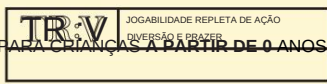




MANUAL DE REGRAS ESTA EXPANSÃO É RECOMENDADA PARA CRIANÇAS A PARTIR DE 8 ANOS



JOGABILIDADE REPLETA DE AÇÃO

VERSÃO E PREÇO

OVERVIEW 5 PLAYER EXPANSION

A expansão **Big Rig and the Final Five** adiciona DUAS novas equipes de corrida ao seu jogo. Elas podem ser jogadas juntas ou separadamente, em qualquer combinação com as equipes do jogo base.

ANTES DO SEU PRIMEIRO JOGO

Encaixe cuidadosamente os rotores nos helicópteros. Segure a figura do helicóptero pela parte inferior (não pela base) e pressione perto do centro do rotor (não nas bordas externas). Não é necessário remover os rotores após a brincadeira.



PARTS LIST



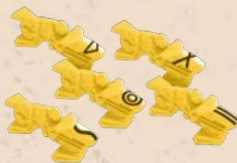
1 figura de caminhão grande
(em três partes)



1 Quadro da Seção de Caminhões Grandes



1 Cabine Dianteira para Caminhão Grande



5 figuras finais de motocicletas



1 Tabuleiro de Comando Final Five



5 painéis finais



4 dados de movimento
personalizados para caminhões grandes



6 Cinco Finais
dados de movimento



2 helicópteros

(1 para o caminhão grande, 1 para os cinco finalistas)



15 fichas de dano menor
(Veja Danos Menores, abaixo.)

8 Fora de estrada
fichas de terreno



DANO LEVE: O Caminhão

Grande e as motocicletas das Cinco Últimas recebem **fichas de dano leve** em vez das fichas de dano do jogo base. Esse dano não tem efeito além de preencher um espaço de dano.

Os marcadores de dano menor são reparados da mesma forma que os outros danos. No raro caso de todos os marcadores de dano menor estarem atribuídos e você precisar atribuir outro, use um marcador de dano virado para baixo sem efeito.

O comando **Lançador de Mísseis** do Caminhão Grande também atribui fichas de dano menor aos seus alvos. Se isso danificar um carro, esse carro coloca uma ficha de dano menor abaixo do painel em vez de uma ficha de dano.



SETUP

Ao escolher sua equipe, você pode optar pelo Caminhão Grande OU pelos Cinco Últimos.

ESCOLHENDO O CAMINHÃO GRANDE

1. Monte as partes da figura do caminhão grande para formar um caminhão comprido e coloque-o na área inicial.
2. Pegue a placa da cabine dianteira e a placa da seção do caminhão grande, 4 dados de movimento personalizados para caminhão grande, o helicóptero e 10 fichas de dano menor.
3. Configure o painel de comando e a seção do Big Rig dependendo de qual lado das peças da estrada você estiver, será útil virar as tábuas do Caminhão Grande para que fiquem voltadas para a mesma direção das peças da estrada.

ESCOLHENDO OS CINCO FINALISTAS

1. Pegue as 5 figuras finais de motocicletas, as 5 figuras finais. Cinco painéis de comando e de controle, 6 dados de movimento, helicóptero e 5 fichas de dano menor.
2. Posicione o tabuleiro de comando dos Cinco Finais e Disponha os painéis em fila e coloque as figuras das motocicletas na área inicial.

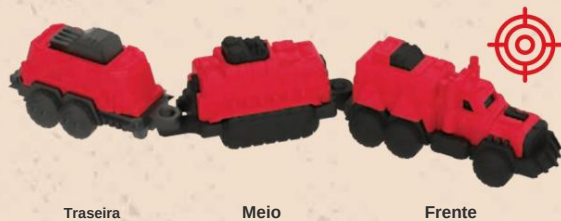
O caminhãozão e as cinco motocicletas finais **não podem**

É possível usar líderes de equipe ou melhorias de carros da **expansão**

Choppe Shoppe, mas eles podem jogar na mesma partida que as equipes de carros que os utilizam.

THE BIG RIG

O Big Rig é um veículo rodoviário monobloco composto por 3 grandes seções: traseira, central e dianteira. Essas três seções se conectam entre si por meio de engates.



Além do arco frontal, o Big Rig possui um **arco traseiro**, que corresponde aos três espaços atrás da sua seção traseira (veja abaixo).

Você também tem um helicóptero. Ele funciona da mesma forma que no jogo base e é ativado com o comando **Ataque Aéreo** na seção central do seu tabuleiro de seção (veja Efeitos do Tabuleiro de Seção do Caminhão Grande, página 6).



ARCO TRASEIRO

Os três espaços à esquerda, à direita e na parte traseira formam o arco traseiro do Caminhão Grande. Ao atirar, o Caminhão Grande pode realizar seu ataque de tiro em qualquer alvo em seu arco frontal OU traseiro. O comando **Dispensador de Perigo** coloca fichas de perigo no tabuleiro, no arco traseiro do Caminhão Grande.

SUA VEZ

Execute estes quatro passos da sua vez, nesta ordem:

1. **Atribua** um dado a um comando em uma das 3 seções do seu tabuleiro de seções.
2. Ative esse **COMANDO**.
3. **MOVA** o caminhão grande.
4. **Fotografe** a partir do arco frontal OU traseiro.

PASSO 1: ATRIBUIR

Na sua primeira jogada em cada rodada, antes de atribuir um dado de movimento a uma das suas seções, atribua um dado de movimento ao comando **de Direção Hidráulica** na sua cabine dianteira. Isso indicará o número de mudanças de faixa que o Caminhão Grande poderá fazer nesta rodada (veja Direção Hidráulica, abaixo à direita).

A cada turno, atribua um dado de movimento não utilizado a um comando em uma das 3 seções do seu tabuleiro de seções.

μ O valor do dado determina quantos

O caminhão grande ganha vantagem durante a Etapa 3: Movimentação.

μ Você **NÃO** pode atribuir um dado a uma seção à qual já tenha atribuído um dado anteriormente.

Os comandos **de reparo** μ exigem um chip com valor 3.

Você **PODE** atribuir um dado a um dado danificado.

comando. Isso apenas move o caminhão grande e não ativa o comando.

PASSO 2: COMANDO

Ative o comando ao qual você atribuiu seu dado de movimento.

Alguns comandos serão resolvidos antes do movimento, e outros serão resolvidos depois (consulte Efeitos do Tabuleiro da Seção Big Rig, página 6).

PASSO 3: MOVER

A cada turno, o Caminhão Grande ganha movimentos iguais ao valor do dado que você atribuiu a uma seção naquele turno. A figura inteira do Caminhão Grande se moverá independentemente da seção à qual você atribuiu o dado.

O caminhão se move como um trem. Conforme a seção dianteira avança, a seção intermediária ocupa o espaço deixado pela dianteira, e a seção traseira ocupa o espaço deixado pela seção intermediária.

Ao se movimentar, o caminhão segue em linha reta, a menos que você utilize a **direção hidráulica** (veja abaixo).

O caminhão não utiliza o sensor de estrada a menos que você tenha ativado o comando **de tração**.

DIREÇÃO HIDRÁULICA

O número que você atribuiu à direção hidráulica representa o número de vezes que o caminhão pode se mover para a frente à esquerda ou à direita durante essa rodada. Se você quiser se mover para a frente à esquerda ou à direita, reduza o valor do

dado atribuído à sua direção hidráulica em 1. Você **PODE** fazer isso mais de uma vez em uma única rodada, desde que reduza o valor da direção hidráulica a cada vez que o fizer.



MOVIMENTAÇÃO DE CAMINHÕES GRANDES

REGRAS DE INTERAÇÃO

μ **Massive:** O Big Rig é considerado um dos maiores caminhões do mundo.

O caminhão só considera os espaços em que a seção dianteira está posicionada. Ao se mover, o caminhão considera apenas os espaços em que a seção dianteira entra. Por exemplo, entrar em um espaço lamacento com a seção dianteira custa dois movimentos, mas as seções intermediária e traseira não sofrem essa penalidade.

μ **Robusto:** Se o Caminhão Grande for movido ou parado por algum efeito (como uma mancha de óleo ou gosma tóxica), ele **NÃO** será movido ou parado. Em vez disso, ele sofre um ponto de dano menor em um comando de sua escolha. Coloque uma ficha de fora de estrada naquele espaço do tabuleiro. Se houver outra ficha naquele espaço, remova-a. Aquele espaço agora é um espaço fora de estrada. Se você ainda tiver movimentos restantes, continue se movendo.

μ **Confiável:** Se o Caminhão Grande entrar em um espaço intransitável, ele não será eliminado. Em vez disso, sofrerá um ponto de dano menor em um comando de sua escolha. Coloque um marcador de fora de estrada no espaço intransitável. Esse espaço agora é um espaço fora de estrada. Se você ainda tiver movimentos restantes, continue se movendo.

μ **Sólido:** Se qualquer seção do Caminhão Grande terminar um turno em um espaço com um helicóptero, o Caminhão Grande não é eliminado. Em vez disso, ele sofre um ponto de dano menor em um comando de sua escolha. O helicóptero é retirado do tabuleiro e devolvido ao seu dono, que poderá usá-lo novamente em uma rodada futura.

FOGO

Se você estiver jogando com o **Carnage em Devil's Run**

Com a expansão, o caminhão gigante não pode pegar fogo por nenhum efeito.

Se o Caminhão Grande entrar em um espaço em chamas, ele sofrerá um ponto de dano menor ao comando de sua escolha. Remova qualquer marcador nesse espaço e coloque um marcador de fora de estrada nele. Esse espaço agora é um espaço fora de estrada. Se você ainda tiver movimentos restantes, continue se movendo.

BATENDO

Coloque quaisquer veículos rodoviários que colidirem com o Caminhão Grande em cima daquela seção do Caminhão Grande. Role apenas o dado de direção. Não role o dado de impacto. O OUTRO veículo

sempre se move; nenhum dos jogadores envolvidos pode optar por rolar novamente.

PASSO 4: ATIRAR

O Caminhão Grande pode realizar seu ataque de tiro contra qualquer alvo em seu arco frontal OU traseiro. Role o dado de tiro:

μ Carros danificados geram uma ficha de dano.

Motocicletas danificadas sofrem um pequeno dano.

O comando do **Lançador de Mísseis** NÃO é

Parte do disparo. O Caminhão Grande pode ativar o lançador de mísseis durante a Etapa 2: Comando, disparar com ele após se mover e ainda realizar um ataque de disparo normal durante a Etapa 4: Disparo.

LEVAR UM TIRO

Cada seção do Caminhão Grande é tratada como um veículo grande separado quando um oponente atira nele. Um veículo oponente pode atirar em uma seção do Caminhão Grande em seu arco frontal.

O jogador que atira deve escolher qual comando alvejar ANTES de rolar o dado de tiro. Cada seção tem dois comandos possíveis para alvejar (**Reparar** NÃO pode ser alvejado). Ele não pode alvejar um comando que já esteja danificado.

SOFRENDO DANO Se

um ataque atingir o Caminhão Grande, coloque uma ficha de dano menor no comando alvo.

Há um "X" desbotado atrás dos comandos que podem ser alvejados.

Quando o Caminhão Grande for atingido, coloque a ficha de dano menor sobre essa forma, cobrindo o comando. Na sua etapa de atribuição, você PODE atribuir um dado a um comando danificado. Isso apenas move o Caminhão Grande e não ativa o comando.



Em todos os outros casos em que o Caminhão Grande sofreria danos, o jogador que controla o Caminhão Grande escolhe onde colocar a ficha de dano menor.

SER ELIMINADO

Se o caminhão for eliminado, esse jogador está **fora do jogo**. Adicione imediatamente a linha de chegada - a peça da estrada principal agora é a peça final.

O caminhão só pode ser eliminado de duas maneiras:

μ Se o Caminhão Grande alguma vez tiver um total de 6 fichas de dano menor.

μ Se o Caminhão Grande for despejado da peça de estrada traseira. O Caminhão Grande só é despejado se TODAS as suas seções estiverem na peça de estrada traseira. Caso contrário, a seção dianteira permanece em seu espaço atual com uma ou mais de suas seções saindo da parte traseira do tabuleiro.

EFEITOS DE PLACA DE SEÇÃO DE CAMINHÃO GRANDE



Dispensador de materiais perigosos: Após a mudança, você pode

Pegue uma ficha aleatória da pilha de obstáculos e coloque-a em um espaço vazio na parte traseira do caminhão. Não olhe para a ficha e coloque-a virada para baixo no tabuleiro. (Lembrete: um espaço vazio é aquele que não contém obstáculos.)

μ Reparo: Antes de mover, remova um marcador de dano da seção traseira.

μ Computador de Mira: Você pode rolar novamente seu ataque de disparo neste turno.

μ Tração: Você pode usar o

A estrada morre nesta curva (independentemente dos espaços pelos quais o caminhão grande se move).

μ Reparo: Antes de mover, remova um Ficha de dano da seção central.

μ Ataque Aéreo: Funciona como o comando Ataque Aéreo

No jogo base, coloque seu helicóptero em um espaço vazio e atire com ele.

Lançador de Mísseis μ: Após o movimento, role o dado de disparo.

Cada veículo rodoviário que estiver na mesma área ou adjacente a ela, duas casas à sua frente, sofre um ponto de dano menor se for atingido pelo dado. Os carros que sofrerem dano menor colocam uma ficha de dano menor em um de seus espaços de dano.

μ Reparo: Antes de mover, remova um marcador de dano da seção frontal.

μ Cow Catcher: Na primeira vez que você entrar em um espaço com outro carro ou motocicleta, o jogador que o controla o move para a frente à esquerda ou à direita. Se for um acidente, você escolhe o espaço.

6

EXEMPLO DE MOVIMENTAÇÃO DE CAMINHÕES PESADOS

É a vez de Marty mover o Caminhão Grande, e ele quer evitar bater no carro verde. Ele vira o dado da Direção Hidráulica para baixo em um para mudar de faixa. Ele move o Caminhão Grande três espaços, com as seções do meio e de trás seguindo o caminho que a seção da frente percorreu.

O caminhão passou por um espaço intransitável, mas como o caminhão é confiável, sofreu apenas um pequeno dano e o espaço se tornou transitável fora da estrada.



THE FINAL 5

A equipe Final Five é composta por 5 motocicletas.

As motocicletas são tratadas como veículos rodoviários de pequeno porte.

Eles funcionam como os carros do jogo

base, com as seguintes

alterações:



PASSO 1: ATRIBUIR

A cada turno, atribua DOIS dos seus 6 dados de movimento não utilizados a duas motocicletas.

UMA VEZ POR RODADA, você pode, em vez disso, atribuir um dado a uma motocicleta e outro a um comando em seu tabuleiro de comando e executar a Etapa 2: Comandar (como faria com um carro).

COASTING

Uma motocicleta pode ser designada para rodar em ponto morto no máximo quatro vezes (em vez de duas, como um carro).

PASSO 3: MOVER

Se você atribuiu dados a duas motocicletas, escolha uma para mover e atirar. Em seguida, mova e atire com a outra. Observe as marcações para garantir que a motocicleta correta seja movida (veja abaixo).

À deriva

Durante a movimentação, uma motocicleta pode passar por cima de TODOS os outros veículos na estrada sem causar uma colisão.

Se uma motocicleta terminar sua manobra no mesmo espaço que outro veículo na estrada, ocorrerá uma colisão normal.

Os carros não derrapam entre as motocicletas a menos que usem o comando "Drift" .

BATENDO

Quando uma motocicleta e outro veículo rodoviário compartilham o mesmo espaço, não os empilhe — coloque-os lado a lado. Mesmo assim, o impacto persiste.

Ao resolver uma colisão envolvendo uma motocicleta e outro veículo, role apenas o dado de direção. Não role o dado de colisão. A MOTOCICLETA sempre se move; nenhum dos jogadores envolvidos pode optar por rolar novamente.

Se a colisão ocorrer entre duas de suas motocicletas, você escolhe qual delas mover.

SOFRENDO DANO

Quando uma motocicleta é danificada, ela sofre um **pequeno dano**, e torna-se inoperável.

Vire a motocicleta de costas e inverta o painel de instrumentos.

(Uma motocicleta inoperante pode voltar a funcionar com o comando

Reparar .)



FOGO

Se estiver jogando com o **Carnage** em Devil's Run

Com a expansão, as motocicletas nunca mais gerarão uma ficha de dano "Em Chamas", mas ainda podem pegar fogo de outras maneiras, como por meio do terreno ou de efeitos.

MARCAÇÕES

Cada motocicleta é decorada com uma marcação que corresponde ao seu respectivo painel de instrumentos.

Ao atribuir um dado de movimento a um painel, certifique-se de mover a motocicleta correspondente.



CRÉDITOS

PROJETO

DESIGN DE JOGOS:

BRETT MYERS, DAVE CHALKER

DESIGN E DESENVOLVIMENTO ADICIONAIS:

JUSTIN D. JACOBSON, ROB DAVIAU,
BRIAN NEFF, NOAH COHEN

DESIGN ORIGINAL:

JIM KEIFER

ARTE

ILUSTRAÇÃO:

MARIE BERGERON

ILUSTRAÇÃO ADICIONAL:

GARRETT W. KAIDA

MODELAGEM 3D:

HAKAN DINIZ, CHAD HOVERTER

DIRETOR DE ARTE, DESIGN GRÁFICO:

JASON TAYLOR

DESIGN GRÁFICO, LÍDER DE PRODUÇÃO:

LINDSAY DAVIAU

DESIGN GRÁFICO ADICIONAL: IAN

REED, PETER GIFFORD, JASON D. KINGSLEY

ARTE CONCEITUAL:

BRIAN PATTERSON

EDIÇÃO

EDIÇÃO DAS REGRAS:

J ELIZABETH MILLS

©2022 Restoration Games, LLC. As seguintes marcas são propriedade da Restoration Games, LLC: Restoration Games, o logotipo da Restoration Games, Every Game Deserves Another Turn, Thunder Road, Vendetta e todas as marcas comerciais associadas. A Restoration Games, LLC está localizada em 12717 W SUNRISE BLVD, nº 244, SUNRISE, FL 33323. Os componentes reais podem variar dos mostrados. Fabricado na China. ESTE PRODUTO NÃO É UM BRINQUEDO. NÃO SE DESTINA AO USO POR CRIANÇAS. PESSOAS COM 9 ANOS DE IDADE OU MENOS.

