

Powerboats – Expansão 1

Conteúdo

7 peças de 3 hexágonos de comprimento dos dois lados, azul claro e azul escuro (como no tabuleiro do jogo):

2x Rampa

2x Corrente

2x Redemoinho

1x Águas rasas

Preparação

Coloque as 7 peças no início de cada corrida, após a colocação da boias.

Não coloque no lago, onde está a linha de saída/chegada.

Coloque aleatoriamente nos outros 5 lagos do tabuleiro. Sobre as letras A, B ou C, onde não tem bóias.

Comece com as letras que estão impressos nas ilhas, colocando as peças da expansão adjacentes ao hexágono da letra (sem cobri-la) e no mesmo sentido da linha de chegada. Faça o mesmo com as letras que estão impressos na água. Talvez as peças cruzem entre si. Neste caso coloque elas na direção oposta, começando no hexágono de água contendo a letra (em outras palavras, mover ou girar a peça 3 espaços para/acima da letra).

Regras

Quando sua lancha entra em uma peça da expansão experimenta o efeito correspondente (não importar se ocorreu “durante” ou “no final” do seu movimento).

Pode entrar em qualquer peça em qualquer direção (inclusive as peças de rampas).



Rampa

Quando sua lancha entra em um hexágono de Rampa, dobre os pontos de movimento restantes e voe pelo número correspondente de hexágonos. Se não tiver mais pontos de movimento ao entrar na Rampa, então dobre os pontos que você teve para completar o próximo turno (mais não poderá mudar de direção enquanto você estiver na Rampa).

Voar significa que você pode mover-se sobre ilhas. Os hexágonos de ilhas contam como hexágonos normais.

Se seu movimento acabar em um hexágono de água, perfeito. Se pousar em um hexágono de ilha (ou de Rampa), receberá 4 pontos de dano direto, de modo que sua carreira termina aqui.



Corrente

Quando sua lancha entra em um hexágono de Corrente, mova sua lancha um espaço na direção da Corrente (sem virar sua lancha!). O espaço que moveu devido a corrente não será subtraído dos seus pontos de movimento. É impossível atravessar a Corrente na direção oposta já que cada vez que você avança um espaço na peça a Corrente irá retroceder um espaço.



Redemoinho

Quando sua lancha entra em um hexágono de Redemoinho, gire sua lancha 60° (1 lado) na direção que marcam as setas do Redemoinho. Continue o seu movimento restante na direção em que sua lancha ficou.

Claro que, se o hexágono pelo qual se move tiver um redemoinho de novo, volte a girar 60° sua lancha.



Águas rasas

Quando sua lancha entra em um hexágono de Águas rasas, sua lancha sofre tantos pontos de dano quantos rochas desenhadas no hexágono de Águas rasas (1, 2 ou 3).

Isso faz que sua lancha freie de acordo com o dano recebido, por isso você deve subtrair 1, 2 ou 3 dos seus pontos de movimento restantes. Se você não tiver pontos de movimento, a lancha permanece na peça de Águas rasas.

Você também deve ajustar seus dados de acordo com o golpe, para simular a redução de velocidade. Você deve eliminar tantos dados quanto necessário para cobrir os pontos de movimento perdidos. Se não puder eliminar dados de acordo com o número de rochas, arredonde para cima.

Exemplo: Sua velocidade é 6, com dois dados 3+3. Em seu segundo hexágono de movimento você entra no hexágono de Águas rasas com 1 rocha. Recibe 1 ponto de dano e freia 1 ponto, assim você movimentará 3 hexágonos em vez dos 4 que permaneceram. Pois, você perde um dado de valor 3 (já que é o dado que mais se aproxima do ponto que foi perdido). Assim, sua nova velocidade é 3.