

JOGO DE FUTEBOL

EXPLICAÇÃO:

Este jogo pode ser jogado entre duas pessoas ou formando-se equipas. Neste caso, o dado é lançado alternadamente por cada componente da equipa.

Pode este jogo terminar igualmente de duas formas: ou ganhando o que primeiro perfizer a número de golos combinados, ou marcando-se determinado tempo pelo relógio, findo o qual pode haver, como nos desafios de campeonato, uma vitória ou um empate, podendo-se desta forma organizar um autêntico torneio entre vários representantes de clubes.

Andamento e Regras

Depois de tirar à sorte quem deve iniciar a partida, o jogador beneficiado lança um só dado e avança no campo do adversário o número de casas que o dado indicar. Joga depois o adversário que somando o número que lhe sair ao da casa em que a bola se encontra (no seu campo), passa para a casa correspondente a essa soma, mas no campo adversário (exemplo: 1.º jogador tirou 4 pontos e coloca a bola no n.º 4 do campo adversário; joga depois o adversário e tira 5 pontos: passa a bola para o n.º 9 do campo contrário) e assim sucessivamente, saltitando a bola de um campo para o outro até ser atingido o n.º 60 (golo). Esta casa tem de ser atingida, para ser golo, com um número exacto de pontos. No caso da contagem ultrapassar o n.º 60, contam-se inversamente 60-59-58, isto é retrocedendo. São beneficiados ou castigados os jogadores que caírem nas seguintes casas.

- Números 12 e 36 — Mão — (dada pelo adversário) Lança os dois dados e, se tirar números iguais nos 2 (1-1, 2-2, etc.), marca golo; caso contrário, joga o adversário.
- Número 18 — RASTEIRA — (passada pelo adversário). Joga um dado 3 vezes e, se das 3 vezes tirar número par, marca golo.
- Números 21 e 42 — FORA DE JOGO (Off-Side) — Recua 10 casas.
- » 24 e 45 — LIVRE DE CANTO (Corner) — Joga um dado uma vez e, se tirar o número 6, marca golo.
- » 28 e 52 — GRANDE PENALIDADE (Penalty) — Coloca a bola na casa 55 e joga um dado 2 vezes e, se tirar 5, numa delas marca golo ($55 + 5 = 60$); caso contrário volta à casa de onde saiu
- » 29 e 53 — LIVRE INDIRECTO — Joga os dois dados e, se a soma for superior a 6 marca golo.
- Número 39 — BOLA FORA — Joga 2 vezes seguidas.
- » 42 — JOGO VIOLENTO — (feito pelo adversário). Igual ao n.º 18 (Rasteira)
- » 59 — DEFESA DO GUARDA-REDES — Sempre que a bola caia nesta casa, recua 10 casas.

A todos os jogadores a MAJORA deseja horas de muito prazer e alegria!

BRINQUEDOS e JOGOS — educativos, recreativos e sensuais

MATERIAL — escolar, didáctico e para desporto

ARTIGOS PARA BRINDES

CONSTRUÇÕES — em madeira e cartolina

LIVROS PARA COLORIR

LIVROS INFANTIS

MISTERIO®
JUVENIL



“MAJORA”

A GRANDE MARCA PORTUGUESA