



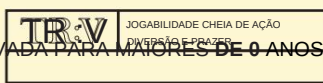
THUNDER ROAD VENDETTA™

PARTE 4

CHOPPE SHOPPE



LIVRO DE REGRAS ESTA EXPANSÃO É APROVADA PARA MAIORES DE 9 ANOS



PARTS LIST



10 painéis de comando do líder da tripulação



15 fichas de comando



6 fichas de perigo de atualização

(3 de cada uma das minas e 3 de óleo, para

uso com o Mine Dispenser

e cartas de atualização do dispensador de óleo)



27 cartas de atualização

A DIFERENÇA ENTRE

VITÓRIA E MORTE

É FINO COMO UMA LÂMINA.

A expansão Choppe Shoppe adiciona líderes de equipe e cartas de atualização para equipes de corrida de carros.

As equipes do **Big Rig** e do **Final Five**

A expansão **não pode** usar líderes de equipe ou cartas de aprimoramento. Durante a preparação, nem as equipes de motocicletas Big Rig nem as Final Five participam da escolha de líderes de equipe ou cartas de aprimoramento, mas podem ser jogadas na mesma partida que as equipes de carros que as utilizam.

CONFIGURAR

Você pode usar líderes de equipe e cartas de melhoria separadamente ou em conjunto no mesmo jogo.

USANDO LÍDERES DE EQUIPE:

- 1 Coloque os **marcadores de comando** de lado para criar um suprimento.
- 2 Embaralhe os **painéis de comando do líder da equipe** e distribua 2 aleatoriamente para cada jogador.
- 3 Cada jogador escolhe UM líder de equipe e descarta o outro.
- 4 Coloque o painel de comando do líder da equipe ao lado da sua fileira de painéis EM VEZ do painel de comando normal.
- 5 Pegue um número de fichas de comando do estoque igual ao número de estrelas na parte inferior do seu quadro de comando do líder da equipe e coloque-as perto de você.

USANDO CARTÕES DE ATUALIZAÇÃO:

- 1 Embaralhe o baralho de cartas de melhoria.
- 2 Distribua 4 cartas de melhoria para cada jogador.
- 3 Simultaneamente, cada jogador escolhe 1 melhoria da sua mão e a coloca virada para baixo à sua frente. Após todos os jogadores terem escolhido, eles passam a mão com as melhorias restantes para o jogador à sua esquerda.
- 4 Repita o passo 3 até que cada jogador tenha 3 melhorias, devolvendo as melhorias não escolhidas para a caixa.
- 5 Atribua uma de suas melhorias a cada um dos seus carros virados para baixo.
- 6 Depois que todos os jogadores tiverem atribuído suas melhorias, vire-as para cima.

LÍDERES DE EQUIPE

O painel de comando do líder da equipe fica na lateral do painel, substituindo o painel de comando padrão do seu carro e oferecendo um poder especial e novos comandos.

μ **Poder especial:** Cada líder de equipe tem um poder especial potência indicada na parte superior do painel de comando. Você **NÃO** precisa atribuir um dado para usar este poder.

μ **Novos comandos:** Alguns líderes de equipe têm comandos com um ícone de token de comando em vez de um número. Você **só** pode usar esses comandos atribuindo um dos seus tokens de comando a eles.

TOKENS DE COMANDO



Normalmente, você só pode atribuir um dado a um dos comandos do seu tabuleiro de comando a cada rodada. Os marcadores de comando permitem que você use comandos adicionais durante uma rodada.

A cada turno, você pode atribuir uma ficha de comando a um dos seus comandos que ainda não tenha um dado ou outra ficha de comando atribuída a ele. Você ativará esse comando durante a Etapa 2: Comando como se tivesse atribuído um dado a ele. Isso pode ser adicionado a um comando diferente ao qual você atribui um dado. Como resultado, você pode usar dois comandos durante o seu turno. Você só pode usar uma ficha de comando por turno. Você **NÃO** pode colocar uma ficha de comando no mesmo turno em que desliza com um carro.

Ao atribuir um marcador de comando a um comando que pode aceitar uma variedade de valores de dado, o marcador de comando é tratado como o número MAIS BAIXO possível. (Por exemplo, se você atribuir um marcador de comando ao Nitro, que ativa em 1-4, trate-o como 1 e aumente seu dado de movimento em 1.)

No final da rodada, descarte todos os marcadores de comando atribuídos do seu tabuleiro de comando para o suprimento.

ATUALIZAÇÕES DE CARROS

As melhorias conferem uma habilidade única ao carro ao qual são atribuídas. Essa habilidade se aplica apenas àquele carro e não a outros carros daquele jogador. Uma vez atribuída, uma atualização não pode ser movida.

Enquanto um carro estiver inoperante, sua atualização ficará inativa; quando o carro for reparado, a atualização ficará ativa novamente.



CRÉDITOS

PROJETO

DESIGN DE JOGO:

BRETT MYERS, DAVE CHALKER

PROJETO E DESENVOLVIMENTO ADICIONAIS:

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

DESIGN ORIGINAL:

JIM KEIFER

ARTE

ILUSTRAÇÃO:

MARIA 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 DAVYAU

DESIGN GRÁFICO ADICIONAL: IAN

REED, PETER GIFFORD, JASON D. KINGSLEY

ARTE CONCEITUAL:

BRIAN PATTERSON

EDIÇÃO

EDIÇÃO DE REGRAS:

J. ELIZABETH MILLS

©2022 Restoration Games, LLC. As seguintes marcas registradas da Restoration Games, LLC são: Restoration Games, o logotipo da Restoration Games, o slogan "Every Game Deserves Another Turn", Thunder Road: Vendetta e toda a identidade visual associada. A Restoration Games, LLC está localizada em 12717 W SUNRISE BLVD, nº 244, SUNRISE, FL 33323. Os componentes reais podem ser diferentes dos mostrados. Fabricado na China. ESTE PRODUTO NÃO É UM BRINQUEDO. NÃO DESTINADO A PESSOAS COM 9 ANOS DE IDADE OU MENOS.

