



THUNDER ROAD VENDETTA™

CARNAVAL DO CAOS



LIVRO DE REGRAS



E VAI ROLAR A FESTA

Carnaval do Caos é uma expansão de Thunder Road: Vendetta que traz uma nova maneira de jogar. Os competidores entram com seus carros na arena e, pelo caminho, recolhem lembrancinhas estapafúrdias da festa, superarmas poderosas e pedaços valiosos de sucata. Esta expansão também traz um conjunto completo de veículos e um painel para que você e seus amigos possam acrescentar um quinto jogador às partidas normais ou à expansão.

COMO VENCER

Diferente do que ocorre em uma partida normal de Thunder Road: Vendetta, o vencedor de Carnaval do Caos será o jogador sobrevivente que tiver juntado mais sucata no fim da partida. Não há linha de chegada.

VOCÊ CHEGOU À CIDADE LIVRE...
BEM NA HORA DO CARNAVAL DO CAOS.
TINA TURBO VAI PROMOVER MAIS UMA
FARRA DA DEMOLIÇÃO
PARA SUA MASSA DE ADORADORES (SANGUINÁRIOS).
É QUASE UMA SENTENÇA DE MORTE,
MAS E DAÍ? VOCÊ PRECISA DA SUCATA E, SE
FOR PRA PASSAR DESTA PRA MELHOR, PELO
MENOS VAI SER DIANTE DE UMA ARENA DE
TORCEDORES ENLOUQUECIDOS.

...BORA FAZER
BARULHO
ANTES DE IR DE BASE!

LISTA DE PEÇAS



25 Fichas de Sucata
(mais acréscimos)



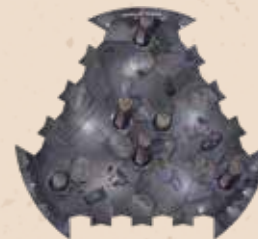
6 Fichas de Superarma



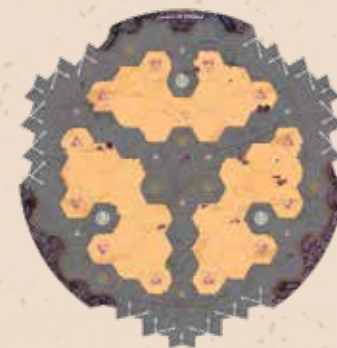
35 Fichas de Lembrancinhas



9 Fichas de Poste da Morte



1 Tabuleiro-Base
(dupla-face)



1 Arena
(dupla-face)



9 cartas Turno da Tina
(mais duas cartas em branco)



6 cartas Testemunhem!



12 Cartas de Superarma
(mais duas cartas em branco)



1 conjunto de veículos, dados, painel e tabuleiro de comando para jogador



PREPARAÇÃO

Siga as instruções de preparação do jogo básico, com estas alterações:

- 1 Decida com qual lado da arena você e seus amigos querem jogar. (O lado da *Cúpula do Reboque* é mais fácil; o lado da *Detona 500* é mais brutal.) Coloque no centro da mesa o lado correspondente do **tabuleiro-base**. Escolha três peças de estrada e encaixe-as no tabuleiro-base, como ilustrado. (Você pode usar qualquer lado de qualquer uma das peças de estrada.)
- 2 Coloque a **arena** em cima do tabuleiro-base. (Ela cobrirá parte das peças de estrada.)
- 3 Deixe na caixa todas as fichas de perigo do jogo básico. No lugar delas, use as **fichas de lembrancinha**: misture-as viradas para baixo. Sorteie e coloque virada para baixo uma lembrancinha em cada espaço de perigo das peças de estrada e em cada espaço de lembrancinha da arena. Se por acaso você estiver usando uma peça de estrada inicial, coloque lembrancinhas em todos os espaços de perigo da peça, independentemente da quantidade de jogadores. Devolva à caixa as lembrancinhas remanescentes, sem ver quais são.
- 4 Coloque cada **ficha de poste da morte** no espaço identificado pela mesma letra na arena. Todos os postes da morte começam com o lado cor de asfalto para cima.
- 5 Coloque uma **ficha de superarma** em cada espaço assim identificado na arena. Embaralhe as cartas de superarma e deixe a pilha ao lado da arena, com as cartas viradas para baixo.
- 6 Embaralhe as **cartas Turno da Tina**. Forme uma pilha virada para baixo com 5 delas ao lado da arena. Devolva as cartas restantes à caixa, sem ver quais são.
- 7 Forme uma reserva de **sucata** ao lado da arena. (As fichas de sucata não são um recurso limitado. Se acabarem as fichas da reserva, use substitutos.)
- 8 Cada jogador pega a carta **Testemunhem!** de sua respectiva cor.





7



8



COMO JOGAR

Siga todas as regras do jogo básico, a não ser quando instruções diferentes aparecerem neste livreto ou nos componentes. A cada rodada, todo jogador tem direito a 3 turnos, como sempre, aí é a vez da Tina Turbo (p. 9). A partida prosseguirá durante 6 rodadas ou até 1 jogador não ter mais carros operantes (p. 9).

SUCATA

A moeda corrente neste jogo é a **sucata**: para vencer, você terá de recolher o mais que puder. Você receberá sucata da reserva das maneiras a seguir:

- ✖ Quando um carro adversário sofrer dano no seu turno, receba 2 de sucata
- ✖ Quando um carro adversário for eliminado no seu turno, receba 3 de sucata
- ✖ Se você tiver um carro operante em um espaço de holofote no Turno da Tina, ela vai premiá-lo com sucata (p. 9)
- ✖ Certas lembrancinhas dão sucata no fim da partida (p. 11)
- ✖ Uma vez por partida, você poderá jogar a carta Testemunhem! no seu turno para receber sucata adicional toda vez que atirar ou bater no turno em questão (a seguir)

A quantidade de sucata em posse de um jogador é informação pública.



DANO E ELIMINAÇÃO

No seu turno, você vai receber **2 de sucata** toda vez que um carro adversário ganhar uma ficha de dano. E vai receber **3 de sucata** toda vez que um carro adversário for eliminado. A sucata pode acumular (por exemplo, se um carro adversário pegar um dano e for eliminado durante seu turno, você receberá 5 de sucata no total). Não importa a causa do dano nem da eliminação.

Se acontecer no SEU turno e NÃO for o seu carro, a sucata será SUA.

Se um efeito for causar dano a um carro, mas o carro não receber uma ficha de dano (por exemplo, por já estar inoperante), não haverá premiação em sucata. Ninguém ganhará sucata se um carro for danificado ou eliminado no Turno da Tina.

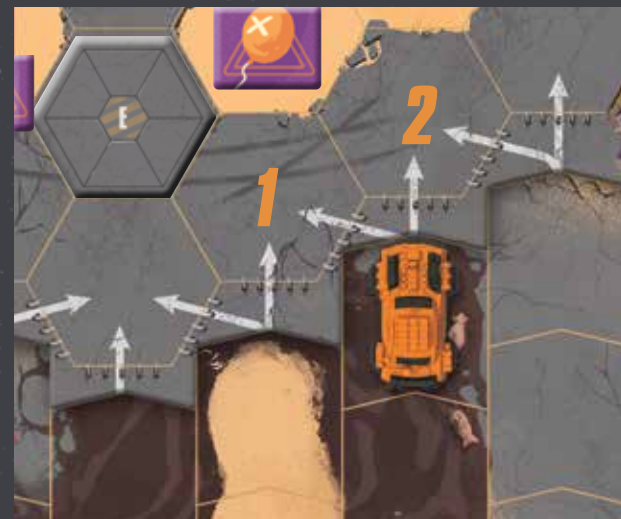
TESTEMUNHEM!

Cada jogador começa a partida com uma carta “Testemunhem!”. Uma vez por partida, no começo do seu turno, você pode jogar essa carta. Até o fim do turno em questão, você receberá 1 de sucata toda vez que atirar ou bater, seja qual for o resultado. É um prêmio que vai se somar à sucata que você ganharia normalmente. No fim do seu turno, devolva a sua carta Testemunhem à caixa do jogo.

ENTRAR NA ARENA

Cada um dos seus carros deve começar a partida em uma peça de estrada diferente. Na primeira rodada, o primeiro movimento que você fizer com cada carro terá de ser para entrar em uma peça de estrada na qual você ainda não colocou um carro.

As setas brancas nas entradas da arena mostram como você pode se mover de uma peça de estrada adjacente para a arena. Consideram-se adjacentes esses espaços no que diz respeito a mover-se, atirar e outros efeitos. No exemplo a seguir, o carro laranja poderá entrar no espaço 1 ou 2 da arena com seu próximo movimento:



FICA FRIO ATÉ A GENTE CHEGAR

Carros e helicópteros NÃO poderão atirar enquanto estiverem em uma peça de estrada, NEM MESMO DEPOIS DE ENCERRADA A PRIMEIRA RODADA.

Um veículo SÓ poderá atirar enquanto estiver na arena. Quando o fizer, poderá escolher como alvo um carro em seu arco frontal (mesmo que seja um carro em uma peça de estrada).

Essa restrição aplica-se apenas aos tiros. Nas peças de estrada, os carros ainda poderão bater uns nos outros normalmente.

DIRIGIR NA ARENA

Diferentemente dos espaços das peças de estrada, os espaços da arena são simétricos. Ao se moverem na arena, os carros seguem as regras a seguir:

- ✖ Assim como no jogo básico, **na arena, você pode mover seu carro para qualquer um dos três espaços do respectivo arco frontal**. A direção para a qual o carro fisicamente se volta indica quais 3 espaços estão em seu arco frontal (*veja exemplos aqui à direita*).
- ✖ Diferente do que ocorre no jogo básico, a direção para a qual seu carro se volta pode mudar durante sua movimentação. Ao mover um carro ativo para um espaço da arena **NÃO** diretamente em frente, vire-o de maneira a se voltar para a direção na qual acabou de se mover (a traseira apontará para o espaço de onde o carro saiu). Vale a mesma coisa quando um carro sai de uma peça de estrada para entrar na arena.
- ✖ Quando um carro for **forçado** a se mover (por exemplo, por batida ou efeito de ficha de dano), **NÃO** mude a direção para a qual o veículo se volta.
- ✖ Quando um carro **bater** em outro, vire imediatamente o carro de baixo para que fique voltado na mesma direção do carro de cima. (O carro de cima seguirá as regras de movimentação já mencionadas dependendo de como foi parar ali: se era o carro ativo ou se foi obrigado a bater.)
- ✖ Se um carro ficar **inoperante** em um espaço da arena, vire-o de cabeça para baixo, sem mudar a direção dele. Se o veículo recuperar a condição operante, desvire-o, mas mantenha-o voltado na mesma direção.

SAIR DA ARENA

Você **NÃO** pode mover por vontade própria um carro ativo da arena para uma peça de estrada. Mas é possível que um carro seja **OBRIGADO** a se mover para uma peça de estrada (por exemplo, ao sofrer uma batida). Quando isso ocorrer, posicione o carro voltado para a arena.

O carro que sair por uma borda da arena onde **NÃO** houver peça de estrada adjacente será eliminado.

DADO DE DIREÇÃO

O formato dos espaços da arena não corresponde ao formato dos espaços no dado de direção. Ao rolar o dado de direção em um espaço da arena, oriente o dado de modo que os ícones apontem na direção para a qual se volta o carro afetado.



EXEMPLOS DE MOVIMENTAÇÃO NA ARENA

Samanta atribui um dado de resultado 3 a seu carro Médio (M). Ela é obrigada a movê-lo 3 espaços, orientando a traseira do carro em relação ao espaço do qual acabou de sair. Estas são algumas das possibilidades:

FRENTE ESQUERDA: Samanta poderia ir para a esquerda e bater no carro de Ethan. Se o fizer, ela terá primeiro de virar o carro dele, para alinhá-lo com o dela, af resolver a batida.

FRENTE CENTRAL: Samanta poderia seguir em frente e atirar no carro de Antônio, que se encontra no arco frontal dela.

FRENTE DIREITA: Samanta poderia ir para a direita e permanecer no asfalto (espaço de estrada de cor cinzenta). Fazendo isso, ela poderia usar a movimentação adicional do dado de estrada para alcançar a lembrancinha.

SUPERARMAS

Você recolhe uma superarma quando seu carro TERMINA a movimentação em um espaço contendo uma ficha de superarma. Isso inclui movimentos adicionais possibilitados pelo dado de estrada, por batidas, efeitos das fichas de dano etc., mesmo que seja o turno de outro jogador ou o Turno da Tina. Revele a primeira carta da pilha de superarmas e deixe-a virada para cima sobre o painel do carro em questão para indicar qual veículo tem aquela arma.

Você pode usar essa superarma como indicado na carta. Observe que algumas superarmas impedem o carro de atirar normalmente durante o passo “atirar”.

- ✖ Nenhum carro pode ter mais de uma superarma.
- ✖ Se um carro terminar a própria movimentação em cima de uma ficha de superarma e já tiver uma delas, nada acontecerá. A arma continuará ali para ser reivindicada por outro carro.
- ✖ O carro que tiver uma superarma não vai deixá-la cair nem mesmo se sofrer dano ou uma batida.
- ✖ Se um carro com uma superarma for eliminado, remova a superarma da partida.



LEMBRANCINHAS

Tina Turbo espalhou brindes nervosos por todo o recinto do Carnaval. Você recolhe uma lembrancinha quando seu carro TERMINA a movimentação no espaço que a contém. Isso inclui movimentos adicionais possibilitados pelo dado de estrada, por batidas, efeitos das fichas de dano etc., mesmo que seja o turno de outro jogador ou o Turno da Tina. Você pode usar suas lembrancinhas com qualquer um dos seus carros, independentemente de qual deles a recolheu. Você pode ver de qual lembrancinha se trata, mas mantenha-a virada para baixo até o momento de usá-la.

Depois de recolher uma lembrancinha, você poderá usá-la para produzir o efeito informado na página 11.

- ✖ Salvo indicação contrária, **você só pode usar lembrancinhas no seu turno**. Se pegar uma lembrancinha no seu turno, você poderá usá-la imediatamente.
- ✖ Se mencionar “seu carro”, o efeito estará se referindo ao carro ao qual você atribuiu um dado durante o passo “atribuir”.
- ✖ No seu turno, você poderá usar quantas lembrancinhas quiser.
- ✖ Depois de usar uma lembrancinha, remova-a da partida.



POSTES DA MORTE

Os postes da morte são obstáculos gigantescos que brotam do chão da arena para detonar os carros e causar devastação. Todo poste da morte começa como espaço de estrada cor de asfalto, mas pode ser virado e transformado em um espaço intransitável no Turno da Tina (*página seguinte*) ou quando alguém usa a lembrancinha “Poste da Morte” (p. 11). Se houver um carro em cima do poste da morte quando este for virado para o lado intransitável, o carro será eliminado no mesmo instante.



Espaço de estrada
(cor de asfalto)



Espaço intransitável



ESPAÇOS DE HOLOFOTE

Se um dos seus carros operantes estiver em um espaço de holofote no Turno da Tina, ela vai premiá-lo com a quantidade de sucata informada na carta dela (*consulte o quadro à direita*). Os espaços de holofote são tratados como obstáculos e, portanto, não podem ser ocupados por helicópteros. Atravessar esses espaços não tem efeito algum.



HELICÓPTEROS

Como ocorre com os carros, a direção para a qual o helicóptero fisicamente se volta determina quais 3 espaços estão em seu arco frontal. Ao colocar um helicóptero em um espaço da arena, você escolhe o espaço adjacente para o qual o veículo se volta. Os helicópteros não podem ser posicionados em cima de lembrancinhas, fichas de superarma, holofotes nem postes da morte.



FIM DA RODADA: TURNO DA TINA

Tina Turbo tem o turno dela no fim de cada rodada, depois de cada participante ter jogado os respectivos 3 turnos. Revele a primeira carta da pilha de compra da Tina e resolva os 3 efeitos a seguir na ordem em que são apresentados:

- 1 HOLOFOTE:** Cada jogador com pelo menos um carro operante em um espaço de holofote ganha a quantidade de sucata informada na carta da Tina. (Você não receberá sucata adicional se tiver dois ou mais carros em espaços de holofote.)
- 2 POSTES DA MORTE:** Vire para o lado intransitável cada um dos postes da morte informados na carta da Tina e elimine imediatamente os carros que estiverem em cima deles. Vire todos os outros postes da morte para o lado cor de asfalto (espaço de estrada).
- 3 DECRETO:** Leia o decreto da Tina e, em seguida, coloque a carta dela virada para cima ao lado da pilha de compra, tampando a carta revelada anterior. O novo decreto continuará em vigor até o fim da próxima rodada. NINGUÉM CONTESTA A TINA. O DECRETO DELA PREVALECE SOBRE QUALQUER OUTRA REGRA OU EFEITO.

VITÓRIA

A partida termina de uma das maneiras a seguir:

- ✖ Se um jogador ficar fora da partida, o jogo terminará no fim da rodada atual (após o Turno da Tina).
- ✖ Se a pilha de compra da Tina não tiver carta alguma no começo do turno dela, a partida terminará imediatamente (fim da rodada 6).

Terminada a partida, cada jogador com pelo menos 1 carro operante contará quanto tem de sucata (inclusive as lembrancinhas "Silencioso de Ouro Maciço"). Os jogadores que estão fora da partida não têm como vencer e não contam a sucata.

QUEM TIVER MAIS SUCATA SERÁ O VENCEDOR.

EMPATES

Em caso de empate, o jogador empatado com mais veículos operantes será o vencedor. Se ainda assim persistir o empate, o jogador empatado com mais superarmas será o vencedor. Se nem isso desfizer o empate, vencerá o jogador empatado com mais lembrancinhas não usadas.

Entenda uma coisa: não se divide a vitória em Thunder Road: Vendetta! Se, depois de tudo isso, AINDA houver jogadores empatados, faça-os rolar todos os respectivos dados de movimento: o maior total determinará o vencedor. Que continuem rolando dados até o empate se desfazer. Os outros participantes terão de assistir ao tira-teima e torcer por (ou provocar) um dos jogadores.

ESCLARECIMENTOS

SUPERARMAS



AMPLIFICADOR

Quando este carro atirar e acertar, resolva duas vezes o efeito da ficha de dano.

AMPLIFICADOR: Resolva completamente qualquer efeito impresso na ficha de dano, inclusive as batidas resultantes. Em seguida, se o carro que você acertou não tiver sido eliminado, resolva imediatamente o efeito mais uma vez. Rerrole os dados necessários para resolver o efeito da segunda vez (Decolar ou Tonto, por exemplo).



O BATE-ESTACA

Este carro não atira. Mas você pode rolar o dado de acrobacia e mover este carro a quantidade de espaços resultante em qualquer direção, ignorando os espaços intermediários. Se ele cair em um espaço sem carro, todo carro adjacente pegará uma ficha de dano virada para baixo.

O BATE-ESTACA: Você não tem como atirar com este carro, mas, nas situações em que seria possível atirar com ele, você poderá usar o Bate-estaca no lugar do tiro. Se o fizer, role o dado de acrobacia e mova o carro em linha reta a quantidade de espaços resultante em qualquer direção, ignorando os espaços intermediários. Se ele cair em um espaço sem carro, dê uma ficha de dano virada para baixo para cada carro adjacente. Você ganha sucata pelo dano causado dessa maneira. Se ele cair em um espaço contendo outro carro, resolva normalmente a batida.



CANHÃO-AUTOMÁTICO

Este carro pode atirar uma vez durante o passo "mover" (e, em seguida, continuar se movendo). Poderá atirar outra vez durante o passo "atirar", como sempre.

CANHÃO AUTOMÁTICO: Uma vez, durante o passo "mover" deste carro (antes ou depois da movimentação), você pode atirar em outro carro. Resolva o efeito do dano. Em seguida, se ainda tiver movimentos para gastar, continue movendo seu carro. Se tiver como, esse carro também poderá atirar outra vez durante o passo "atirar". Você ganha sucata a cada dano que causar.



CANHÃO GRANDE DA ZORRA

Quando este carro atirar e acertar, o alvo pegará mais uma ficha de dano virada para baixo.

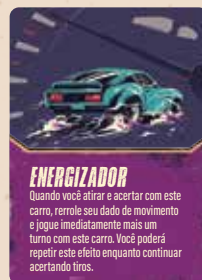
CANHÃO GRANDE DA ZORRA: Se o alvo tiver dois espaços de dano disponíveis, atribua primeiro uma ficha de dano virada para baixo. Em seguida, atribua normalmente a outra ficha de dano, resolvendo completamente possíveis efeitos impressos na ficha de dano. Você ganha sucata a cada dano que o tal carro sofrer. Se tiver apenas um espaço de dano livre, o alvo pegará somente uma ficha de dano, como sempre.



DÍNAMO DE TORÇÃO

Este carro não atira. No seu turno, se este carro se envolver em uma batida, o outro carro terá de se mover. Um carro maior pode optar por rerrolar o dado de direção. Após a batida, o carro que se moveu pegará uma ficha de dano virada para baixo.

DÍNAMO DE TORÇÃO: Você não tem como atirar com este carro. Se este carro se envolver em uma batida no turno dele, caberá sempre ao outro carro se mover. Simplesmente role o dado de direção. Um carro maior ainda poderá pedir para rerrolar o dado de direção. Resolvida a batida, o carro que se moveu pegará uma ficha de dano virada para baixo. Você só pode usar esta habilidade no seu turno. Se este carro se envolver em uma batida no turno de outro carro, mesmo que seja outro dos seus, resolva normalmente a batida.



ENERGIZADOR

Quando você atirar e acertar com este carro, rerrole seu dado de movimento e jogue imediatamente mais um turno com este carro. Você poderá repetir este efeito enquanto continuar acertando tiros.

ENERGIZADOR: Resolva completamente qualquer efeito impresso na ficha de dano. Em seguida, se seu carro ainda estiver operante, rerrole o dado que você atribuiu a ele e jogue mais um turno com o carro em questão, atribuindo normalmente o novo dado. Você poderá repetir este efeito enquanto continuar atirando e acertando novos carros.



ESPETINHO LASER

Este carro pode atirar em linha reta contra um espaço a qualquer quantidade de espaços de distância de seu arco frontal.

ESPETINHO LASER: Você pode escolher qualquer alvo que se encontre sobre uma linha reta imaginária partindo do seu arco frontal. Você não precisa escolher o primeiro carro que aparecer na linha e pode escolher um outro carro mais distante. Você pode atirar em um carro que ainda esteja em uma das peças de estrada.



MÍSSEIS DE DISPERSÃO

Quando este carro atirar e acertar, todo carro adversário adjacente ao alvo pegará uma ficha de dano virada para baixo.

MÍSSEIS DE DISPERSÃO: Quando este carro atirar e acertar, comece dando uma ficha de dano virada para baixo para cada carro adjacente ao alvo. Em seguida, dê uma ficha de dano para o alvo e resolva possíveis efeitos impressos nela, como sempre. Você ganha sucata pelo dano causado a carros adjacentes, além da sucata recebida graças ao dano inicial.

LEMBRANCINHAS



CAVALO DE PAU: Jogue esta ficha antes de se mover. Neste turno, você poderá mudar a direção para a qual seu carro está voltado quantas vezes quiser e mover-se através de todos os outros carros sem bater neles.



DOIS CANOS: Jogue esta ficha antes de se mover. Você pode atirar antes de se mover. (Depois de se mover, você poderá atirar outra vez, como sempre.)



MEGACONSERTO: Jogue esta ficha no seu turno, antes de atribuir seus dados. Remova 1 dano de cada um dos seus carros. Você pode usar este efeito para consertar um carro e movê-lo em seguida. Se todos os seus carros se encontrarem eliminados ou inoperantes, você estará fora da partida e não poderá jogar esta ficha.



PÉ NA TÁBUA: Jogue esta ficha depois de se mover. Você poderá usar este efeito mesmo se estiver embalado. Você pode usar este efeito depois de resolver outros efeitos que acontecem no fim do seu passo “mover” (batidas, recolher lembrancinha ou superarma, por exemplo). Você deve se mover todos os 3 espaços.



POSTE DA MORTE: Jogue esta ficha a qualquer momento no seu turno. Escolha um poste da morte e vire-o para o lado cor de asfalto (espaço de estrada). Escolha outro poste da morte e vire-o para o lado intransitável. Você poderá jogar esta ficha enquanto ainda estiver resolvendo outro efeito (batida ou dano, por exemplo).



PRECISÃO: Jogue esta ficha no seu turno, antes de rolar um dado de efeitos especiais. Em vez de rolar esse dado, escolha uma das faces. Escolhida a face, não será possível rerrolar o dado.



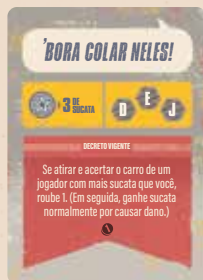
SILENCIOSO DE OURO MACIÇO No fim da partida, esta ficha vale 2 de sucata. Durante a partida, não vale nada.

TURNO DA TINA



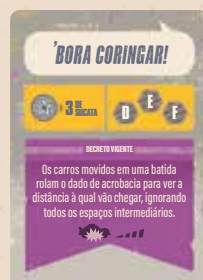
ABRACEM O DESASTRE!

Na resolução de uma batida, não é possível rerrolar nenhum dos dois dados. Os efeitos que determinam qual carro se move ou qual a direção do movimento sem recorrer a um dado (por exemplo, Dínamo de Torção) resolvem-se normalmente.



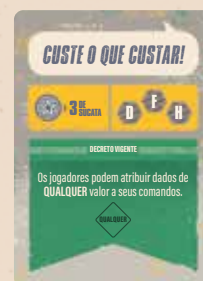
'BORA COLAR NELES!

Se você atirar e acertar o carro de um jogador com mais sucata que você, pegue imediatamente para você 1 de sucata dele. Em seguida, ganhe 2 de sucata normalmente por causar dano.



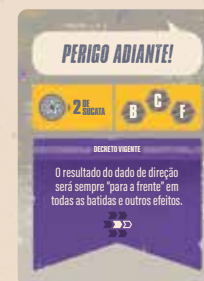
'BORA CORINGAR!

Ao rolar os dados para resolver uma batida, role também o dado de acrobacia. O carro a ser movido vai se mover uma quantidade de espaços igual ao resultado e na direção indicada. Ignore todos os espaços intermediários. Se um carro maior pedir rerrolagem, rerrole os três dados.



CUSTE O QUE CUSTAR!

Ao atribuir um dado ao seu tabuleiro de comando, você poderá usar qualquer valor. No caso do comando “nitro”, use o valor do dado que você atribuiu, mesmo que este seja maior que o valor que você normalmente conseguiria atribuir.



PERIGO ADIANTE!

Ao revelar este decreto, escolha o resultado “para a frente” no dado de direção. Use esse resultado para resolver possíveis efeitos que exijam esse tipo de dado.



QUERO VER MASSACRE!

Depois de atirar com seu carro, resolva normalmente o efeito de qualquer ficha de dano. Em seguida, se tiver um alvo válido, você poderá atirar mais uma vez. Você ganha sucata a cada dano que causar.



COMO USAR OUTRAS EXPANSÕES*

Você pode usar boa parte do conteúdo das outras expansões junto com Carnaval do Caos. De maneira geral, se um efeito qualquer entrar em contradição com um dos decretos da Tina, ignore o efeito e obedeça ao decreto. Seguem-se considerações mais específicas.

JAMANTA E AS 5 DO FIM

- ▶ Você pode usar normalmente as Cinco do Fim. Suas três primeiras motos devem entrar por peças de estrada diferentes. Suas duas últimas motos podem entrar por duas peças de estrada quaisquer, desde que diferentes. Com esta expansão, trate as motos como carros em todas as situações.
- ▶ A Jamanta? Não. Nem pensar. A Jamanta não tem permissão para entrar na arena. Tina deixou isso muito claro. A Jamanta sabe por quê.

MASSACRE NA ROTA DO DIABO

- ▶ Você pode usar qualquer uma das peças de estrada alternativas como acesso para a arena. O fogo e outros terrenos funcionam normalmente. Perigos não são utilizados nas partidas de Carnaval do Caos, nem mesmo os desta expansão.
- ▶ Você pode usar a maioria das cartas de efeito/dano contínuo desta expansão. Airbag Defeituoso e Alternador Pifado não surtem efeito no Carnaval do Caos. Remova-as antes de embaralhar as cartas de efeito/dano contínuo.

REIS DO DESMANCHE

- ▶ Você pode usar todos os líderes de equipe desta expansão. No caso de Tralha e Madame Boudreaux, trate as lembrancinhas como fichas de perigo.
- ▶ Você pode usar boa parte das melhorias desta expansão. Um carro pode ter uma superarma e uma melhoria. Algumas serão mais ou menos úteis com esta expansão do que com o jogo básico. A melhoria Lagartas de Tanque não surte efeito no Carnaval do Caos. Remova-a antes de escolher melhorias.

MUNIÇÃO EXTRA

- ▶ No caso do módulo Ataque Aéreo Avançado, remova Cesta Básica, Voo de Baixa Altitude, Truque de Tiro e Missão de Reconhecimento antes de distribuir as cartas.
- ▶ No módulo Comandos Extras, remova Sistema de Navegação e Tração Positiva antes de distribuir as cartas.
- ▶ No módulo Uma Tacada Só, remova Antenas de Radar antes de distribuir as cartas.
- ▶ Os módulos Recompensas e Condições da Estrada não funcionam com Carnaval do Caos.

(*) Expansões ainda inéditas no Brasil. Nomes provisórios.

CRÉDITOS

DESIGN

DESIGN E DESENVOLVIMENTO DO JOGO:
JUSTIN D. JACOBSON, ROB DAVIAU, BRIAN NEFF, NOAH COHEN

DESIGN ORIGINAL:
JIM KEIFER

ARTE

ILUSTRAÇÕES:
MARIE BERGERON

ILUSTRAÇÕES ADICIONAIS:
GARRETT W. KAIDA

DIREÇÃO DE ARTE, PROJETO GRÁFICO:
JASON TAYLOR

PROJETO GRÁFICO, GESTÃO DE PRODUÇÃO:
LINDSAY DAVIAU

PROJETO GRÁFICO ADICIONAL:
IAN REED

REGRAS

JEFF FRASER

CONSULTORIA CULTURAL

JADE ROGERS

MARKETING

SUZANNE SHELTON

GALÁPAGOS

GESTÃO DE PRODUTO:
MATHEUS PASSERI

TRADUÇÃO:
MARIA DO CARMO ZANINI

REVISÃO:
FÁBIO GULLO E FELIPE RAMOS

DIAGRAMAÇÃO:
TATI HAPANCHUK

WWW.MUNDOGALAPAGOS.COM.BR



v1.0