



UEFA  
**EURO2016**  
FRANCE

**ADRENALYN XL**  
OFFICIAL TRADING  
CARD GAME

Manufactured under licence by  
**PANINI**

Made in Italy by PANINI S.p.A. - Modena

ONLINE CHALLENGE: [www.paniniadrenalyn.com](http://www.paniniadrenalyn.com)

## 1 ESCOLHE A TUA EQUIPA

Antes de começares a jogar com o Adrenalyn XL, deves escolher a tua equipa. Precisas de um total de 14 jogadores; 11 titulares e três suplentes. Cada equipa deve ter um guarda-redes e um mínimo de um e um máximo de cinco jogadores para cada posição!

## 2 ESCOLHE O TEU SISTEMA DE JOGO

Depois de teres escolhido os teus jogadores, deves escolher o teu sistema de jogo (ex. 4-4-2, 4-3-3, 3-5-2, etc.). Tenta escolher o sistema que melhor se adapte aos teus jogadores. Se tens bons defesas, utiliza um sistema mais defensivo, se ao contrário, escolheste muitos e bons avançados tens todo o interesse em adotar um sistema com carácter mais ofensivo.

**4-4-2**



## 3 PREPARADO PARA JOGAR?

Coloca as cartas viradas para baixo, no espaço indicado sobre o tabuleiro de jogo: os defesas na defesa, os médios ao centro e os avançados à frente. No verso de cada carta está assinalada a posição que ocupa cada jogador para te facilitar a sua posição. Durante o jogo não é permitido ver as tuas cartas viradas, nem as do teu adversário. Assim, se quiseres jogar com vantagem, terás de memorizar os jogadores que tens na tua equipa.

## REGRAS DO JOGO

VALOR DO CONTROLO  
DE JOGO



VALOR EM  
DEFESA

VALOR  
TOTAL

SÍMBOLO  
DE REMATE

POSIÇÃO

VALOR EM  
ATAQUE



## CAMPEONATO AMIGÁVEL?

Antes do pontapé de saída, os dois adversários devem decidir se jogam para ganhar a carta do adversário (campeonato) ou apenas por mera diversão (amigável). No primeiro caso, o vencedor de cada volta, recebe a carta do adversário. Se o jogo é amigável, uma vez utilizada a carta, esta fica simplesmente descartada.

Visita [www.paniniadrenalyn.com](http://www.paniniadrenalyn.com) para estares sempre informado sobre o mundo Adrenalyn XL.



## 4 COMEÇA O JOGO

Quando ambos os jogadores estiverem prontos, atira-se uma moeda ao ar para saber quem inicia o jogo. O vencedor do sorteio faz a primeira jogada, escolhendo uma das suas cartas e, sem a mostrar ao adversário, decide se elege a opção de jogar a atacar e a defender, ou de ganhar o controlo de jogo. Seguidamente, o rival escolhe uma das suas cartas e, sem a mostrar ao adversário, utiliza-a em defesa ou em ataque ou para ganhar o controlo de jogo, de acordo com a decisão que o seu adversário tenha tomado antes. *Nota: se o primeiro jogador ataca, o adversário deverá defender-se e vice-versa. Se o primeiro jogador opta pela opção do controlo de jogo, o adversário deve elege uma carta para superar a pontuação do controlo de jogo da carta do seu adversário.*



### VENCE O JOGADOR 1

Os jogadores deverão confrontar os valores das cartas elegidas. A carta que possuir o valor mais alto marca um gol e inicia a jogada seguinte. As cartas que foram escolhidas para esse confronto não podem ser novamente utilizadas durante o decorrer da partida e devem ser colocadas ao lado do campo de jogo. Se as pontuações das cartas forem iguais, o desempate deve decidir-se através do valor total, representado em todas as cartas, entre os valores de ataque e de defesa. Se do valor total também resultar um empate, então, as duas cartas devem ser descartadas e nenhum dos jogadores vence o desafio.



AS PONTUAÇÕES SÃO IGUAIS, ENTÃO,  
DEVE CONFRONTAR-SE O VALOR TOTAL...  
**GANHA O JOGADOR 2**

## FAZ UMA SUBSTITUIÇÃO

Lembra-te que, tal como num jogo de verdade, os suplentes podem dar-te a vitória nos últimos segundos, por isso, devem ser utilizados de modo eficaz! As substituições devem ser feitas no início de um confronto, antes de escolher a carta de um avançado, de um médio ou de um defesa.

*Nota: debes descartar sempre a carta substituída.*

## EQUIPA DE JOGO

Durante o jogo podes usar a carta Power-Up à tua escolha (Team Logo, Passión & Pride Eleven). Cada um deles tem um valor de reforço que pode aumentar o rating até dois jogadores da mesma equipa! Uma vez utilizada a carta Power-Up deve ser descartada.



## 5 PENALTY

O guarda-redes pode cometer uma falha por jogo. *Nota: Isto só é possível para o jogador que defende e que ainda não tenha mostrado a sua carta. Neste caso, assinala-se grande penalidade.* Todas as cartas têm um símbolo que representa o remate à baliza e os guarda-redes têm um que representa a defesa. Ao confrontar as duas cartas, debes sobrepor ambos os ícones e saberás se o jogador marcou gol ou se o guarda-redes defendeu.



✓ **REMATE, GOLO!**



✗ **DEFESA!**

Em alternativa, podes jogar com a carta do teu guarda-redes em qualquer momento do jogo, fazendo simplesmente referência ao seu valor em ataque ou em defesa ou em controlo de jogo.

## 6 QUEM GANHA O JOGO?

Vence o jogo quem sair vencedor no maior número de golos, uma vez utilizadas todas as cartas.

## PENALTY!

QUERES SENTIR A ADRENALINA DE UM CONFRONTO RÁPIDO E EXCITANTE? ENTÃO, ELEGE AS GRANDES PENALIDADES!

- Cada jogador elege um guarda-redes e cinco marcadores de grandes penalidades.
- Cada jogador deixa a descoberto a carta do guarda-redes e mistura as restantes dos seus cinco marcadores, colocando-as viradas para baixo num molho.
- O lançamento da moeda decide quem inicia a partida. O vencedor pega na primeira carta do seu molho e confronta o lugar onde está o símbolo de remate do seu marcador com o símbolo que indica a área que cobre o guarda-redes adversário. Se o jogador supera a área coberta pelo guarda-redes é penalty marcado caso contrário é penalty falhado e por isso defendido. Os lançamentos são feitos alternadamente e contabilizam-se como num jogo real.
- Se a marcação de grandes penalidades terminar em empate, remata-se à vez. O primeiro a falhar uma penalidade, antes ou depois do seu adversário ter marcado, perde o jogo.

## REGRAS AVANÇADAS E TORNEIOS

Procuras um desafio real? Então experimenta as Regras Profissionais! Num jogo com as Regras Profissionais, das 14 cartas escolhidas, três podem ter um Score Total individual (soma dos scores de ataque, defesa e controlo de jogo) de 250 pontos ou mais (Total Score de 250 + para cada carta). Para as restantes 11 cartas, o Score Total de cada carta deve somar um total máximo de 250 pontos. Nas regras dos TORNEIOS o vencedor é o melhor de três, isto significa que o primeiro jogador que ganhar dois jogos ganha o torneio.

Descarrega as regras do jogo oficial Adrenalyn XL, no teu idioma, em: [www.paniniadrenalyn.com](http://www.paniniadrenalyn.com)

OFFICIAL  
LICENSED PRODUCT

The UEFA and EURO 2016 words, the UEFA EURO 2016 Logo and Mascot and the UEFA EURO Trophy are protected by trademarks and/or copyright of UEFA. All rights reserved.

Manufactured under licence by

**PANINI**

ONLINE CHALLENGE:  
[www.paniniadrenalyn.com](http://www.paniniadrenalyn.com)