



EURO

★ CHAMPIONS ★



Manual de Regras

COMPONENTES



71 cartas de Clubes



9 cartas de Personagens



26 cartas de Escudos de Pontos
4 de Ouro de Tradição
4 de Prata de Tradição
5 de Bronze de Tradição
4 de Ouro de Fortuna
4 de Prata de Fortuna
5 de Bronze de Fortuna



3 fichas de Pontos Extras



2 cartas Pênalti



1 Manual de Regras (este)

VISÃO GERAL

Europa, terra do melhor futebol do mundo. Novos tempos estão surgindo e grandes empresários estão formando poderosos grupos de clubes.

Em Euro Champions, você é dono de um destes grupos e terá que juntar clubes como Real, Bayern, City, Juve e mais outros 67 times. Faça a combinação mais valiosa entre eles considerando a tradição e a fortuna dos clubes para construir o Mais Poderoso Grupo de Clubes do Velho Continente.

OBJETIVO

Juntar o maior número de pontos conquistando Escudos de Tradição e Escudos de Fortuna.

PONTUAÇÃO



Ao utilizar o personagem Influencer



Para o primeiro jogador que conquistar um Escudo de Pontos Ouro (de Tradição ou Fortuna)



Ao utilizar o personagem Amigo

PREPARAÇÃO

Separe as cartas de Clubes, as cartas de Escudos de Pontos, as Fichas de Pontos Extras e as cartas de Personagens e as cartas Pênalti.

A Organize as cartas de Escudos de Pontos de forma que fiquem agrupadas por atributo e cores iguais, conforme imagem ao lado.

B Forme 3 fileiras com as cartas Personagens, de forma que as cartas com a mesma cor fiquem na mesma linha. Embaralhe cada linha e deixe na mesa com a face dos personagens virada pra baixo.



C Deixe as fichas de Pontos Extras na mesa para que todos os jogadores possam ver.

Embaralhe as cartas de Clubes e **D** distribua 5 para cada jogador, com a face dos clubes para baixo.

E Coloque uma carta de Clube, com a face para cima, no centro da mesa. Ela faz parte do monte de descarte. **F** Forme uma pilha de compras (baralho) com as cartas de clubes restantes. Adicione as duas cartas Pênalti e embaralhe novamente. Coloque-as, viradas pra baixo, ao lado da carta que ficou no centro da mesa. Esta será a pilha de compras.

País do Clube

Estrelas de Tradição atribuídas a cada clube (de 0 a 4)

Estrelas de Tradição atribuídas a cada clube (de 0 a 4)



Ícone de Penalti

Região da Europa

Escudo e nome do clube no padrão UEFA

COMO JOGAR

O dono de grupo de clubes mais jovem começa o jogo. Depois do seu turno será a vez do próximo jogador no sentido horário, até o fim do jogo.

TURNOS

O seu turno de jogo sempre começa com você comprando uma carta da pilha de compras ou todas as cartas do monte de descarte. Então você poderá realizar nenhuma ou até 3 ações no seu turno com as cartas que você tem em mãos. O seu turno sempre se encerra com você descartando uma carta de Clube da sua mão no monte de descarte.



Veja esquema abaixo:

- **Compre** uma carta da pilha de compras ou todas as cartas do monte de descarte.
 - Realize nenhuma ou até 3 **ações**.
 - **Descarte** uma carta de Clube da sua mão no monte de descarte.
- ! você nunca poderá ficar sem cartas na mão após o seu descarte.
- ! você só pode comprar o monte de descarte dois turnos seguidos. Depois deve, necessariamente, comprar da pilha de compras para só no outro turno poder voltar a comprar o monte de descarte.

AÇÕES

Todas as ações são realizadas apenas com as cartas que você tem em mãos. Em Euro Champions, quatro ações são possíveis:



Conquistar Escudos de Pontos: junte cartas de Clubes em que a soma de estrelas de um mesmo atributo (Tradição  ou Fortuna ) seja igual ao exigido no Escudo de Pontos desejado.



Upar Escudos de Pontos: faça um upgrade do seu Escudo de Pontos. Para isso, adicione cartas de Clubes a um Escudo de Pontos já adquirido. Por exemplo: se você já tem um Escudo de Pontos de Fortuna Bronze e tiver cartas que juntas somem 6 estrelas de Fortuna, você poderá trocá-lo por um Escudo de Pontos de Fortuna Prata.



Adquirir Personagens: junte 3 cartas de Clubes da mesma região da Europa, do mesmo país ou 3 cartas de Clubes pretas e adquira um personagem da fileira correspondente (veja tabela na próxima seção e conheça os personagens na pág. 6).







Utilizar Personagens: mostre a carta Personagem que você possui e realize a instrução indicada na carta. Mais infos na seção Personagens.

! você pode repetir uma mesma ação no seu turno. Por exemplo: você pode conquistar dois Escudos de Pontos ou Upar três Escudos no mesmo turno. Mas, lembre-se: você só poderá realizar, no máximo, 3 ações no mesmo turno.

As ações tem um jeito específico de serem realizadas e oferecem opções a você. Veja mais na página a seguir.

REALIZANDO AS AÇÕES

Conquistando Escudos de Pontos:

- Coloque na mesa as cartas de Clubes que juntas somam o número de estrelas exigido no Escudo de Pontos desejado. Diga a todos qual atributo você está somando as estrelas (Tradição  ou Fortuna ). Veja exemplo ao lado.
- Você poderá utilizar quantas cartas forem necessárias. No entanto, o número de estrelas do atributo escolhido ( ou ) deve ser exatamente igual ao exigido no Escudo de Pontos. Por exemplo: você juntou cartas de Clube que somam 11 estrelas de Tradição – estas cartas não adquirem um Escudo de Pontos de Bronze porque excedem em 2 estrelas a quantidade exata exigida. Veja tabela ao lado.





Neste exemplo, as cartas de Clubes juntas tem um total de 15 estrelas de Tradição. Assim, um Escudo de Pontos de Tradição Prata foi adquirido. Se as cartas somassem 20 estrelas de Tradição, você poderia conquistar um Escudo de Pontos de Tradição Ouro.




Estrelas exigidas para cada cor de Escudo de Pontos.

- Estrelas do atributo Tradição só podem ser somadas com estrelas de Tradição. Assim como estrelas correspondentes à Fortuna só podem ser somadas com estrelas de Fortuna.
- As cartas de Clubes só podem ser usadas para conquistar um Escudo de Pontos. Mesmo que a soma de estrelas seja suficiente para conquistar um Escudo de Pontos de Tradição e outro de Fortuna ao mesmo tempo, você deve escolher apenas um deles para conquistar.
- Você pode conquistar qualquer Escudo de Pontos na sua ação: Bronze, Prata ou Ouro. Não é necessário começar pelo Escudo de Pontos Bronze para depois upar, embora essa também seja uma ação válida.
- Deixe sobre a mesa o Escudo de Pontos adquirido junto com as cartas de Clubes utilizadas nesta ação. Estes clubes agora fazem parte do seu Grupo de Clubes e não poderão mais voltar para sua mão.

 **Bônus Opcional da Ação:** ao conquistar um Escudo de Pontos, você pode optar por receber 3 cartas de Clube da pilha de compras. Você pode optar por não receber nenhuma ou receber 3. Não pode receber apenas uma ou duas cartas de Clube. Caso opte por receber 3 cartas, você não poderá vê-las e deverá mantê-las separadas com a face pra baixo até o final do seu turno. Então, você decide se fará ou não outras ações. Somente após o seu descarte você poderá pegar estas cartas e juntar à sua mão.

 as cartas recebidas como bônus por esta ação não podem ser utilizadas no descarte. No entanto, elas contam como parte integrante da sua mão. Ou seja, caso você fique com apenas uma carta na mão após ter realizado as ações no seu turno, você poderá descartá-la sem que seja considerado que você ficou sem cartas na mão, já que poderá contar com as três cartas recebidas após seu descarte.

 caso você realize mais de uma ação com direito a bônus no mesmo turno, você deverá optar por receber ou não 3 cartas de Clube para cada ação.

Upando Escudos de Pontos:

- Coloque, ao lado do Escudo de Pontos já adquirido, mais cartas de Clubes com o número de estrelas faltantes e faça um upgrade do seu Escudo de Pontos. Veja exemplo ao lado.
- Você poderá utilizar quantas cartas de Clubes forem necessárias. Os Clubes utilizados nesta ação agora fazem parte do seu grupo de clubes e não poderão mais voltar para sua mão ou serem removidos dali.



Por exemplo: se você já tem um Escudo de Pontos de Fortuna Bronze e tiver cartas que juntas somem 6 estrelas de Fortuna, você poderá trocar seu Escudo de Pontos de Fortuna Bronze por um de Fortuna Prata.

- Você pode upar um Escudo de Pontos como preferir. Por exemplo: upar um Escudo de Pontos Bronze para um Escudo de Pontos Prata ou upar direto para um Ouro. Assim como um Prata para um Ouro.

- Você pode upar um Escudo de Pontos novamente. Por exemplo: em um turno você upou um Escudo de Pontos Bronze para um Prata. Em outro turno, você poderá upar este Escudo de Pontos Prata para um Ouro, se quiser.

Bônus Opcional da Ação: ao upar um Escudo de Pontos, você pode optar por receber 3 cartas de Clube da pilha de compras. Você pode optar não receber nenhuma ou receber 3 cartas. Não pode receber apenas uma ou duas cartas de Clube. Caso opte por receber 3 cartas, siga as mesmas instruções dadas no parágrafo Bônus Opcional da Ação do item Conquistando Escudos de Pontos (acima).

! você só pode upar um Escudo de Pontos de Fortuna por outro de Fortuna (ou de Tradição por outro de Tradição).

! caso você realize mais de uma ação com direito a bônus no mesmo turno, você deverá optar por receber ou não 3 cartas de Clube para cada ação.

Adquirindo Personagens:

- Para adquirir Personagens, você sempre precisará utilizar 3 cartas da sua mão, conforme ao lado.
- As cartas de Clubes utilizadas para adquirir Personagens devem ser excluídas do jogo.
- Uma combinação de 3 cartas só poderá ser utilizada para adquirir apenas um personagem.
- Você deverá escolher uma carta de Personagem da fileira equivalente às cartas apresentadas e poderá ver qual personagem você adquiriu. Você poderá utilizar este Personagem ou guardá-lo para utilizá-lo posteriormente.



- Se utilizar a carta, será considerada uma nova ação no seu turno. Caso queira utilizá-la posteriormente, mantenha-a sempre sobre a mesa, com a face virada para baixo. Assim, todos os jogadores poderão ver que você tem um personagem, mas não saberão qual.
- Você pode possuir quantos personagens quiser ao mesmo tempo, sempre deixando estas cartas expostas na mesa, com a face virada para baixo.

Bônus Opcional da Ação: ao adquirir uma carta Personagem, você pode optar por receber somente 1 carta de Clube da pilha de compras. Você pode optar por não receber ou receber 1 carta. Caso opte por receber esta carta, siga as mesmas instruções dadas no parágrafo Bônus Opcional da Ação do item Conquistando Escudos de Pontos (acima).

! cartas Personagem nunca podem ser utilizadas como descarte. Cartas Personagem não são consideradas parte integrante da sua mão, portanto, também não são consideradas para efeito de contagem do número de cartas que você tem na mão.

Utilizando Personagens:

- Você pode utilizar os personagens adquiridos somente no seu turno (exceto a Personagem Negociadora, que poderá ser utilizada a qualquer momento para se defender da ação de um adversário)
- Mostre a todos a carta Personagem que você quer utilizar e realize a instrução indicada na carta. Mas, note, as instruções contidas nas cartas são apenas um resumo; a instrução completa para utilização da carta de cada Personagem está no final deste item.
- Ao utilizar o Personagem, você não tem direito a receber nenhum bônus.
- Após utilizar o Personagem, esta carta deve ser eliminada do jogo.
- As cartas de Personagens só podem ser utilizadas no seu próprio turno de jogo, exceto a carta da Negociadora, que poderá ser utilizada a qualquer momento para se defender da ação de um adversário.

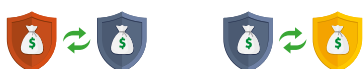
Conheça todos os personagens e suas instruções:

Fileira Superior



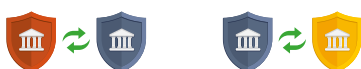
SHEIK ÁRABE

Troque um Escudo de Pontos de Fortuna seu por um Escudo de Pontos de Fortuna imediatamente acima de qualquer outro jogador na sua vez de jogar! Por exemplo: um Escudo de Pontos de Fortuna Bronze por um Escudo de Pontos de Fortuna Prata.



FUNDADOR

Troque um Escudo de Pontos de Tradição seu por um Escudo de Pontos de Tradição imediatamente acima de qualquer outro jogador na sua vez de jogar! Por exemplo: um Escudo de Pontos de Tradição Prata por um Escudo de Pontos de Tradição Ouro.



TORCEDOR

Esta é a carta mais poderosa do jogo. Troque qualquer Escudo de Pontos seu por qualquer Escudo de Pontos de outro jogador na sua vez de jogar! Por exemplo: você pode trocar um Escudo de Pontos de Tradição Bronze por um Escudo de Pontos de Fortuna Ouro.



Fileira Intermediária



TALISMÃ

Esta carta funciona como um curinga. Com ela, você pode completar as estrelas que faltam para conquistar ou upar qualquer Escudo de Pontos (limitado a até 4 estrelas). Por exemplo: você tem cartas que juntas somam 13 estrelas de Tradição. Você pode usar o Talismã como uma carta de 2 estrelas de Tradição e conquistar um Escudo de Pontos Prata. Importante: uma vez utilizado, o Talismã não pode ser mais removido ou substituído por outra carta. Deverá permanecer junto ao Grupo de Clubes até o final do jogo.



INFLUENCER

Poste, em uma rede social, uma foto ou um vídeo de vocês jogando Euro Champions e marque a Cajueiro Jogos e a #TôJogandoEuroChampions e ganhe 10 pontos extras. Você pode usar as redes sociais ou o celular de outras pessoas, se não tiver um.



NEGOCIADORA

Esta carta é uma proteção que você tem para ações de adversários contra você. Se algum jogador usar qualquer personagem contra você, apresente esta carta e anule o efeito da carta do seu adversário. Em troca, escolha uma carta da sua mão e de para seu adversário. A Negociadora só não anula a ação da carta Torcedor, que é a carta mais poderosa do jogo. Importante: caso você só tenha uma carta na mão, a carta Negociadora não poderá ser utilizada, já que você nunca pode ficar sem cartas na mão.

Fileira Básica



SÓCIA

Compre 4 cartas extras da pilha de compras. Você poderá utilizar estas cartas imediatamente, se quiser. Não é preciso deixá-las reservadas para o próximo turno.



AMIGO

Escolha um dos clubes que está na mesa (pode ser do seu grupo de clube ou de qualquer outro jogador) e informe a todos o clube escolhido. Então, ligue para um amigo ou uma amiga. Você só pode dar uma dica. Se ele ou ela acertar o clube escolhido, você ganha 3 pontos extras.



INSPETOR

Coloque esta carta do Inspetor na frente de qualquer jogador e ele ficará um turno sem poder jogar. Após o turno em que o adversário ficou sem jogar, a carta Inspetor deve ser eliminada do jogo.

*Ao trocar Escudos de Pontos com um adversário, tanto as cartas de Escudo de Pontos quanto as cartas de Clubes correspondentes a estes escudos devem ser trocadas.

CARTA PÊNALTI

As cartas Pênalti devem ser misturadas à pilha de compras e embaralhadas logo após terem sido distribuídas as cartas de Clubes para todos os jogadores e uma carta de Clube ter sido virada na mesa, conforme descrito na seção Preparação.

Assim que você vir a carta Pênalti na sua mão, você deve jogá-la imediatamente na mesa e gritar “Pênalti!”, mesmo que você já tenha passado a vez para o próximo jogador. O jogo pausa para que a cobrança de Pênalti seja feita e retoma de onde parou a seguir.



COBRANDO O PÊNALTI

Para cobrar o pênalti, você deve escolher um adversário que tenha pelo menos 3 cartas de Clubes na mão. Então, você deve colocar na mesa uma carta de sua mão com a face pra baixo. O adversário escolhe três cartas de Clube de sua própria mão e as dispõe na mesa com a face pra baixo, em frente as suas. Veja ilustração ao lado.

Quando as cartas de ambos os jogadores estiverem posicionadas na mesa, você deverá indicar uma das cartas baixadas pelo adversário. Ao som do apito emitido por alguém, ambos devem abrir as cartas escolhidas simultaneamente e comparar os números indicados no ícone de pênalti de cada carta.

Se você tiver um número maior ou igual ao da carta do adversário, você fica com a carta do adversário para si – apenas a carta que participou da disputa. Se o seu número for menor, cada jogador mantém suas próprias cartas.

⚠ após a cobrança, a carta Pênalti deve ser excluída do jogo e você deve pegar uma nova carta da pilha de compras para repô-la em sua mão.

⚠ o Pênalti não é considerado uma ação.

Situação Específica: caso um jogador tire a carta Pênalti e nenhum adversário tiver ao menos 3 cartas de Clubes na mão, será considerado que o VAR anulou aquele pênalti e a carta deve ser eliminada do jogo.

APITO FINAL

O jogo se encerra quando acabarem as cartas da pilha e compras. O jogador que tiver comprado a última carta deverá realizar seu turno normalmente, com a diferença que ele poderá utilizar todas as suas cartas em suas ações, não sendo necessário o descarte.

Situação Específica: caso as cartas da pilha de compras se esgotem quando um jogador tiver pegado a última carta como bônus de uma ação, o jogo se encerra ao final do turno deste jogador. Neste caso, é necessário que haja descarte de uma carta de Clube no final do seu turno. Exemplo: restam apenas duas cartas na pilha de compras e você adquire um Escudo de Pontos no seu turno. Você opta por receber as três cartas por ter executado esta ação. Você então pega as duas cartas da pilha de compras e continua seu turno normalmente (sim, o número de cartas é menor do que você tem direito, mas somente neste caso é permitido). Você inclusive pode realizar outras ações. Ao final do seu turno, você irá descartar uma carta de Clube e o jogo estará encerrado. Lembre-se: as cartas recebidas como bônus da sua ação não poderão ser utilizadas neste turno.

VENCEDOR

Aquele que tiver somado o maior número de pontos será considerado o **Dono de Grupo de Clubes Mais Poderoso da Europa!**

PONTUAÇÃO DO JOGADOR



ESCUDOS DE PONTOS



FICHAS DE PONTOS EXTRAS



CARTAS NÃO UTILIZADAS

As cartas que ficaram em posse de cada jogador e não foram utilizadas deverão ser descontadas da pontuação de cada jogador, conforme abaixo:

CARTA DE CLUBE	-1 PONTO CADA
CARTA DE CLUBE PRETA	-3 PONTOS CADA
CARTA PERSONAGEM	-5 PONTOS CADA

Empate: em caso de dois jogadores terminarem com a mesma pontuação, será considerado vencedor aquele que tiver mais Escudos de Pontos de Ouro, depois de Prata e depois de Bronze.

VARIANTES DO JOGO

PARA UM JOGO MAIS LONGO:

Especialmente quando você estiver jogando em 5 ou 6 jogadores, pode achar que o jogo acabará rápido demais. Uma variante que prolonga o tempo de jogo e o número de rodadas é utilizar apenas 2 cartas bônus para as ações "Conquistar Escudo de Pontos" e "Upar Escudos de Pontos"; e nenhuma carta bônus para quem "Adquirir Personagens".

PARA UM JOGO COM MAIS CONCENTRAÇÃO:

Determine que o monte de descarte fique empilhado de forma que apenas a carta de cima possa ser vista. Assim, os jogadores terão sempre que se manter atentos aos descartes para saber o que há no monte de descarte. Outra variante de jogo derivada desta possibilidade é definir que um jogador só poderá comprar o monte de descarte se utilizar a carta de cima em uma ação naquele mesmo turno. Neste caso, não há limite para o número de turnos seguidos que um jogador pode comprar o monte de descarte. Mas cuidado, ambas as variantes que trazem mais concentração pro jogo podem aumentar bastante o tempo de jogo.

PERSONALIZE SEU JOGO

Imagine o personagem mais poderoso de um jogo ser... você! Isso mesmo, em Euro Champions isto é possível!

Você pode ser o Torcedor e todos os seus amigos jogarão um jogo em que a carta mais desejada vem com a sua foto!

Acesse o **QR code** ao lado e peça já sua personalização!



Ressalva técnica: os países e regiões da Europa mostrados neste jogo seguem definições específicas da UEFA (União das Associações Europeias de Futebol; em inglês: Union of European Football Associations) e não são coerentes com as definições geopolíticas reconhecidas como oficiais pela ONU. Israel é um país situado na Ásia, mas faz parte das competições da UEFA por razões políticas.