeito não pode alterar os valores do jogador alvo para baixo de zero ou acima de 7.
3. Se o jogador alvo for substituído ao intervalo, os modificadores deixam de se aplicar e a carta de ação é descartada.

RESOLUÇÃO DE CONFLITOS

Habilidades do “Godfather”, “Special One” e “Joga Bonito”

As habilidades dos managers “Godfather” e “Special One” de relançar dados, e dos modificadores de ataque do “Joga Bonito”, não são considerados efeitos de cartas. Como tal, managers com imunidades a cartas não são imunes a tais efeitos.

“Stadium Inferno” vs “The People’s Club”

Quando estes managers se defrontam, as suas habilidades não se contrariam. Quando joga em casa, o “Stadium Inferno” continua imune a cartas de ação, mas de resto perde a vantagem da casa para o “The People’s Club” (ver vantagem da casa, p.11).

Desconto nos jogadores do “Super Agent Partnership”

A habilidade do “Super Agent Partnership” de obter desconto na compra de jogadores não se aplica em jogadores que originalmente custam 1 milhão de footies.

Uso de cartas de corrupção e contra-corrupção por observadores

Cartas de corrupção, bem como a carta anti-corrupção “Whistleblower”, podem ser usadas em qualquer partida por managers que não estejam a jogar nessa partida.

VENCER O JOGO

No fim do campeonato, a equipa com mais pontos é a campeã!

Se houver equipas empatadas, o desempate é feito na seguinte ordem:

- Equipa com maior diferença de golos (marcados menos sofridos)
- Equipa com mais golos marcados
- Equipa com mais golos marcados como visitante



PARTIDAS SIMULTÂNEAS

Para jogar duas partidas ao mesmo tempo, pode ser usada a caixa do kit de viagem (que funciona como mini tabuleiro de jogo) e o conjunto extra de cartas de tática. Visto haver apenas um conjunto de dados, terá que ser usada a aplicação de suporte online, que providencia um simulador de dados.

Jogar duas partidas em simultâneo permite acelerar um campeonato, ou estender a competição a mais de 4 pessoas, como explicado de seguida.

COMPETIÇÃO PARA 5-8 PESSOAS

Para jogar Masters of Football com 5 a 8 pessoas, pode usar-se a caixa do kit de viagem para correr dois campeonatos em paralelo, que partilham a preparação inicial e as fases de academia e mercado de transferências. No fim, as duas equipas vencedoras defrontam-se numa final a duas mãos, alternando os papéis de casa e visitante. Se as equipas estão empatadas após as duas partidas, aplicar as mesmas regras de desempate da p.12, considerando apenas essas duas partidas. Se o empate persistir, aplicar as regras para comparar o desempenho das equipas nos campeonatos.

AS CARTAS

CARTAS DE MANAGER

As cartas de manager descrevem os limites de orçamento e as habilidades especiais de cada manager.



CARTAS DE TÁTICA

Os managers usam as cartas de tática para selecionarem a sua tática, antes do pontapé de saída e no intervalo. Nessas ocasiões, cada manager usa um conjunto de 4 cartas: Posse, Direto, Físico e Defensivo.



CARTAS DE JOGADOR

Posição do jogador

- D - Defesa
- M - Centro
- F - Avançado

Custo do jogador

Capacidade defensiva

Varia de 0 (muito fraco) a 7 (muito forte) para cada uma das quatro táticas.

Se a luva está em chamas, então o jogador é um Génio na Defesa!

Capacidade atacante

Varia de 0 (muito fraco) a 7 (muito forte) para cada uma das quatro táticas.

Se a bola está em chamas, então o jogador é um Génio no Ataque!

Capacidade Tática

Varia de 0 (muito fraco) a 7 (muito forte).

Se a tabela está em chamas, então o jogador é um Génio na Tática!

Nível do jogador

A cor indica se o jogador é ouro, prata, bronze ou madeira.



CARTAS DE AÇÃO

As cartas de ação permitem aos managers intervir de várias formas. Existem quatro tipos de cartas de ação: Estratégia, Evolução, Anti-Futebol e Corrupção.

Momento da ação

Altura em que a carta pode ser jogada.

Estratégia (azul)

Evolução (verde)

Anti-Futebol (amarelo)

Corrupção (vermelho)

Custo de utilização



Restrições táticas

Táticas de partida para as quais a carta é efetiva. Neste exemplo, a carta apenas tem efeito enquanto a tática da partida é posse ou físico.

Efeito da ação

Ver descrições na p.16.

O manager indica se aplica a ação à sua equipa ou à equipa oponente.

Regras para jogar cartas de ação

- As cartas de ação só podem ser jogadas nas partidas realizadas pelos managers, exceto as de corrupção e a “Whistleblower” que podem ser também usadas nas partidas das outras equipas.
- Cartas de ação com modificadores e imposição de tática têm efeito até ao fim da partida.
- Cartas de ação com efeitos instantâneos (por exemplo, relançar dados) são descartadas imediatamente após a totalidade do seu efeito ser usado; se a carta tem múltiplos efeitos, só é descartada após todos os efeitos terem sido usados, o que pode ocorrer ao longo de mais que um turno (os efeitos no entanto cessam sempre no fim da partida).
- Cartas de ação que imponham uma tática exigem vantagem da casa, e duram a partida toda exceto se a carta for contrariada antes de tomar efeito.
- Os managers podem trocar cartas de ação a qualquer momento pagando 1 milhão de footies por carta. O manager tem que descartar uma carta antes de obter uma nova da pilha.

SÍMBOLOS DO JOGO

Ataque	Defesa	Nível Tático	Tática Posse	Tática Direto	Tática Físico	Tática Defensivo
						
Génio no Ataque	Génio na Defesa	Génio na Tática	Jogável antes da partida	Jogável durante a partida	Jogável em qualquer momento	Custo em milhões de footies
						
Modificador de nível de ataque	Modificador de nível de defesa	Modificador de nível de tática	Requer vantagem da casa	Obtém vantagem da casa	Custo variável (ver p.11)	
						
Forçar Tática Posse	Forçar Tática Direto	Forçar Tática Físico	Forçar Tática Defensivo	Orçamento inicial para plantel	Custo limite para jog. da academia	Receber dinheiro
						
Substituições	Vantagem para plantel inicial	Vantagem para academia (ver p.10)	Modificadores de jogador (ver p.11)	Custo zero em cartas de evolução	Desconto na compra de jogad.	
						
Imune a todas as cartas de ação	Imune a cartas de corrupção	Imune a cartas de anti-futebol	Imune a cartas de evolução	Golo invalidado	Bloqueia corrupção	Salta o próximo turno da partida
						
Lançar para ataque extra (ver p.9)	Lançar para batalha tática	Turno adicional de ataque (não avançar marcador)	Relançar dados ataque ou defesa por 1M	Relançar ataque ou defesa, até N vezes na partida	Relançar ataque apenas, até N vezes na partida	
						

Equipas sem pessoa

Um campeonato requer 4 equipas. Para jogar com apenas 3 ou 2 pessoas, podem ser usadas equipas sem pessoa. Uma equipa sem pessoa consiste num plantel de apenas 3 jogadores, e não tem manager, dinheiro ou cartas de ação. Escolhe sempre a mesma tática, definida de início. Os lançamentos de tática, defesa ou ataque são efectuados por qualquer pessoa não envolvida na partida. Abaixo encontram-se sugestões de equipas sem pessoa predefinidas.

Dois arquitectos e uma toupeira

Tática: Posse



Alto, acima do céu

Tática: Direto



Dois cinzéis e um artista

Tática: Físico



O calvo, o bonito e o miúdo

Tática: Defensiva



DATA: _____

	Equipa	V	E	D	GM	GS	Pts
A							
B							
C							
D							

Pts	A	B	C	D

Jornada 1

A	-	C
B	-	D

Jornada 4

C	-	A
D	-	B

Pts	A	B	C	D

Pts	A	B	C	D

Jornada 2

D	-	A
C	-	B

Jornada 5

A	-	D
B	-	C

Pts	A	B	C	D

Pts	A	B	C	D

Jornada 3

B	-	A
D	-	C

Jornada 6

A	-	B
C	-	D

Pts	A	B	C	D

Academia

Mercado

Fim do Campeonato



DATA: _____

	Equipa	V	E	D	GM	GS	Pts
A							
B							
C							
D							

Pts	A	B	C	D

Jornada 1

A	-	C
B	-	D

Jornada 4

C	-	A
D	-	B

Pts	A	B	C	D

Pts	A	B	C	D

Jornada 2

D	-	A
C	-	B

Jornada 5

A	-	D
B	-	C

Pts	A	B	C	D

Academia

Mercado

Fim do Campeonato



DATA: _____

Equipa	V	E	D	GM	GS	Pts
A						
B						
C						
D						

Pts	A	B	C	D

Jornada 1

A - C

B - D

Jornada 4

C - A

D - B

Pts	A	B	C	D

Pts	A	B	C	D

Jornada 2

D - A

C - B

Jornada 5

A - D

B - C

Pts	A	B	C	D

Academia

Pts	A	B	C	D

Jornada 3

B - A

D - C

Jornada 6

A - B

C - D

Pts	A	B	C	D

Mercado

Fim do Campeonato



DATA: _____

Equipa	V	E	D	GM	GS	Pts
A						
B						
C						
D						

Pts	A	B	C	D

Jornada 1

A - C

B - D

Jornada 4

C - A

D - B

Pts	A	B	C	D

Pts	A	B	C	D

Jornada 2

D - A

C - B

Jornada 5

A - D

B - C

Pts	A	B	C	D

Academia

Pts	A	B	C	D

Jornada 3

B - A

D - C

Jornada 6

A - B

C - D

Pts	A	B	C	D

Mercado

Fim do Campeonato

SUMÁRIO

Objectivo do Jogo	2
Componentes	2
Preparação	2
Escolha Managers	2
Preparação dos Plantéis Iniciais	3
Preparação das Cartas	3
Sequência do Campeonato	4
Jogar uma Partida	5
Preparação da Partida	5
Determinação da Tática da Partida	6
Cálculo dos Níveis de Defesa e Ataque	6
Pontapé de Saída	8
Intervalo	9
Segunda Parte	9
Tempo de Compensação	9
Apito Final	9
Academia	10
Mercado de Transferências	10
Regras Especiais	11
Resolução de Conflitos	12
Vencer o Jogo	12
Partidas Simultâneas	13
Competição para 5-8 pessoas	13
As Cartas	13
Cartas de Manager	13
Cartas de Tática.....	14
Cartas de Jogador	14
Cartas de Ação	15
Símbolos do Jogo	16
Equipas Sem Pessoa	17
Tabelas de Resultados	18

Conceito do jogo por Pedro Natário

Desenvolvido por Luis Rosário, Pedro Natário, Luis Silva e Rafael Pacheco

Design Gráfico por Luis Silva e Rui Belona

Arte por Rui Duarte

Copyright © 2016 Thinking of a Number <http://www.mastersoffootball.com>

O nosso agradecimento especial a Mónica Pacheco, Rodrigo Montez, Ricardo Lopes, às nossas famílias e amigos, a todos os testadores e avaliadores, e a todos os nossos apoiantes Kickstarter que tornaram este projeto possível.