

Livro de Regras

TOINING



ÁQUILA



GAMES



O *Toinc* é um *Card Game* temático ambientado no universo do Futebol Americano. O objetivo do jogo é permitir que dois jogadores coloquem seus times para disputar uma partida, buscando fazer o maior número de pontos possível.

Para uma melhor experiência de jogo, recomendamos que cada jogador tenha seu próprio baralho. Porém, é perfeitamente possível jogar o *Toinc* com apenas um baralho, onde os jogadores alternam entre os *decks* de ataque e defesa de acordo com o momento que estiverem jogando durante a partida, e compartilham o mesmo *deck* de despecho de jogadas.

A principal mecânica presente no jogo é a montagem das mãos de ataque e defesa, preparando as jogadas com cartas compradas a cada rodada. Para isso, o jogador pode descartar e comprar novas cartas durante a formação das mãos (substituições), mas isso resulta em menos cartas de despecho ao final da jogada, o que pode mudar completamente o rumo das coisas. Cuidado, assim como no jogo de futebol americano de campo, uma jogada maravilhosa pode ser completamente perdida se houver uma falta.

O sucesso de uma jogada é avaliado comparando as estatísticas de jogadores de ataque e defesa, somadas a um lançamento de dados. Este componente randômico trás mais

realidade e equilíbrio ao jogo, dando uma pequena chance, por menor que seja, de um jogador com uma baixa estatística ganhar de um jogador forte em uma determinada jogada (afinal de contas, até os melhores jogadores podem errar).

Ao fim de cada jogada o time que foi bem-sucedido compra um número cartas de despecho relativo às substituições feitas para montar a sua mão vencedora, escolhendo uma e descartando as demais. Já o time que não obteve sucesso na jogada compra apenas uma carta. Se a carta for um sucesso de ataque, o time ganha mais jardas em campo. Caso seja um sucesso de defesa, o time atacante pode retroceder em campo, e até mesmo perder a posse de bola (no caso de um *fumble* ou *interceptação*). Mas a carta de despecho pode ser uma falta, e aí uma boa jogada pode estar completamente comprometida.

Ao chegar ao final do campo (*endzone*), o time atacante ganha 6 pontos, e tem direito a um chute extra para mais 1. Efetuando um chute para finalizar a jogada antes de conseguir chegar à linha de gol, em caso de sucesso, marca 3 pontos. Após uma marcação de pontos a posse de bola muda de jogador, e quem atacava passa a defender, e vice-versa.

Ao final do jogo, quem conseguir mais pontos ganha o jogo e pode entrar para o **Hall da Fama** do esporte.

Componentes do Jogo

- 40 cartas de ataque
 - 26 cartas de jogadores de ataque
 - 14 cartas de jogadas de ataque
- 30 cartas de defesa
 - 22 cartas de jogadores de defesa
 - 8 cartas de jogadas de defesa
- 30 cartas de despecho
- 10 cartas de sucesso de ataque
- 10 cartas de sucesso de defesa
- 10 cartas de falta
- 1 dado de 6 faces de ataque (vermelho)
- 1 dado de 6 faces de defesa (azul)
- 1 marcador de posse de bola
- 1 manual de regras

Anatomia das Cartas

Cartas de jogadores de ataque e defesa

As cartas de jogadores do tipo ataque e defesa possuem a mesma estrutura, sendo diferenciadas por:

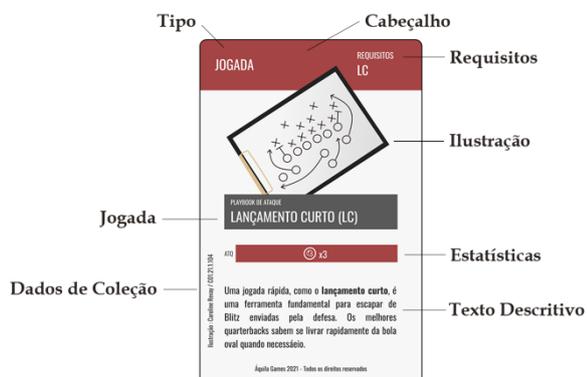
- Cabeçalho vermelho: jogador de ataque
- Cabeçalho azul: jogador de defesa



Cartas de jogadas de ataque e defesa

As cartas de jogadas do tipo de ataque e defesa possuem a mesma estrutura, sendo diferenciadas por:

- Cabeçalho vermelho: jogador de ataque
- Cabeçalho azul: jogador de defesa



Cartas de desfecho de jogadas

As cartas de desfecho possuem a mesma estrutura, sendo diferenciadas pelo seu tipo, conforme texto no cabeçalho:

Cabeçalho – Local com as informações gerais da carta.

Tipo – Tipo de carta, podendo ser: jogador, jogada ou desfecho.

Bônus – Informações de bônus para alguma jogada (ver *Jogadas de ataque* e *Jogadas de defesa* – págs. 10 e 11).

Iconografia – Ícones de efeitos rápidos, contidos em seu cabeçalho, contendo habilidades especiais do jogador (ver *Habilidades especiais dos jogadores* – pág. 14).

Ilustração – Imagem ilustrativa da carta.

Mascote – É o mascote do time. No jogo básico do *Toinc* é o mascote do *Toinc Team*. Cada baralho personalizado futuro terá seu próprio mascote, cores e uniformes.

Nome – Nome da posição do jogador e sua devida abreviação (ver *Jogadores de ataque* e *Jogadores de defesa* – pág. 09).

Estatísticas – Qual o nível de habilidade do jogador na ação específica.

Texto Descritivo – Texto que contextualiza a carta no jogo de futebol americano.

Dados da Coleção – Informações gerais como: número da carta, coleção e artista que criou a ilustração.

Cabeçalho – Local com as informações gerais da carta.

Tipo – Tipo de carta, podendo ser: jogador, jogada ou desfecho.

Requisitos – Estatística que o jogador deve ter para poder ser líder desta jogada (ver *Jogador líder*, pág. 14)

Ilustração – Imagem ilustrativa da carta.

Jogada – Nome da jogada a ser executada (ver *Jogadas de ataque* e *Jogadas de defesa* – págs. 10 e 11).

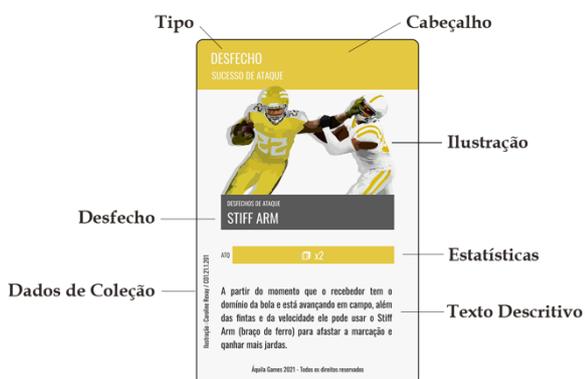
Estatísticas – Qual a forma de calcular o avanço ou retrocesso da jogada.

Texto Descritivo – Texto que contextualiza a carta no jogo de futebol americano.

Dados da Coleção – Informações gerais como: número da carta, coleção e artista que criou a ilustração.

- ATAQUE: ocorre um sucesso de ataque
- DEFESA: ocorre um sucesso de defesa

- ❏ **FALTA:** ocorre uma falta que vai alterar o desfecho da jogada



Cabeçalho – Local com as informações gerais da carta.

Tipo – Tipo de carta, podendo ser: jogador, jogada ou desfecho.

Ilustração – Imagem ilustrativa da carta.

Desfecho – O que ocorreu no desfecho da jogada (ver *Analisar desfecho* – pág. 07).

Estatísticas – Qual a forma de calcular o avanço ou retrocesso da jogada.

Texto Descritivo – Texto que contextualiza a carta no jogo de futebol americano.

Dados da Coleção – Informações gerais como: número da carta, coleção e artista que criou a ilustração.

Os 3 decks do Toinc

No *Toinc* existem três decks que são usados durante as partidas. Antes de começar uma partida eles devem ser separados e embaralhados. Seguem os diferentes fundos dos baralhos para identificação:

Ataque



Composto por:

- ❏ Jogadores de ataque
- ❏ Jogadas de ataque

Defesa



Composto por:

- ❏ Jogadores de defesa
- ❏ Jogadas de defesa

Desfecho



Composto por:

- ❏ Sucessos de ataque
- ❏ Sucessos de defesa
- ❏ Cartas de faltas

Preparação

Antes de começar a jogar *Toinc*:

1. Separe as cartas de acordo com suas cores de fundo:
 - a. Vermelho – baralho de ataque.
 - b. Azul – baralho de defesa.
 - c. Amarelo – baralho de desfechos.
2. Se cada jogador tiver seu deck de *Toinc*, embarquem separadamente cada um dos seus 3 baralhos.
3. Se a partida for disputada com apenas um *Toinc*, embarquem os 3 baralhos, e os jogadores alternam entre os baralhos de

defesa e ataque, compartilhando o baralho de desfechos.

4. Para definir quem começa a partida no ataque, um dos jogadores pega o marcador de posse de bola e o esconde em uma das mãos, sem o outro jogador ver, pedindo para ele adivinhar em qual de suas mãos está. Se ele adivinhar ganha o marcador e posse da bola no começo da partida.
5. Se cada jogador tiver seu *Toinc*, aquele que tiver o marcador de posse de bola começa jogando com seu baralho de ataque, deixando o baralho de desfecho próximo a si e o baralho de defesa reservado, por

enquanto. O mesmo ocorre com o jogador sem a posse de bola, porém usando o baralho de defesa.

6. O mesmo procedimento é adotado para uma partida com um único *Toinc*. Neste caso, porém, o baralho de ataque vai para o jogador com a posse de bola e o baralho de defesa vai para o outro jogador. O baralho de desfecho de jogadas é colocado na mesa, ficando ao alcance de ambos os jogadores.

E tudo pronto. A partida já pode começar!!!

E que comecem os jogos!!!

O turno

O objetivo geral do *Toinc* é marcar pontos. Para isso o time que tem a posse de bola deve avançar em campo, de preferência alcançando a linha de gol (*endzone*) que produz a maior pontuação. A unidade de avanço é a jarda, sendo que o campo é composto por 100 jardas (1 jarda equivale mais ou menos a 91 cm).



Como uma grande tarefa não precisa ser feita toda de uma vez, o avanço em campo pode ser feito, no mínimo, de 10 em 10 jardas. Para isso, o time de ataque possui 4 tentativas de jogadas, chamadas *downs*. Se dentro destes 4 *downs* o time conseguir avançar as 10 jardas baseado na posição da bola no início do turno ele encerra e um novo turno começa; e assim sucessivamente, até passar a linha de gol e atingir o final do campo, a *endzone* (ver *touchdown* - pág. 08). Assim, o time atacante marca 6 pontos e tem o direito a dar um chute extra (ver *Field goal* - pág. 08).

Caso não haja sucesso no avanço até o quarto *down*, a bola retorna para o adversário,

que passa a ser o novo time atacante, recebendo o marcador de posse de bola. O novo time atacante começa seu turno na exata posição em que a jogada do ataque anterior fracassou. Os baralhos devem ser trocados (ataque ↔ defesa) e o jogo reinicia.

Para não oferecer uma posição favorável de campo para o time defensor o time atacante pode optar por usar a quarta tentativa do turno como uma jogada estratégica defensiva e chutar a bola para uma posição mais próxima da *endzone* adversária. Este chute chama-se *punt* (ver *Punt* - pág. 11). Agora o time que retomou a posse de bola vai ter que avançar mais jardas para conquistar uma pontuação do que se tivesse começado seu turno na posição em que o outro time falhou em suas tentativas.

Uma outra possibilidade, ainda, caso esteja a uma distância possível de acertar o gol adversário (Y), é tentar um chute ao gol (*field goal*), o qual vale 3 pontos (ver *Field goal* - pág. 08). Mas cuidado: caso a tentativa de chute fracasse, o time defensor recupera a posse na mesma posição de campo da jogada fracassada.

Por fim, ainda existe uma jogada defensiva que permite pontuação: o *Safety*. Se uma jogada da defesa resultar em sucesso, fazendo com que a posição de bola retroceda para dentro da *endzone* do time atacante, o time defensor marca 2 pontos e ganha a posse de bola, começando um novo turno.

Importante: após a conclusão de um turno com pontuação, a posse de bola passa para o time que estava defendendo, sendo devolvida a partir de um chute de *kickoff* (ver *kickoff* - pág. 12).

A jogada

A jogada é dividida em 9 fases:

1. Comprar cartas.
2. Montar as mãos de ataque e defesa.
3. Anunciar a jogada da defesa.
4. Anunciar contestadores.
5. Comparar estatísticas da jogada de defesa.
6. Anunciar jogada de ataque.
7. Anunciar contestadores.
8. Comparar estatísticas de ataque.
9. Analisar desfecho.

1. Comprar cartas

O time de ataque compra 8 cartas de seu baralho, e descarta 2, formando sua mão inicial. O time de defesa compra 6 cartas, podendo trocar duas por outras cartas de seu baralho. Estas são consideradas trocas livres e não geram qualquer consequência futura na jogada.

2. Montar as mãos de ataque e defesa

Caso os jogadores ainda não estejam satisfeitos com suas mãos (não tenham conseguido boas jogadas), ambos podem fazer 2 substituições. Porém, estas substituições não são consideradas trocas livres, gerando penalidade durante a fase de desfecho de jogada.

3. Anunciar jogada de defesa

Caso os jogadores tenham jogadas preparadas em suas mãos eles devem anunciá-las, começando pela defesa.

Se o jogador de defesa não tiver conseguido preparar uma jogada em sua mão, ou não queira lançar qualquer jogada, ele passa a vez para o jogador atacante (pular para a fase 6).

Para tentar executar uma jogada preparada, o defensor deve baixar na mesa as cartas: jogada de defesa + líder de jogada + jogadores bônus. As demais cartas devem ainda continuar ocultas

na mão de defesa, pois ainda poderão ser utilizadas no caso desta jogada não obter sucesso e o time atacante fazer sua jogada. O líder de jogada deve ser anunciado primeiro (tendo a estatística condizente com a carta de jogada - ver *Jogador líder*, pág. 14), seguido de demais jogadores que permitirão atribuir bônus (ver *Bônus oferecidos pelos jogadores*, pág. 12).

Alguns jogadores atribuem bônus na defesa para determinadas jogadas. Estes jogadores podem ser contestados pelos jogadores de linha ofensiva de ataque, cancelando seus bônus. Tanto jogadores que atribuem bônus para a jogada de defesa como os jogadores contestadores do ataque não podem mais ser usados até o final da jogada.

4. Anunciar contestadores

O time de ataque agora anuncia seus contestadores, iniciando pelo contestador líder, o qual vai contestar a jogada. Em seguida, devem ser designados os contestadores de bônus. Cada contestador de bônus vai forçar o descarte de um jogador que ofereça bônus para a jogada de defesa, sendo igualmente descartado em seguida (a menos que seja um jogador com a habilidade *Agilidade Extrema* - ver pág. 12).

Só podem ser anunciados pelo time de ataque como contestadores jogadores que possam bloquear (com a estatística bloqueio): *Center (C)* - *Offensive Guard (OG)* - *Offensive Tackle (OT)* - *Tight-End (TE)*.

5. Comparar estatísticas de defesa

Tendo sido definidos todos os participantes da jogada, cada time lança um dado e soma seu valor à estatística de seu jogador líder (líder de jogada e contestador líder) acrescida dos bônus fornecidos pelos jogadores não contestados pelo adversário. Estes valores compõem a habilidade de jogada de cada time.

Caso a habilidade da defesa seja maior que a habilidade do ataque o time defensor é considerado o vencedor da jogada. Neste caso, o time atacante não tem como fazer sua jogada preparada (se houver), e a jogada segue para a fase de desfecho. Antes, porém, deve ser calculado o valor de impacto, que é obtido pela

diferença entre as habilidades de jogada de ambos os times. Este valor será utilizado para calcular perdas de jardas resultantes da jogada. (pular para a fase 9)

No caso de um empate nos valores de habilidade dos times na jogada ela simplesmente não rende qualquer resultado (pular para a fase 6).

Se o valor da habilidade do ataque for maior que a habilidade da defesa significa que a jogada da defesa falhou, tirando sua concentração. Neste caso, deve ser calculado o impacto em favor do time de ataque, o qual será levado como bônus para sua jogada de ataque preparada.

6. Anunciar jogada de ataque

De forma análoga ao time defensor, o time atacante pode tentar executar uma jogada preparada baixando na mesa as cartas: jogada de ataque + líder de jogada + jogadores bônus. O líder de jogada deve ser anunciado primeiro (tendo a estatística condizente com a carta de jogada - ver *Jogador líder*, pág. 14), seguido de demais jogadores que permitirão atribuir bônus (ver *Bônus oferecidos pelos jogadores*, pág. 12).

Estes jogadores do ataque que atribuem bônus podem ser contestados pelos jogadores de linha defensiva, cancelando esses bônus. Tanto jogadores que atribuem bônus para a jogada de defesa como os jogadores contestadores de defesa não podem mais ser usados até o final da jogada.

7. Anunciar contestadores

Agora o time de defesa anuncia seus contestadores, começando pelo contestador líder, o qual vai contestar a jogada. Em seguida, devem ser designados os contestadores de bônus. Cada contestador de bônus vai forçar o descarte de um jogador que ofereça bônus para a jogada de ataque, sendo igualmente descartado em seguida (a menos que seja um jogador com a habilidade *Agilidade Extrema* - ver pág. 12).

Só podem ser anunciados pelo time de defesa como contestadores jogadores: *Defensive Tackle* (DT) - *Defensive End* (DE) - *Linebacker* (LB).

8. Comparar estatísticas de ataque

Da mesma forma que ocorreu com a defesa, cada jogador lança um dado e soma seu valor à estatística de seu jogador líder (líder de jogada e contestador líder) acrescida dos bônus fornecidos pelos jogadores não contestados pelo adversário. Se houve uma tentativa frustrada de jogada da defesa, o valor do impacto deve ser somado à estatística do jogador líder de ataque. Estes valores compõem a habilidade de jogada de cada time e os valores são avaliados.

No caso de um empate, como ocorreu anteriormente, a jogada simplesmente não deu resultado.

Caso a habilidade do ataque supere a habilidade da defesa, a jogada resultou em sucesso e o valor do impacto será utilizado para calcular o avanço da jogada (se não for revertida na fase de desfecho).

Em caso de a habilidade da defesa superar a de ataque significa que a jogada falhou, e as chances de ocorrer um desfecho negativo para o time atacante são maiores.

9. Analisar desfecho

E nesta etapa tudo pode mudar. Sempre existe a chance de algo acontecer durante as jogadas do futebol americano, desde grandes avanços, uma *pick six* (interceptação recuperada para *touchdown*), até uma ou mais faltas que anulem os resultados conquistados.

O time que obteve um sucesso durante uma jogada - time de defesa durante a jogada de defesa, ou qualquer time durante a jogada de ataque - deve comprar 3 cartas de desfecho, reduzindo deste número a quantidade de substituições efetuadas durante a fase de montagem das mãos de ataque/defesa. Das cartas compradas é possível escolher qual o tipo de desfecho deseja que ocorra, descartando as demais. Caso tenha apenas uma carta de desfecho, seu efeito deverá ser aplicado, se for o caso.

Por sua vez, o time que não obteve sucesso durante uma jogada compra apenas uma carta,

independente do número de substituições efetuadas.

No caso de ser um sucesso do time atacante e sua carta de desfecho ser um sucesso de ataque, o bônus da carta deve ser aplicado como avanço de jardas na jogada, somado ao resultado da carta de jogada que leva em consideração o valor do impacto. Se a carta escolhida for um sucesso de defesa seu efeito é desconsiderado.

Se houver um sucesso do time defensor, e sua carta de desfecho for um sucesso de defesa, o bônus da carta deve ser aplicado como retrocesso em jardas na posição da bola para o time atacante. Se o sucesso foi fruto de uma jogada de defesa, deve ser avaliado o resultado da carta fazendo uso do valor de impacto, se for o caso. Se a carta de desfecho for um sucesso de ataque ela pode ser desconsiderada. No caso dos sucessos de defesa, além dos recuos, existem cartas de *interceptação* e de *fumble*, as quais resultam no time defensor ter retomado a posse de bola.

Agora, no caso de acontecerem faltas durante a jogada, cada uma deve ser analisada de acordo com o seu texto e resultado específico. As faltas podem fazer com que o ataque ganhe ou perca jardas, permitir que o time atacante possa começar um novo turno (reiniciar a contagem de *downs*), entre outros efeitos.

Porém, assim como ocorre no futebol americano, se houver uma ou mais faltas para cada lado a jogada como um todo resta prejudica, devendo repetir aquela tentativa de ataque (mesmo *down*).

Exemplos de jogadas

Seguem alguns exemplos de jogadas.

Pontuações

Existem três tipos de pontuações no futebol americano e, conseqüentemente, no *Toinc*:

- *Touchdown*
- *Field Goal*
- *Safety*

Touchdown

O *touchdown* é a maior pontuação do futebol americano. Ele é conquistado quando um time avança todo o campo de jogo e passa pela linha de gol, entrando na *endzone* do time adversário. Por conquistar todo o território o time ganha 6 pontos, tendo direito a um chute extra (*extra point*) da linha de 15 jardas. O *extra point* segue as mesmas regras do *field goal* para ser executado (ver a seguir). Em substituição ao *extra point*, o time atacante pode tentar uma conversão de dois pontos, que funciona mais ou menos como um "*mini touchdown*", entrando na *endzone* em uma única jogada, com a bola estando posicionada na linha de 2 jardas. A conversão de dois pontos, como o próprio nome diz, vale 2 pontos.

Field Goal

O *field goal* é um chute dado sobre o gol (Y) para conquistar 3 pontos. Normalmente é uma jogada que é efetuada quando o time atacante já está no quarto *down* a uma certa distância que o chutador (*kicker*) tem chances de alcançar o gol. Importante ressaltar que, caso erre o chute, o time adversário recupera a bola no mesmo local no qual ela estava posicionada quando do início da jogada.

Como o gol (Y) está posicionado 10 jardas para dentro da *endzone* e a bola é lançada para trás 8 jardas para ser posicionada pelo *Holder* para o chute, a distância do *field goal* é calculada somando a posição de campo em jardas +18. O sucesso do *field goal* pode ser obtido na tabela a seguir pelo lançamento de um D6:

Distância (FG)	Sucesso
0 (Bloqueado)	1 (sem sucesso)
Até 33 jardas	2+
Até 43 jardas	3+
Até 53 jardas	4+
Até 63 jardas	5+
Até 66 jardas	6

O *extra point* (pós *touchdown*) mencionado na seção anterior é um chute onde a bola é posicionada na linha de 15 jardas. Assim sendo, o *extra point* é um *field goal* de 33 jardas que vale 1 ponto. Ou seja, para acertar o *extra point* tem que tirar 2 ou mais em um D6.

Safety

O *safety* é a única jogada do futebol americano que permite um time sem a posse de bola marcar pontos. Para que o *safety* aconteça, o jogador que está com a bola no ataque deve ser derrubado ainda dentro de sua *endzone*.

No *Toinc*, se uma jogada com sucesso de defesa forçar o time atacante a recuar para dentro de sua *endzone* um *safety* vai ocorrer. Com isto, o time defensor ganhará 2 pontos, além da posse da bola, começando um novo turno.

Jogadores de Ataque

Quarterback (QB)

O *Quarterback* é o comandante do ataque. Ele é responsável por organizar as jogadas ofensivas e, até mesmo, mudar a jogada conforme analisa a defesa adversária. Pela sua mão passa a maioria, se não todos, os *snaps* ofensivos do time.

Oferece bônus +1 para jogadas terrestres e bônus +2 para jogadas aéreas (não contestáveis, modificados x2 quando o time estiver na *Red Zone* - ver *Chegando à Red Zone* - pág. 12).

Running Back (RB)

O *Running Back* é um jogador especialistas em corridas. Ganhar território na força bruta é seu trabalho. Estabelecer um jogo terrestre vigoroso, ganhando jardas após o contato, é peça chave para a vitória.

Wide Receiver (WR)

O *Wide Receiver* é o responsável por garantir o avanço do time via jogadas aéreas. Porém, antes de ter a chance de capturar a bola, o recebedor deve executar muito bem sua rota, garantindo a separação do seu marcador.

Tight-End (TE)

O *Tight-End* é um jogador versátil. Ele pode tanto bloquear junto à linha ofensiva, como se posicionar para receber passes, especialmente visando conquistar primeiras descidas. Entretanto, pode ser mais perigoso que isso.

Center (C)

O *Center* é o jogador que comanda a linha ofensiva. Responsável por iniciar o *snap*, passando a bola para o *Quarterback* por debaixo de suas pernas, sua precisão e forte embate com a linha ofensiva são fundamentais para garantir o sucesso da jogada.

Não é um jogador considerado elegível, mas oferece um bônus de +1 para jogadas terrestres (contestável por DT - DE - LB).

Offensive Tackle (OT)

O *Offensive Tackle* tem como função principal na linha ofensiva fazer a proteção do *Quarterback*, especialmente em seu lado cego que é o oposto de sua mão de lançamento.

Não é um jogador considerado elegível, mas oferece um bônus de +2 para jogadas terrestres (contestável por DT - DE - LB).

Offensive Guard (OG)

O *Offensive Guard* é o jogador da linha ofensiva que se posiciona entre o *Center* e o *Offensive Tackle*. É responsável, principalmente, por abrir espaços na linha defensiva para as corridas dos *Running Backs*.

Não é um jogador considerado elegível, mas oferece um bônus de +3 para jogadas terrestres (contestável por DT - DE - LB).

Jogadores de Defesa

Defensive Tackle (DT)

O *Defensive Tackle* posiciona-se no meio da linha de defesa. Sendo um jogador um pouco mais pesado fica responsável por evitar as corridas dos *Running Backs* adversários, além de demais jogadas defensivas.

Além de ser um jogador obrigatório para compor uma jogada de *Blitz* (B), oferece um bônus de +2 para jogadas de *Sack* (contestável por C - OG - OT - TE).

Defensive End (DE)

O *Defensive End* joga pelas pontas da linha defensiva. Jogadores um pouco mais atléticos, são menores e mais rápidos que os *Defensive Tackles*, tendo como uma de suas funções atacar o *Quarterback* adversário.

Além de ser um jogador obrigatório para compor uma jogada de *Blitz* (B), oferece um bônus de +3 para jogadas de *Sack* (contestável por C - OG - OT - TE).

Linebackers (LB)

O *Linebacker* posiciona-se logo atrás da linha defensiva. Avançam para fazer *tackles* e tentar efetuar o *sack* no *Quarterback* adversário, além de ser uma proteção contra passes curtos. Assim, é um dos jogadores mais versáteis da defesa.

Além de ser um jogador obrigatório para compor uma jogada de *Blitz* (B), oferece um bônus de +1 para jogadas de *Sack* (contestável por C - OG - OT - TE).

Cornerback (CB)

O *Cornerback* marca as laterais do campo, uma zona normalmente utilizada pelos *Wide Receivers* para suas rotas. Nestas zonas os *tackles* devem ser precisos, a fim de evitar grandes perdas de território.

Oferece um bônus de +2 para lançamentos curtos (LC) e médios (LM) (não contestável).

Safety (S)

O *Safety* é um jogador do segundo nível da defesa. Tem como principal função fazer a cobertura de jogadas profundas, impedindo lançamentos longos e sendo o último jogador e tentar impedir um *touchdown*.

Oferece um bônus de +2 para lançamentos longos (LL) (não contestável).

Jogadas de Ataque

São jogadas de ataque do jogo *Toinc*:

● Lançamentos (AE)

Corridas (jogo terrestre)

As corridas são conhecidas como jogo terrestre e, para funcionarem bem, devem contar com a ajuda da linha ofensiva fazendo bloqueios, além da habilidade dos corredores (RB - QB).

Para que uma corrida possa ser baixada como jogada preparada, na mão de ataque deve ter uma das variações de cartas de corrida, bem como um jogador com a referida estatística (RB - QB). As variações de corrida são: *Corrida Curta* (CC), *Corrida Média* (CM) e *Corrida Longa* (CL).

Como os jogadores da linha ofensiva são cruciais para as corridas fazendo bloqueios para abrir espaço na linha defensiva todos eles (C - OG - OT) oferecem bônus para este tipo de jogada (o jogador líder não atribui bônus). Estes bônus podem ser contestados pela linha defensiva do adversário (DT - DE - LB).

A presença do *Quarterback* (QB) na mão de ataque, embora não obrigatória, oferece um bônus de +1 para jogadas de corrida (não contestável, +2 quando o time estiver na *Red Zone* - ver *Chegando à Red Zone* - pág. 12).

O avanço em jardas vai depender do valor do impacto do sucesso no ataque, conforme tabela a seguir:

Jogada	Avanço
Corrida Curta (CC)	Impacto
Corrida Média (CM)	Impacto x2
Corrida Longa (CL)	Impacto x4 + 5

Lançamentos (jogo aéreo)

Se as corridas são conhecidas como jogo terrestre, os lançamentos são conhecidos, obviamente, como jogo aéreo; para funcionarem bem, deve haver sintonia entre o *Quarterback* (QB) e os recebedores (TE - WR).

Para que um lançamento possa ser baixado como jogada preparada, na mão de ataque deve ter uma das variações da carta de lançamento, bem como um jogador com a referida estatística (TE - WR). As variações de lançamento são:

Lançamento Curto (LC), Lançamento Médio (LM) e Lançamento Longo (LL).

A presença do *Quarterback* (QB) na mão de ataque, embora não obrigatória, oferece um bônus de +2 para jogadas de lançamento (não contestável, +4 quando o time estiver na *Red Zone* - ver *Chegando à Red Zone* - pág. 12).

O avanço em jardas vai depender do valor do impacto do sucesso no ataque, conforme tabela a seguir:

Jogada	Avanço
Lançamento Curto (LC)	<i>Impacto</i> x3
Lançamento Médio (LM)	<i>Impacto</i> x4 + 5
Lançamento Longo (LL)	<i>Impacto</i> x7 + 10

Existe ainda uma última jogada de lançamento - *Hail Mary* (HM) - a qual será tratada mais a frente nas jogadas especiais, visto seu comportamento de exceção às regras de lançamentos.

Jogadas de Defesa

As jogadas de defesa do jogo *Toinc* são as seguintes:

- Sack (AS)
- Blitz (B)

Sack (SA)

O *Sack* (S) é uma jogada onde a defesa tenta passar pela linha ofensiva e derrubar o *Quarterback* (QB) antes que ele consiga fazer a jogada. Em caso de sucesso, normalmente oferece bons recuos de campo, sendo uma forte jogada defensiva.

Para que um *Sack* (S) possa ser baixado como jogada preparada, a carta desta jogada deve estar presente na mão de defesa, bem como um jogador com a referida estatística (DT - DE - LB). Os demais jogadores da linha defensiva (DT - DE - LB) oferecem bônus para este tipo de jogada. Estes bônus podem ser contestados pela linha ofensiva do adversário (C - OG - OT - TE).

A perda de jardas vai depender do valor do impacto do sucesso no ataque, conforme tabela a seguir:

Jogada	Avanço
Sack (S)	<i>Impacto</i> x(n° de jogadores no sack)

Blitz (B)

A *Blitz* (B) é uma jogada onde a linha defensiva tenta atacar de forma massiva o *Quarterback* (QB) adversário antes que ele consiga fazer a jogada. Em caso de sucesso, pode atrapalhar bastante a sequência do ataque.

Para que uma *Blitz* (B) possa ser baixada como jogada preparada, a carta desta jogada deve estar presente na mão de defesa, bem como ter um mínimo de um jogador de cada tipo da linha defensiva participando da jogada (DT, DE e LB) contando cada um como 2 pontos de habilidade (não contestáveis). Os demais jogadores da linha defensiva (DT - DE - LB) oferecem bônus extras de +2 para este tipo de jogada. Estes bônus extras podem ser contestados pela linha ofensiva do adversário (C - OG - OT - TE).

Em caso de sucesso, a *Blitz* (B) impede que seja realizado pelo ataque uma jogada terrestre, e o segundo nível da defesa ganha um bônus de +2 contra jogadas aéreas.

Jogadas especiais

Punt

Quando o time atacante chega ao quarto *down*, e não quer arriscar mais uma jogada nem um *field goal*, o melhor que tem a fazer é mandar a bola para longe, colocando o time adversário em uma posição menos favorável em campo para iniciar seu turno. No *Toinc*, o sucesso da jogada dependendo da habilidade do *Punter*, o que pode ser obtido na tabela a seguir pelo lançamento de um D6:

Resultado	Sucesso
<i>Punt</i> bloqueado	1
20 jardas	2
30 jardas	3
40 jardas	4
50 jardas	5
60 jardas ou bola posicionada na linha de 10 jardas	6

No caso de uma falha crítica (resultado 1), o *Punter* falha miseravelmente, tendo seu chute bloqueado e a posse de bola sendo retomada pelo time de defesa na posição do início da jogada.

Em um sucesso entre 2 a 5 a bola viaja o número de jardas da tabela, sendo posicionada para o início do turno do time adversário. Caso a bola entre na *endzone* adversária ocorre um *touchback*, com a bola sendo posicionada na linha de 25 jardas para o início do novo turno.

Por fim, um sucesso crítico (resultado 6) resulta na bola avançar 60 jardas (caso tenha este espaço de campo) ou ser posicionada na linha de 10 jardas, o que for melhor para o time chutador.

Kickoff

O *kickoff* é a forma como o time que vai atacar recebe a bola, determinando a posição inicial dos seus *downs*. O time defensor chuta a bola a partir da linha de 25 jardas, posicionando-a para começar o ataque. No *Toinc*, o sucesso da jogada depende da habilidade do *Kicker*, o que pode ser obtido na tabela a seguir pelo lançamento de um D6:

Distância (FG)	Sucesso
Falta	1
30 jardas	2
35 jardas	3
40 jardas	4
50 jardas	5
55 jardas	6

No caso de uma falha crítica (resultado), o *Kicker* escorrega na hora do chute, fazendo com que a bola saia pela linha lateral antes de alcançar a *endzone*, o que é uma falta de "*Illegal Kickoff*". Assim sendo, o time atacante terá a bola posicionada na linha de 40 jardas.

Em um sucesso de 2 a 5 a bola viaja o número de jardas da tabela, sendo posicionada para o início do turno do time adversário.

Um sucesso crítico (resultado 6) resulta na bola ser posicionada na linha de 10 jardas, fazendo o novo time atacante, como se diz na gíria do futebol americano, começar "de costas para o muro".

Hail Mary

A *Hail Mary* é uma jogada de desespero, utilizada como um último recurso em um tempo de jogo para a marcação de um *touchdown*. Mas a missão é nada fácil.

Primeiro, para poder efetuar a jogada, é preciso ter na mão de ataque uma carta com a jogada *Hail Mary* + um *Quarterback* (que possui a estatística para esta jogada) + um *Wide Receiver* (especialista em receber lançamentos longos).

Esta jogada pode contabilizar muitas jardas, sendo calculada pelo impacto em um sucesso de ataque x10.

Para avaliar o sucesso da jogada, pelo lado do ataque, soma-se a estatística *Hail Mary* do *Quarterback* + a estatística *Lançamento Longo* do *Wide Receiver* (se for o caso, acrescentar o impacto de uma jogada de defesa que falhou anteriormente como bônus). Cada jogador elegível de ataque (ver *Jogadores elegíveis de ataque* - pág. 14) também conta como um bônus de +1 para a jogada.

Pelo lado da defesa, em uma *Hail Mary*, cada jogador de segundo nível da defesa (LB - CB - S) contam como estatística 3, sendo que cada *Safety* (S) extra dá um bônus de +2 para o grupo de defensores.

Regras Especiais e Detalhes

Bônus oferecidos pelos jogadores

Alguns jogadores podem oferecer bônus para compor o valor de habilidade das jogadas de ataque ou defesa. Estes bônus são representados no cabeçalho, no lado esquerdo logo abaixo do tipo da carta, pelas siglas:

- AÉREO +x: adiciona x de bônus à habilidade do time em jogadas de lançamentos (LC - LM - LL), o chamado jogo aéreo.
- LC +x: adiciona x de bônus à habilidade do time em jogadas de lançamentos curtos (LC).
- LM +x: adiciona x de bônus à habilidade do time em jogadas de lançamentos médios (LM).

- SACK +x: adiciona x de bônus à habilidade do time em jogadas de sack (SA).
- TERRESTRE +x: adiciona x de bônus à habilidade do time em jogadas de corrida (CC - CM - CL), o chamado jogo terrestre.

Chegando à Red Zone

Ao chegar às últimas 20 jardas do campo de ataque o time entra na *Red Zone*, um local onde o campo encurta e nem todas as jogadas podem ser executadas. Os grandes times são considerados fortes dependendo de sua atuação nesta parte do campo.

Para fazer um *touchdown*, o time atacante deve ter sucesso em sua jogada de ataque entrando na *endzone*, porém, sem ultrapassar seus limites. No caso, a *endzone* tem um comprimento de 10 jardas. Assim sendo, não faz sentido (e não é permitido) utilizar as jogadas de ataque *Lançamento Longo* e *Hail Mary* estando na *Red Zone*. Contudo, sucessos de ataque obtidos em cartas de desfecho não contam para exceder os limites da *endzone*, uma vez que todos são considerados ganhos pós recepção, momento em que o jogador já está ultrapassando ou já ultrapassou a linha de gol.

Por fim, os bônus oferecidos pelo *Quarterback* na *Red Zone* são dobrados.

Desfechos

Durante a fase de desfecho (ver fase 9. *Analisar desfecho* da jogada, pág. 07) podem ser compradas três tipos de cartas:

- Sucesso de Ataque.
- Sucesso de Defesa.
- Falta.

Uma carta de sucesso de ataque tem efeito apenas quando um time atacante decide (ou é forçado a) usá-la como desfecho. Todas as cartas de sucesso de ataque produzem um avanço ofensivo baseado em um lançamento de dado multiplicado por um modificador, o qual deve ser somado ao resultado da jogada. Se comprada pelo time defensivo o resultado da carta é simplesmente ignorado.

Uma carta de sucesso de defesa tem efeito apenas quando um time defensor decide (ou é forçado a) usá-la como desfecho. Algumas cartas de sucesso de defesa (*Perda de Jardas*) produzem recuo de jardas do time ofensivo. Este recuo é baseado em um lançamento de dado multiplicado por um modificador, o qual deve ser somado ao resultado da jogada. Outras cartas (*Fumble* e *Interceptação*), além de produzirem recuos, retomam a posse de bola na posição final da jogada, tornando o time defensor o novo atacante. Se cartas de defesa forem compradas (ou escolhidas) pelo time ofensivo, seus resultados são ignorados.

No caso das cartas de faltas é necessário seguir as estatísticas das faltas e analisar os seus textos descritivos.

Seguindo estatísticas de faltas:

Estatística de defesa (DEF): falta cometida pela defesa. É informado o valor do avanço fixo em jardas do time atacante (ou na posição da falta, no caso de uma *Pass Interference*).

Estatística de ataque (ATQ): falta cometida pelo ataque. É informado o valor do recuo fixo em jardas do time atacante.

Analizando textos descritivos de faltas:

Jardas de onde a jogada começou: o avanço ou recuo do time ofensivo ocorre a partir da posição onde a jogada da falta começou desconsiderando quaisquer outros resultados da jogada.

Jardas de onde a jogada terminou: o avanço ou recuo do time ofensivo ocorre após o término da jogada, ou seja, aplica-se o resultado da jogada e depois o resultado da falta.

1st down automático: algumas faltas defensivas aplicam *first down* automático. Neste caso, além do avanço em campo, o time ofensivo volta a ter 4 tentativas para avançar novas 10 jardas.

Pontos importantes a destacar:

Uma falta para cada time: no caso de ocorrer uma falta para cada time, o *down* deve ser repetido e o resultado da jogada anulado.

Declinar da falta: o time beneficiado pela falta pode decidir por não aceitar se achar que o resultado da jogada é mais interessante. Neste caso, a falta não aplica qualquer efeito, e o jogo segue normalmente.

Habilidades especiais dos jogadores

As habilidades especiais são representadas por ícones posicionados ao lado direito do cabeçalho das cartas de jogadores, como segue:

Agilidade Extrema: pode ser usado mais de uma vez em uma mesma jogada (defesa ou ataque). Se for contestado, volta para a mão do jogador.



Força Descomunal: pode contestar até dois jogadores que ofereçam bônus em uma jogada.



Inelegível: o jogador de ataque é inelegível, ou seja, não pode atacar (ver *Jogadores elegíveis de ataque*, pág. 14).



Sorte: permite comprar uma carta de desfecho a mais quando participar de uma jogada que resulta em sucesso.



Importante: a habilidade *Sorte* só será considerada para a fase de desfecho de jogadas caso o jogador não participado nas contestações da jogada (salvo se possuir também a habilidade *Agilidade Extrema*, que evita seu descarte).

Jogador líder

O jogador líder de um time é aquele que possui a estatística exata para atacar ou defender em uma determinada jogada. Quando este jogador é designado, sua estatística será o valor base da jogada para o time adicionada do valor de um D6.

Importante: o jogador líder não oferece seu valor de bônus para a jogada. Porém, suas habilidades especiais são levadas em consideração (ver *Habilidades especiais dos jogadores* - pág. 14).

Se não houver um jogador líder para a jogada de ataque a jogada não é considerada preparada na mão, e diz que a mão de ataque não tem jogada. Neste caso o time atacante pode optar por uma das situações:

- Tentar um *field goal* (ver *Field Goal*, pág. 08).
- Chutar um *punt* (ver *Punt*, pág. 11).
- Perder o *down*.

Nesse último caso, o *Quarterback* (QB) busca uma jogada sem sucesso, jogando a bola fora e partindo para um novo *down* (se for o caso). Antes, porém, apenas o time de ataque compra uma carta de desfecho e verifica se não cometeu uma falta.

Se uma jogada preparada for anunciada por um dos times, e o adversário não possui um jogador para declarar como líder da jogada, poderão apenas ser designados jogadores contestadores, não tendo jogador líder para usar sua estatística, nem sua a rolagem de dado. A rolagem de dado do time executor da jogada deve ocorrer normalmente, resultando no cálculo do impacto de forma maximizada.

Jogadores elegíveis de ataque

E elegibilidade determina quais jogadores podem receber um lançamento para frente, movimentar-se no momento do *snap* e avançar. No futebol americano, para um jogador ser considerado elegível, ele deve estar mais próximo das laterais do campo que os demais jogadores da linha ofensiva, caso esteja posicionado junto à linha de *scrimmage* (linha de posicionamento da bola), ou estar posicionado atrás da linha de ofensiva (*backfield*). Além disso, a linha ofensiva deve ter, no mínimo, 5 jogadores (com camisas devidamente numeradas de 50 a 79), não podendo ter mais que 4 jogadores no *backfield*. Portanto, a elegibilidade se dá por numeração e por posicionamento.

Como pode ser visto, a elegibilidade é algo um tanto complexo no futebol americano. Assim

sendo, para todos os efeitos, sempre são considerados inelegíveis **especificamente no jogo Toinc** os jogadores de linha ofensiva (C - OG - OT). Os demais jogadores de ataque são considerados elegíveis.

Jogadas de times especiais

Esta versão inicial do jogo *Toinc* não conta com jogadores dos *special teams*, nem jogadas

Término da Partida

Uma partida de futebol americano é disputada em 4 períodos de 15 minutos, sendo que a cada período os times trocam de lado.

Para efeitos de tempo de jogo, uma partida normal de *Toinc* é disputada em 60 turnos, sendo que cada período transcorre em 15 turnos. No primeiro e no terceiro período a bola é colocada em jogo a partir de um *kickoff*. No primeiro período a posse de bola é disputada no sorteio (item 7 do Setup de jogo - pág. 04); já no terceiro período a posse de bola é invertida com relação ao início do jogo.

Ao final do primeiro e do terceiro período os times trocam de lado, e a posse de bola, bem como a posição de campo, são mantidas.

No final do segundo e do quarto período, no último turno, as ações devem ser conclusivas. Ou seja, o time de ataque deve tentar uma jogada que resulte em pontuação, pois não terá outra chance neste período.

O time que possuir mais pontos ao final da partida é o vencedor. Em caso de empate, o desempate é feito em um período extra, com 10 novos turnos. O jogo termina nas seguintes hipóteses:

- O primeiro time atacante faz um *touchdown*, ou o primeiro time defensor força um *safety*, vencendo a partida.
- Se o primeiro time atacante marca um *field goal*, o outro time tem uma chance de atacar. Se o novo atacante marcar um *touchdown* ganha o jogo. Se marcar um *field*

específicas destes atletas, fazendo uso de regras simplificadas para *punts*, retornos, *kickoffs*, etc. Está previsto como lançamento futuro a expansão *Toinc - Special Teams*, na qual apresentará regras estendidas para o uso destes jogadores e suas jogadas especiais.

goal a próxima pontuação define o jogo. Se não conseguir marcar e perder a posse de bola perde o jogo.

- Caso o tempo acabe (10 turnos) sem uma vantagem no placar, os jogadores definem se terminam a partida empatados (formato jogo de temporada regular), ou se continuam jogando até a próxima pontuação, que define o vencedor (jogo de pós temporada ou jogo de *playoff*).

Variações de Jogo

Jogo curto

Um jogo curto pode ser disputado em 40 turnos, com 4 períodos de 10 turnos. Se precisar de um período extra a duração será de 7 turnos.

Jogo longo

Um jogo longo pode ser disputado em 80 turnos, com 4 períodos de 20 turnos. Se precisar de um período extra a duração será de 14 turnos.

Jogo treino ou jogo limitado

Os jogadores, em comum acordo, definem um número de turnos a jogar ou um placar a ser alcançado em um período único de jogo. Sugerimos que este seja o formato escolhida para sua primeira partida de *Toinc*.

Abreviações

- **ATQ:** tipo de resultado – Ataque.
- **B:** jogada de ataque – Blitz.
- **BL:** estatística de jogador líder de ataque – contestar um sack ou uma blitz.
- **C:** jogador de ataque – Center.
- **CB:** jogador de defesa – Cornerback.
- **CC:** 1. jogada de ataque – Corrida Curta. 2. estatística de jogador líder de ataque – executar uma corrida curta.
- **CL:** 1. jogada de ataque – Corrida Longa. 2. estatística de jogador líder de ataque – executar uma corrida longa.
- **CM:** 1. jogada de ataque – Corrida Média. 2. estatística de jogador líder de ataque – executar uma corrida média.
- **DE:** jogador de defesa – Defensive End.
- **DEF:** tipo de resultado – Defesa.
- **DT:** jogador de defesa – Defensive Tackle.
- **HM:** 1. Jogada de ataque – Hail Mary. 2. Estatística de jogador líder de ataque – executar uma hail mary.
- **LB:** jogador de defesa – Linebacker.
- **LC:** 1. Jogada de ataque – Lançamento Curto. 2. estatística de jogador líder de defesa – contestar um lançamento curto.
- **LL:** 1. Jogada de ataque – Lançamento Longo. 2. estatística de jogador líder de defesa – contestar um lançamento longo.
- **LM:** 1. Jogada de ataque – Lançamento Médio. 2. estatística de jogador líder de defesa – contestar um lançamento médio.
- **OG:** jogador de ataque – Offensive Guard.
- **OT:** jogador de ataque – Offensive Tackle.
- **QB:** jogador de ataque – Quarterback.
- **RB:** jogador de ataque – Running Back.
- **RC:** estatística de jogador líder de ataque – executar uma recepção curta.
- **RL:** estatística de jogador líder de ataque – executar uma recepção longa.
- **RM:** estatística de jogador líder de ataque – executar uma recepção média.
- **S:** jogador de defesa – Safety.
- **SA:** 1. Jogada de defesa – Sack. 2. estatística de jogador líder de defesa – executar um sack.
- **TE:** jogador de ataque – Tight-End.
- **TER:** 1. estatística de jogador líder de defesa – contestar qualquer tipo de jogo terrestre. 2. Estatística de jogador líder de ataque – executar qualquer tipo de jogo terrestre.
- **WE:** jogador de ataque – Wide Receiver.

Glossário

- **Ataque:** tipo de carta usada para conquistar território e ganhar pontos.
- **Backfield:** espaço posicionado logo atrás da linha ofensiva.
- **Card Game:** jogo composto em sua grande maioria por cartas.
- **Cartas de Desfecho:** são as cartas que apresentam resultados para as jogadas.
- **Contestar Bônus:** uso de jogadores com funções defensivas para impedir que outros jogadores proporcionem valores de bônus para as jogadas.
- **Conversão de 2 pontos:** jogada alternativa ao *extra point* pós-*touchdown*, onde a bola é posicionada na linha de 2 jardas do campo de ataque, devendo chegar à *endzone* em um “*mini-touchdown*” em uma única jogada.
- **D6:** abreviação que designa o lance de um dado de 6 faces.
- **Deck:** o mesmo que baralho.
- **Defesa:** tipo de carta usada para tentar impedir ou reduzir a conquista de território do time atacante.
- **Down:** cada uma das jogadas que ocorrem em um turno. Cada turno deve ser resolvido em, no máximo, 4 *downs*.
- **Endzone:** última área do campo, nas extremidades das 100 jardas. Cada *endzone* pertence a um time, e possui 10 jardas de comprimento.
- **Extra Point:** chance de conversão de um ponto extra após ter sido marcado um *touchdown*.
- **Falha Crítica:** quando uma jogada em um dado de seis faces tiver o resultado 1 é sempre considerada uma falha crítica.
- **Falta:** infração no jogo de futebol americano punida com retrocesso de jardas (se cometida pelo ataque), ou ganho de jardas e/ou renovação de *downs* (se cometida pela defesa).
- **Field Goal:** chute executado pelo time atacante antes de entrar na *endzone*.

Toinc – Livro de Regras

- **Fumble:** desfecho de jogada de defesa que permite a recuperação de bola por parte do time defensor. O *fumble* ocorre quando um jogador solta a bola quando tem sua posse por ação da defesa ou ato falho.
- **Gol:** trave em formato de Y sobre o qual a bola deve ser chutada para a marcação de pontos.
- **Habilidade de Defesa:** valor calculado para a defesa durante uma jogada. Cálculo: lançamento de um dado D6 + estatística do jogador líder (de defesa ou contestador) + bônus oferecidos por demais jogadores de defesa
- **Habilidade de Ataque:** valor calculado para o ataque durante uma jogada. Cálculo: lançamento de um dado D6 + estatística do jogador líder (de ataque ou contestador) + bônus oferecidos por demais jogadores de defesa. Se for uma jogada de ataque posterior a uma jogada contestada pela linha ofensiva, soma também, como bônus adicional, o impacto da jogada da defesa que falhou.
- **Impacto:** valor calculado pela diferença da habilidade dos times em jogadas de defesa e ataque.
- **Interceptação:** desfecho de jogada de defesa que permite a recuperação de bola por parte do time defensor. A interceptação ocorre quando um jogador da defesa agarra a bola lançada pelo *Quarterback* atacante antes do jogador de ataque.
- **Jarda:** medida americana de distância. Uma jarda equivale aproximadamente a 91 cm. O campo de futebol americano possui 100 jardas + 10 jardas em cada *endzone*.
- **Jogada:** uma jogada é a menor unidade de um turno do jogo *Toinc*. No futebol americano, uma jogada é a ação por parte do time de ataque ou defesa.
- **Jogada Prejudicada:** uma jogada se torna prejudicada quando ocorre uma falta de cada time, o que faz com que o *down* seja repetido.
- **Jogadas Aéreas:** são todas as jogadas de ataque do tipo lançamento.
- **Jogadas Terrestres:** são todas as jogadas de ataque do tipo corrida.
- **Jogador Líder:** é um conceito apenas do jogo *Toinc* onde cada time escolhe qual a carta de jogador da qual será utilizada a estatística para o analisar o sucesso de uma jogada. Se não tiver um jogador elegível para uma jogada ela falha automaticamente.
- **Jogo de Playoff:** tipo de duração de jogo que não permite empates.
- **Jogo de Temporada Regular:** tipo de duração de jogo que permite empates.
- **Jogo Treino ou limitado:** tipo de duração de jogo que não segue a estrutura normal de uma partida, com 4 períodos de jogo. É o tipo recomendado de jogo para uma primeira partida ou para um jogo sem compromisso.
- **Kicker:** jogador responsável por chutar *field goals* e repor a bola em jogo nos *kickoffs*.
- **Kickoff:** jogada de reposição de bola efetuada pelo *Kicker*.
- **Mão de Ataque:** cartas organizadas para uma jogada a ser efetuada pelo time atacante com objetivo de avançar em campo.
- **Mão de Defesa:** cartas organizadas para uma jogada a ser efetuada pelo time defensor com objetivo de impedir o avanço do time adversário em campo.
- **Pick six:** interceptação recuperada pela defesa e retornada para *touchdown*.
- **Posse de bola:** o time que está com a bola no momento é aquele que tem sua posse. No jogo *Toinc* a posse é indicada pelo marcado de posse de bola.
- **Punt:** jogada utilizada para devolver a bola para o time adversário, deixando-o em uma posição mais distante possível de sua linha de gol.
- **Punter:** jogador que executa os *punts*.
- **Quarterback:** jogador responsável pela grande maioria das jogadas de ataque. É da mão dele que saem os lançamentos e a entrega da bola para os corredores; claro, a menos que o coordenador ofensivo resolva criar alguma jogada engraçadinha!!!
- **Red Zone:** são as 20 jardas finais do campo de ataque que possuem algumas regras especiais de jogadas que podem ou não ser feitas.
- **Safety:** jogada onde o time de defesa pára uma jogada de ataque dentro da própria *endzone* do adversário. É a única jogada onde um time que não tem a posse de bola pode pontuar. Como recompensa, o time defensor ganha dois pontos e a posse da bola.
- **Snap:** é o lance inicial de cada jogada, quando o *Center* (C) passa a bola para o *Quarterback* por entre as pernas, ou a atira para trás quando a formação ofensiva é o *Shotgun*.
- **Special Teams:** time de especialistas que executam jogadas específicas, como punts, kickoffs, extra points, entre outras.
- **Substituição:** descarte e reposição de cartas em uma mão de jogo além do limite de trocas livres (2).
- **Sucesso Crítico:** quando uma jogada em um dado de seis faces tiver o resultado 6 é sempre considerado um sucesso crítico.
- **Sucesso de Ataque:** é um tipo de carta de desfecho que oferece bônus ao fim de uma jogada de ataque bem-sucedida.
- **Sucesso de Defesa:** é um tipo de carta de desfecho que oferece bônus ao fim de uma jogada de defesa bem-sucedida.
- **Tackle:** ação de interceptar o jogador adversário, derrubando-o no chão.
- **Touchback:** quando um *kickoff* ou *punt* entra na *endzone* adversária ocorre um *touchback*, com a bola sendo posicionada na linha de 25 jardas do time atacante para reiniciar o jogo.

Toinc – Livro de Regras

- **Touchdown:** jogada de maior pontuação no futebol americano, resultando em 6 pontos. Além disso, dá a possibilidade de um chute extra (*extra point*) ou uma tentativa de conversão de 2 pontos.
- **Turno:** conceito apenas existente no jogo *Toinc* para organizar as partidas. É conjunto de 4 ou menos *downs* para o time atacante realizar um avanço de 10 jardas e/ou marcação de pontos, ou retomada da posse de bola pelo time defensor.
- **Valor de Habilidade:** é o valor resultante da estatística do jogador líder em uma jogada + valores bônus obtidos de jogadores não contestados + uma rolagem de um D6 (se for o caso, acrescentar a diferença de resultado de uma jogada de defesa que falhou anteriormente como bônus)

Ficha Técnica

- **Jogadores:** 2
- **Idade:** a partir de 12 anos
- **Tempo de Jogo:** 45 – 60 minutos
- **Estilo:** esportes
- **Sleeves:** padrão chimera (57,5 x 89 mm)
- **Criação:** Maicris Fernandes
- **Ilustrações:** Caroline Revay
- **Editora:** Águila Games
- **Ano:** 2021
- **Local:** Curitiba/PR/Brasil

Contatos

- **E-mail:** contato@toinc.com.br
- **Website:** www.toinc.com.br