

Em **Voe Alto!**, os jogadores irão administrar as jogadas de seu próprio time de vôlei, enquanto tentam alcançar a vitória antes que seus adversários o façam.

CRIANDO SEU TIME DE VÔLEI

PASSO 1 - Escolha 3 LEMAS para o time. Cada lema permite evocar 1 **Vantagem Estratégica** uma vez por rodada. Após um time marcar ponto, lemas já utilizados poderão ser evocados novamente.

O que é uma rodada?

Tudo o que acontece desde "O Saque" até a realização de um "Ponto", ocorre dentro do tempo de uma rodada.

PASSO 2 - Distribua 1 dado de 6 lados (d6), 2d8 e 1d10 entre os seguintes TALENTOS:

- Estratégia
- Potência
- Reflexos
- Determinação

Obs: Não é possível repetir o uso de um TALENTO, durante uma sequência de jogadas, antes que todos tenham sido utilizados.

PASSO 3 - Distribua 2d6, 2d8 e 1d10 nas seguintes TÉCNICAS:

- Sacar
- Receber
- Levantar
- Atacar
- Bloquear

PASSO 4 - Distribua 2d6, 2d8, 1d10 e 1d12 nas seguintes POSIÇÕES:

- Levantador (Levantar)
- Líbero (não pode sacar, atacar, bloquear ou marcar ponto)
- Ás (Ataque)

- Bloqueador (Bloqueio)
- Isca (Ataque)
- Capitão (Escolha entre Ataque, Defesa, Bloqueio, Levantamento ou Saque como **Técnica Primária**)

Uma mesma POSIÇÃO, não deverá participar em mais de uma jogada, antes da bola ser lançada para o lado do time adversário (exceto no caso de quem já participou do **Bloqueio**).

MECÂNICA BÁSICA DOS TESTES

Role 1 dado de talento, 1 dado de técnica e 1 dado de posição (relacionada a ação) e some os dois maiores resultados. Para obter sucesso, quem reage precisa superar o valor da ação (> que a soma do ataque). Em seguida, escolha o maior tipo de dado, exceto os que foram utilizados na soma, para definir o **dado de efeito**.

SEQUÊNCIA DE AÇÕES

Passo 1- Time que acabou de marcar ponto poderá sacar.

Passo 2- Time opositor deverá...

- 1- Receber, em seguida...
- 2- Levantar ou Atacar, em seguida...
- 3- Atacar.

Passo 3- Time que sacou poderá **bloquear**, parando o **ataque OU** auxiliando no **recebimento**, ou ainda tentar **receber**.

Após a conclusão, verifique o time que dará prosseguimento e retorne ao passo 1 ou 2, dependendo do resultado da jogada pós-bloqueio.

Apesar de poder parecer um pouco complicado, não se preocupe. Tudo será totalmente instintivo a medida em que o jogo esteja transcorrendo. Lembre-se das partidas de vôlei que já assistiu, e caso nunca tenha

assistido a uma, recomendo que o faça o mais rápido possível! É importante se familiarizar com o jogo.

REGRAS PARA UMA PARTIDA

1- Se a melhor soma de dados durante um **Saque**, for menor ou igual a 6, a bola vai para fora da quadra.

2- Se o **Saque** conseguir o d10 ou maior como dado de efeito, ele poderá escolher a **POSIÇÃO** utilizada na **Recepção**.

3- O teste de **Recebimento** deverá ser realizado contra o teste de **Saque** do time opositor.

4- O **Recebedor** poderá somente auxiliar, a menos que a bola venha de graça (Ver abaixo). Se um **Recebedor** falha no teste, o time adversário pontua. Se obtém **sucesso** e o dado de efeito é **2 escalas menor** que o dado de efeito do ataque, ele devolve de graça. Caso contrário a ação gera auxílio para **Levantamento** igual ao dado de efeito de seu teste.

5- O teste de **Levantamento** deverá ser feito contra o teste de **bloqueio** do time opositor.

6- O **Levantador** poderá atacar (sem auxílio do **Recebedor**) ou auxiliar o ataque com o **levantamento**. Qualquer outra **POSIÇÃO** auxiliando no **Levantamento**, o faz com a escala de dado anterior (ver **Técnicas Secundárias** abaixo).

7- **Bloqueio**, em caso de sucesso, poderá pontuar caso o **dado de efeito seja maior que o dado de efeito do ataque**. Em caso de sucesso com **dado de efeito igual ao dado de ataque**, a jogada se torna um auxílio para o recebimento. **Se o dado de efeito for menor que o de ataque**, o bloqueio gera o

reinício da jogada adversária (**recebimento**, **levantamento**, **ataque**).

8- Uma bola devolvida de graça pode ser **recebida**, **levantada** (inclua 1d4 ao teste) ou utilizada em um **ataque** (inclua 2d4 ao teste). Lembre-se que o **Recebedor** pode auxiliar o levantamento, e o **Levantador** pode melhorar as chances do ataque através do auxílio. O Líbero nunca pode **atacar** ou **bloquear**, mesmo que a bola volte de graça.

9- Sempre que **d8**, **d10** e **d12** rolarem o máximo (respectivamente 8, 10 ou 12), o time recebe **1 Ponto de Domínio** por dado.

Pontos de Domínio (PD's) permitem acesso a **Vantagens Estratégicas** (ver abaixo).

10- Se uma **POSIÇÃO** agir fora de sua especialidade, ela o faz com uma escala de dado abaixo, relativo a suas **Técnicas Secundárias**. Ex: Se uma **POSIÇÃO** possui o d10 como dado padrão, seu dado de **Técnicas Secundárias** será o d8.

VANTAGENS ESTRATÉGICAS podem ser acessadas através da evocação de 1 dos 3 lemas do time + gasto de 2 ponto de domínio. As vantagens são as seguintes:

- Dividir dado para escalas menores (ex: d10 para 2d8 ou 3d6; d8 para 2d6...)
- Melhorar dado de efeito em 1 escala (ex: d8 para d10; d10 para d12)
- Somar 3 dados no lugar de 2 dados
- Descartar um TALENTO da reação adversária
- Descartar uma POSIÇÃO da reação adversária.

DESvantagens Estratégicas

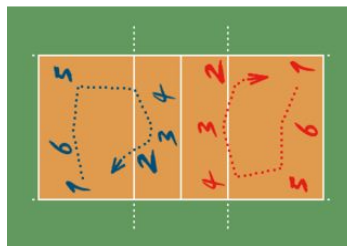
Para cada número "1" rolado em um teste, o time adversário poderá gastar **1 Ponto de Domínio** para evocar um dos seguintes problemas:

- Re-rolar o teste e ficar com o pior resultado;
- Reduzir o dado de efeito em 1 escala;
- Vetar o uso de um TALENTO do time adversário na sequência;
- Vetar o uso de uma POSIÇÃO do time adversário na sequência.

USANDO GRID E TOKENS

Utilize a ilustração de uma quadra de vôlei e tokens representando os jogadores, para controlar o rodízio adequadamente (saques, jogadores na linha de trás...)

Rodízio: Os jogadores deverão seguir em sentido horário, sempre que o time em vantagem (responsável pelo saque) perder o ponto.



Crie marcadores (tokens) para cada posição com as seguintes descrições:
LEV, LIB, IS, AS, CAP, BLQ

- Crie 3 marcadores reservas com uma das seguintes POSIÇÕES: Bloqueador, Ataque, Sacador ou Levantador. O Líbero sempre poderá substituir alguém da linha de trás, que não esteja **Sacando** (POSIÇÃO 5 ou 6). Além das trocas do Líbero, poderão ser feitas 5 trocas por set. Trocas só podem ser feitas pelo time que for **Sacar**, pouco antes do saque ser efetuado.

- Quando o líbero tiver de sacar, utilize uma POSIÇÃO RESERVA qualquer para fazê-lo. Não conta para o total de trocas do set.
- POSIÇÕES rolam +1d4 para **levantar** ou **atacar** da linha de trás.

Voe Alto!



joojlia

Dennys Lyra