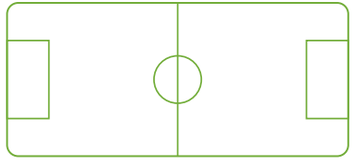
MANUAL DE BOLSO

ESCALA!

Monte seu time de futebol.



87 CARTAS · 2 A 4 PARTICIPANTES

A PARTIDA

NA SUA VEZ

Tire 1 carta e leia em voz alta.

CAOS

Cumpra a ordem e tire outra carta até sair DRAFT. IMPEDIMENTO encerra sua vez na hora.

DRAFT

Fale um jogador que cumpra a carta e escale numa vaga livre. Depois, passe a vez em sentido horário.

MONTE ACABOU

Embaralhem as cartas descartadas e formem um novo monte.

CARTAS DRAFT

NÃO ACHOU NINGUÉM?

Quem está à sua esquerda escolhe um jogador que cumpra a carta para entrar no seu time. A ideia é escolher o pior possível.

Quem está punindo pode passar a escolha para o próximo, em sentido horário. Se ninguém escolher, você se safa e só perde a vez.

EXEMPLO

Você tira HOLANDÊS DA HISTÓRIA e não acha ninguém em 25 segundos. Quem está à sua esquerda escolhe um holandês bem fraco para seu time.

CARTAS CAOS

TROCAS

Obrigatórias e no mesmo setor. Sem troca possível, tire outra carta.

TROCA

Troque um jogador entre dois adversários. Seu time não muda.

TROCA DIRETA

Troque um jogador seu por um de qualquer adversário.

SUBSTITUIÇÃO

Troque um jogador seu por um companheiro de clube em atividade. Para aposentados, use o elenco atual do último clube.

CARTAS CAOS

ANTECIPAÇÃO

Guarde a carta. Quando outra pessoa tirar DRAFT, antes de ela escolher, grite ANTECIPAÇÃO, fale um jogador que cumpra a carta e escale no seu time.

Depois, descarte a ANTECIPAÇÃO. O jogador da vez continua com a mesma carta.

SEM REPETIÇÃO

Não pode escalar quem já esteja em outro time ou já tenha passado pela partida, inclusive expulso ou substituído. Quem muda de time por troca continua valendo.

APITO FINAL

SIMULE O TORNEIO

Acesse o site pelo QR Code e cadastre os times da mesa. Gere o prompt e cole na IA de sua preferência para simular um torneio todos contra todos e definir o campeão.

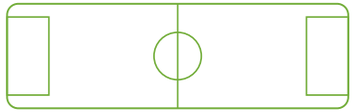
jogueescala.com.br

FALTA 1?

GRITE ESCALA!

Quando o seu time chegar a 10 jogadores, você tem 5 segundos para gritar ESCALA!.

Se não gritar e alguém notar, essa pessoa rouba um jogador do seu time para o time dela. Ela só pode levar um jogador de um setor em que ainda tenha vaga.



APITO FINAL

FIM DO JOGO

TIME FECHADO

Quando um time chega aos 11, ele está escalado e pronto para jogar. O dono para de tirar cartas e ninguém mexe mais naquele time: nem troca, nem roubo, nem cartão.

O jogo acaba quando todos os times estão fechados. Para decidir o campeão, escolham um modo:

VOTAÇÃO

Cada participante vota no time mais forte, sem votar no próprio.

SIMULE O TORNEIO · PAINEL 12

CARTAS DRAFT

FALOU, TÁ FALADO

25 SEGUNDOS

Tempo para falar o jogador do DRAFT, inclusive para quem está punindo.

O primeiro nome dito em voz alta que cumpra a carta e tenha vaga no seu time é definitivo. Vale também para quem está punindo.

Nas cartas que dizem “você”, valem a cidade e a letra de quem tirou a carta.

NA DÚVIDA, A MESA VOTA

Em dúvida sobre a fala ou se o jogador cumpre a carta, os outros votam. Empatou, vale pesquisar no celular.

CARTAS CAOS

CARTÕES

AMARELO

Guarde na sua frente. No segundo, quem está à sua esquerda escolhe quem sai do seu time. Descarte os dois amarelos.

VERMELHO

Escolha quem sai do seu time no setor da carta: GOL, DEF, MEI ou ATA. Setor vazio, ninguém sai.

A vaga de quem sai deve ser preenchida de novo.

IMPEDIMENTO

Lance anulado. Você perde a vez na hora.

O JOGO

O MELHOR TIME VENCE

Objetivo: escalar o 11 mais forte da mesa. Ganha quem tiver o melhor time no fim, não quem fechar primeiro.

DRAFT

Manda você escalar um jogador que cumpra a regra da carta. Exemplo: BOLA DE OURO, HOLANDÊS DA HISTÓRIA.

CAOS

Bagunça os times da mesa: trocas, cartões, substituição, impedimento e antecipação.

ANTES DE JOGAR

PREPARE A MESA

Juntem de 2 a 4 participantes. Cada um monta o próprio time de 11 com a formação que quiser.

Embaralhem as cartas e deixem o monte virado para baixo no centro. Com 2 participantes, tirem as cartas TROCA, porque elas pedem dois adversários.

OS 4 SETORES

GOL
Goleiros

DEF
Zagueiros e laterais

MEI
Volantes e meias

ATA
Pontas e centroavantes

O jogador sempre entra num setor em que já jogou na carreira.