

GAME SET MATCH

1

TEMÁTICA

*O SOL ESTÁ BEM ALTO,
CUSTA-ME A VER O FUNDO
DO CAMPO, ESTÁ MESMO
MUITO CALOR, O SUOR ESTÁ
A ARDER NOS MEUS OLHOS...
MAS NÃO!
É A MINHA VEZ DE GANHAR!
NÃO VOU VACILAR!*



INTRO

GAME SET MATCH é um jogo para 2 ou 4 jogadores, com duração aproximada de 30 minutos.

Cada jogador representa um tenista no auge da sua carreira, que terá de derrotar o seu oponente recorrendo a jogadas bem estudadas e uma intuição apurada.

Neste jogo intenso de ataque e contra-ataque, para executar a batida perfeita os jogadores têm de conseguir responder à do adversário.

ANTES DE COMEÇAR A JOGAR

O **GAME SET MATCH** é um jogo de cartas com o tema do ténis. Em prol da boa experiência na mesa existem diferenças do jogo real, nomeadamente serviços alternados em cada ponto e alcançar a vitória no final de apenas um jogo (GAME).

Para vencer um GAME é necessário somar quatro pontos, sendo a contagem feita da seguinte forma:

Sem Pontos **Zero**

Primeiro Ponto **15**

Segundo Ponto **30**

Terceiro Ponto **40**

Quarto Ponto **GAME**



O primeiro jogador a atingir o 4º ponto ganha o jogo.

GAME SET MATCH

3

SETUP



SETUP

- 1 Cada jogador escolhe um tenista.
Para um modo de jogo mais simples, usar o lado da carta dos tenistas sem habilidades.
- 2 Coloca a Carta de Campo no centro da mesa, com um Tenista de cada lado.
- 3 Coloca as cartas de **Game** e **Flow** junto ao campo (uma em cima da outra).
- 4 Baralha as Cartas e distribui 5 para cada jogador.
- 5 Distribui as Cartas de Ajuda com a explicação das habilidades Jogada de Mestre e Controlo Total.
- 6 Define-se aleatoriamente qual será o primeiro jogador e coloca-se a carta de Serviço por baixo da carta de tenista respetiva.
- 7 A zona mais próxima de ti é a tua Linha de Jogo, onde colocas as tuas respostas e batidas.

GAME SET MATCH

5

MODO DE JOGAR

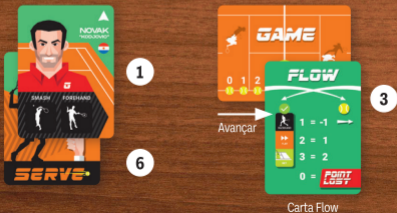
Cada Ponto começa com um Serviço:

SERVIÇO

O **Tenista 1** que serve tem a **carta de Serviço 6** ligeiramente por baixo, visível para todos.

Para iniciar o serviço deve:

- Receber uma carta extra para a mão.
- Escolher uma batida de entre as cartas da sua mão e colocar na mesa.
- Avançar o Flow em +2 .



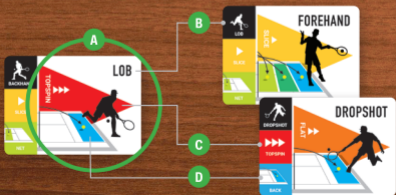
Carta Flow

RESPONDER À BATIDA/SERVIÇO

Para responder a qualquer batida (incluindo o serviço), o jogador terá, obrigatoriamente, que colocar na sua Linha de Jogo uma, duas ou três cartas provenientes da mão (e se necessário usar as habilidades especiais - **Ver CONTROLO TOTAL e JOGADA DE MESTRE**), com reações que respondem à batida ATIVA do adversário **A**.

Estas reações são:

O Tipo de Pancada B, **o Efeito da Bola C** e **a Zona de Campo D**.



GAME SET MATCH

7

B TIPOS DE PANCADA (6)



BACKHAND



FOREHAND



DROPSHOT



LOB



SMASH



VOLLEY

C EFEITOS DA BOLA (3)



SLICE



FLAT

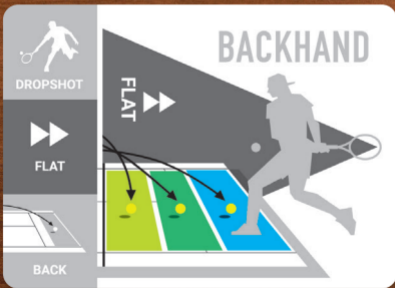


TOPSPIN

GAME SET MATCH

8

D ZONAS DE CAMPO (4)



FULL COURT

Após dar por finalizada a sua resposta o jogador deve avançar o Game Flow a seu favor, de acordo com o número de reações que corresponderam à batida ATIVA do adversário:

Correspondência entre Reações e Game Flow

1 Reação certa

→ **-1** no Game Flow

2 Reações certas

→ **+1** no Game Flow

3 Reações certas

→ **+2** no Game Flow

0 Reações certas

→ Perde automaticamente este Ponto

Nota: Cada resposta (ou falta dela) provoca sempre alteração no **Game Flow**. 3



3

GAME SET MATCH

10

A última carta jogada (carta mais à direita) ficou totalmente visível e é considerada a **Batida ATIVA** **A** para ser respondida pelo adversário.



A Linha de Jogo tem um limite de 10 cartas. Se a resposta implica ultrapassar esse limite, temos previamente de descartar da Linha as cartas em excesso. Se não houver cartas de batida para biscoar, baralha-se a pilha de descarte e esta forma o novo baralho de cartas de batida.

Exemplo: Se a minha Linha de Jogo tem 9 cartas, a resposta só pode usar uma carta. Se quiser usar mais, tenho de previamente descartar cartas suficientes da Linha.

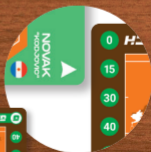
GAME SET MATCH

11

Os jogadores continuam a fazer correspondência alternadamente às batidas do adversário até que um dos jogadores consiga desequilibrar o Game Flow, revelando o **número 4**. A



O jogador que ganhou esta ronda avança o seu Tenista **1 Ponto** na Carta de Jogo.



NÃO TENHO CARTAS PARA RESPONDER. E AGORA?

JOGADA DE SORTE - Uma vez por ponto, se o jogador não tiver cartas na mão para reagir (ou optar por não o fazer), pode tirar à sorte uma carta do baralho e utilizá-la como a sua resposta.

As habilidades especiais (**Ver CONTROLO TOTAL e JOGADA DE MESTRE**) podem ajudar a completar ou a tornar esta jogada mais eficaz. **Na Jogada de Sorte não podem ser usadas quaisquer cartas da mão.**

GANHEI O PONTO. COMO CONTINUAMOS?

- Ambos os jogadores adicionam cartas à sua mão até ao limite de 5 cartas;
- O Game Flow é colocado na posição inicial;
- O jogador que não serviu na ronda anterior irá agora iniciar nova ronda, executando o Serviço. (**Ver SERVIÇO**).

Quando um Tenista alcança o Quarto Ponto, ganha o jogo.

OUTRAS REGRAS

FULL COURT

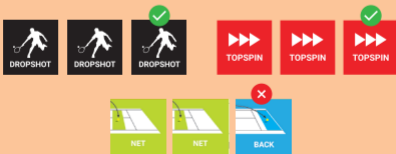
Quando uma carta com Full Court é usada como Batida (última carta à direita):



1. O adversário descarta aleatoriamente uma carta.
2. O adversário responde com qualquer ZONA.

CONTROLO TOTAL

Quando tens um conjunto de **3 reações iguais na mesa**, a tua reação a esse símbolo é automática.



JOGADA DE MESTRE

Para ativar esta habilidade **remove da tua linha de jogo conjuntos de símbolos/reações iguais para desbloquear o respectivo bónus.**

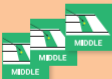
Estas habilidades podem ser usadas em qualquer altura do teu turno (antes, durante e/ou imediatamente após a resposta):



(descartar três efeitos iguais)
→ **+1 ponto** a teu favor no GAME FLOW.



(descartar duas pancadas iguais)
→ **Joker** - Usa como qualquer símbolo de qualquer característica.



(descartar três zonas iguais)
→ **+3 cartas** para a mão até ao limite de 10.

Nota: A carta mais à direita da tua Linha de jogo **nunca pode ser descartada porque é a tua Batida Ativa.**

CARTAS ESPECIALISTA

Ao utilizar uma destas cartas como **Batida Ativa** **A**, o adversário é obrigado a responder, com uma das cartas da sua mão **B**, àquela pancada específica.

Se conseguir, avança automaticamente +2 no Game Flow **C**.

Se não conseguir, perde esse Ponto.



A

B



FLOW
+2

C

CARTAS DE TENISTAS

Cada Tenista tem uma ou mais habilidades especiais **A**, permitindo a estes especialistas responder automaticamente a certas características.

Ao reagir à batida adversária, o jogador pode nomear **uma das habilidades especiais do seu tenista** e responder a essa característica sem ter de usar uma carta.

Nota: Se a carta de tenista tiver mais do que uma característica, apenas uma delas pode ser usada por batida. Continua a ter de ser jogada pelo menos uma carta da mão ou utilizar a Jogada de Sorte!



GAME SET MATCH

17

JOGAR A PARES (2 vs 2)

Num jogo a pares cada dupla forma apenas uma linha de jogo. Os Tenistas de cada equipa são colocados lado a lado no seu campo.



O jogo inicia, como normalmente, com um Serviço.

Quem serve primeiro?

A carta de jogador do servidor ocupa a posição mais afastada do campo **A** e recebe a carta de Serviço.

Sempre que o serviço voltar à mesma equipa, este é executado alternadamente, trocando-se as posições das cartas dos jogadores junto ao campo.

Que adversário vai responder?



A



B

Os jogadores respondem à batida consoante a sua posição no campo, atrás **A** (**Back**) ou à frente **B** (**Net**).



C



D

Quem coloca uma Batida Ativa com **Middle** **C** ou **Full Court** **D** escolhe o jogador que responde.