



LIVRO DE REGRAS



OBJETIVO **ATIRAR & CORRER**

PREPARAR. APONTAR. ACELERAR!

Thunder Road: Vendetta é um jogo de turnos velozes e decisões arriscadas com os dados na direção. Você comanda uma equipe de carros que acelera em estradas inseguras, desvia-se dos perigos, bate em outros veículos e abre fogo com suas metralhadoras. Quando tudo mais falhar, chame o helicóptero!

COMO VENCER A CORRIDA

Você precisa ser o primeiro jogador a passar com um de seus carros pela Linha de Chegada OU ser o único jogador a sobrar na estrada.

ANTES DA PRIMEIRA PARTIDA

Encaixe com todo cuidado os rotores nos helicópteros. Segure a miniatura pela parte de baixo do helicóptero (não pela base da mini) e pressione para baixo o centro do rotor (não as pontas externas). Você **NÃO** precisa remover os rotores depois da partida.



LISTA DE PEÇAS



4 Tabuleiros de comando
(4 cores diferentes)



12 Painéis
(3 de cada uma das 4 cores diferentes)



12 Carros
(3 de cada uma das 4 cores diferentes)



4 Helicópteros
(4 cores diferentes)



16 Dados de movimento
(4 de cada uma das 4 cores diferentes)



5 Peças de estrada
(dupla-face)



1 Peça de Linha de Chegada
(dupla-face)



1 Dado de estrada



1 Dado de acrobacia



1 Dado de tiro



1 Dado de batida



1 Dado de direção

(Os 5 dados deste conjunto também são chamados de **dados de Efeitos Especiais.**)



20 Fichas de dano



26 Fichas de perigo



4 Miniaturas de carcaça

PREPARAÇÃO

1 Escolha a **peça de estrada traseira** (a peça 1a: O Estacionamento OU 1b: A Pista da Perdição) e coloque-a na mesa. Embaralhe o resto das peças de estrada para formar a pilha de compra. Compre a peça do topo e coloque-a na frente da peça de estrada traseira: essa passa a ser a **peça do meio da estrada**. Compre mais uma para ser a **peça dianteira da estrada**. Deixe o restante das peças na pilha de compra e mantenha a linha de chegada por perto.

2 Embaralhe as **fichas de perigo**, sem olhar para elas. Coloque uma ficha de perigo virada para baixo em cada espaço de perigo nas três peças de estrada. Coloque as fichas de perigo restantes viradas para baixo em uma pilha perto da área de jogo.

(Na peça inicial, coloque fichas de perigo apenas nos espaços de perigo que mostram a sua contagem de jogadores na partida.)

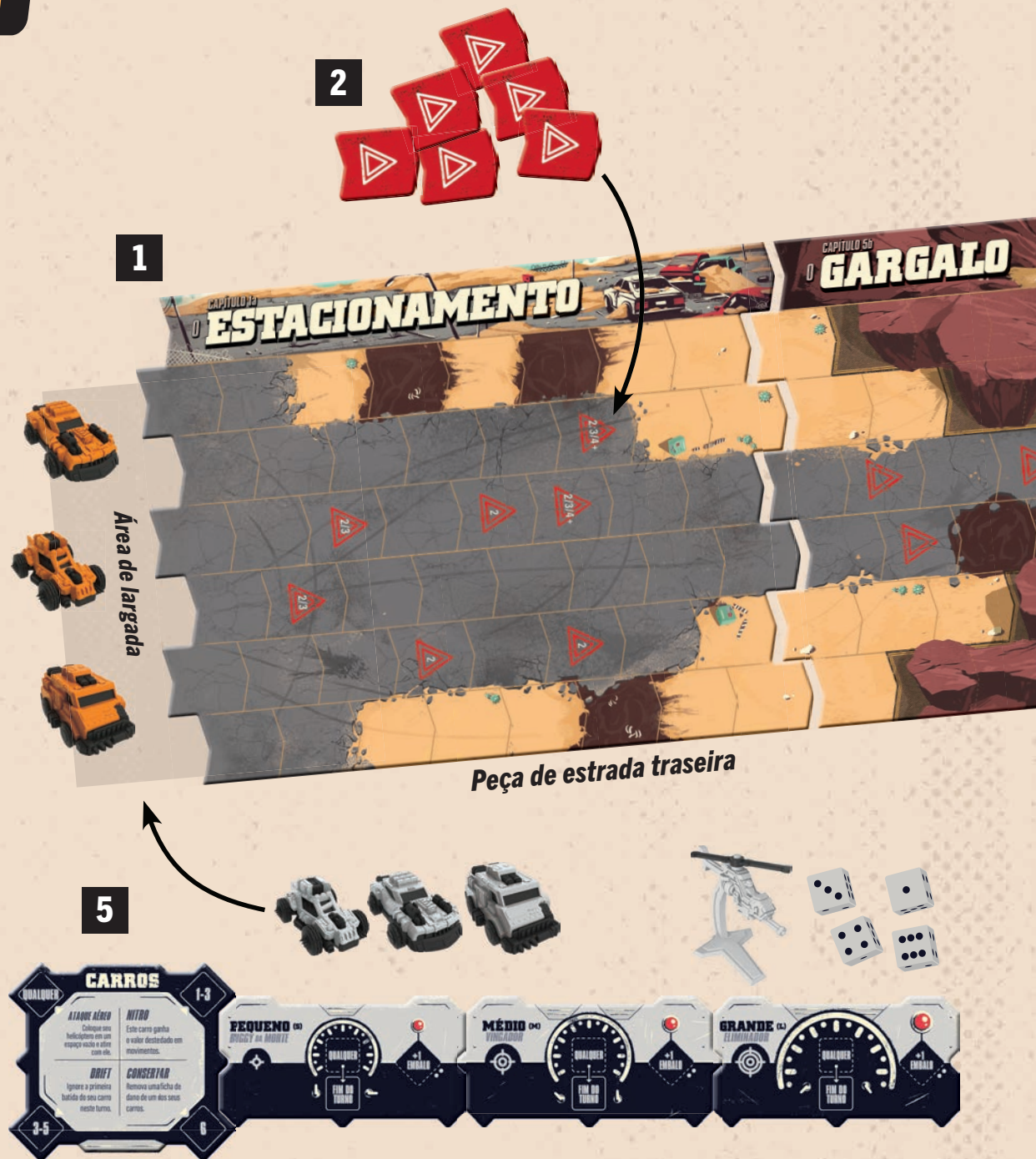
3 Embaralhe as **fichas de dano**, sem olhar para elas. Coloque-as viradas para baixo em uma pilha perto da área de jogo.

4 Coloque os **dados de Efeitos Especiais** perto da área de jogo.

5 Cada jogador escolhe a cor de sua respectiva equipe e pega o tabuleiro de comando, os 3 painéis, os 3 carros, o helicóptero e os 4 dados de movimento correspondentes. Os jogadores enfileiram seus painéis e colocam todos os seus carros na área de largada logo atrás da peça traseira.

6 Cada jogador rola seus respectivos dados de movimento. Os jogadores MANTÊM essa rolagem para usar na primeira rodada. O jogador com o MENOR total será o PRIMEIRO JOGADOR na primeira rodada. Em caso de empate para o menor total, todos os jogadores rerrolam todos os dados até que esse empate seja desfeito.

7 O primeiro jogador pega o **dado de estrada**, rola-o, e o coloca perto do tabuleiro e à vista de todos os jogadores.



3



Peça dianteira da estrada

Peça do meio da estrada

7

4



6



CARROS

ATANK AEREO
 Coloque um helicóptero em um espaço vazio e ative com ele.

NIRO
 Este carro ganha o valor dentro da sua movimentação.

DRIFT
 Ignore a primeira rodada do seu carro na sua turnos.

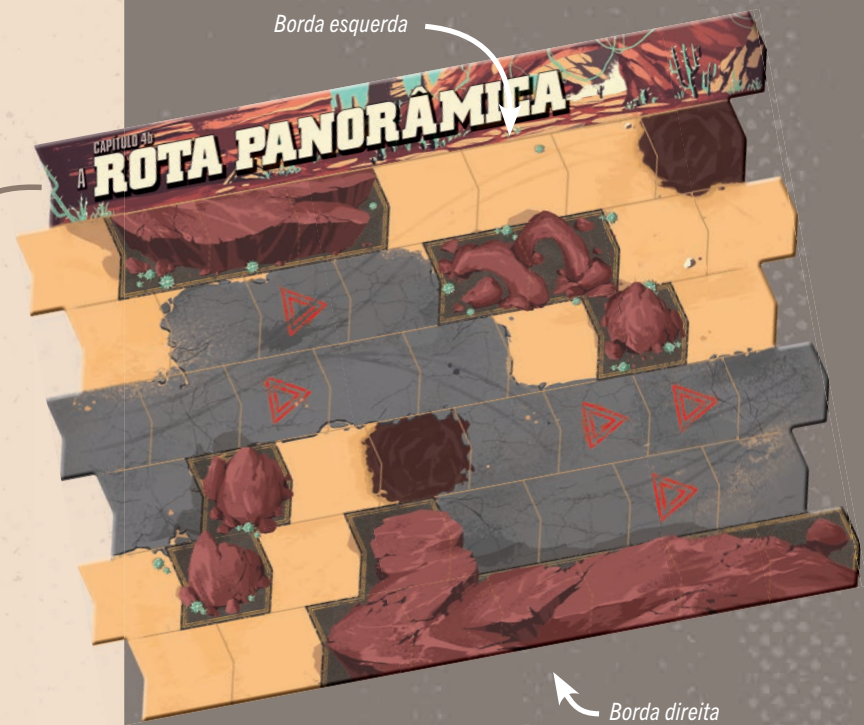
CONSENTIR
 Remove uma ficha de dano de um dos seus carros.

PEQUENO (M)
BUGGY NA MONTA

MÉDIO (M)
VINCADOR

GRANDE (M)
ELIMINADOR

Borda esquerda



Borda direita

PEÇAS DE ESTRADA E O TABULEIRO

A partida é jogada em uma série de peças de estrada. Três peças são usadas por vez: a peça traseira, a peça do meio e a peça dianteira (coletivamente chamadas de **tabuleiro**).

Os carros se movem da peça traseira para a peça do meio e para a peça dianteira. Quando um carro sai do tabuleiro pela borda da frente da peça dianteira, a partida termina ou uma nova peça é adicionada e a peça traseira atual é removida. (Veja a p. 11.) Quando a peça traseira é removida, os carros nessa peça são eliminados.

Se um carro sair do tabuleiro pela borda esquerda, direita ou de trás (por exemplo, por ter sofrido dano ou uma batida), ele será eliminado.

VEÍCULOS

Cada equipe tem dois tipos de veículo:
veículos terrestres (carros) e **helicópteros**.

CARROS

Cada equipe tem carros de três tamanhos diferentes:



Pequeno (S)

Médio (M)

Grande (L)

O tamanho de cada carro determina a facilidade de alvejá-lo com tiros e quão bem eles conseguem bater em outros carros. (Por exemplo, o carro Pequeno [S] é mais difícil de acertar com um tiro, mas não é eficiente nas batidas. Já o carro Grande [L] é bom de batida e mais fácil de acertar.) Cada carro tem seu próprio painel correspondente ao seu tamanho.

HELICÓPTEROS

Cada equipe também tem um helicóptero na cor correspondente. Os helicópteros são veículos, mas não são carros: não é possível alvejá-los com tiros e eles não sofrem dano nem batem em outros veículos. Contudo, os helicópteros **PODEM** atirar e eliminarão qualquer carro que terminar o turno no mesmo espaço ocupado por eles (mesmo um carro da própria equipe).



PAINÉIS DO CARRO

O painel de cada carro mostra o tamanho dele, onde você atribui dados para mover esse carro, e onde você pode atribuir dados para fazer o carro pegar embalo.



SOFRENDO DANO

Os carros podem sofrer dano ao encontrar certos perigos ou levar tiros. Quando o seu carro sofrer dano, escolha uma **ficha de dano** aleatória da pilha e vire-a para cima. Resolva o efeito, se houver. (Os efeitos são explicados no verso deste manual.) Em seguida, coloque a ficha de dano virada para baixo sob um dos espaços de dano desse carro.

CONDIÇÃO DO CARRO

OPERANTE

Os carros sem fichas de dano ou com uma ficha de dano estão **operantes**.

INOPERANTE

Após receber e resolver a segunda ficha de dano, o carro ficará **inoperante**.

Posicione o carro na contramão da peça de estrada e vire o painel desse carro para baixo.

(Um carro inoperante poderá voltar a ficar operante se você usar o comando **Consertar**. Veja "Consertar", p. 8.)



Um carro inoperante não pode sofrer danos adicionais. Se ele sofrer algum dano, ignore-o (nenhuma ficha é comprada). Um carro inoperante não pode receber dados de movimento nem atirar. Ele ainda pode ser afetado por dados de Efeitos Especiais, como ocorre nas batidas.

ELIMINADO

Ser **eliminado** é diferente de sofrer dano ou ficar inoperante. Quando um carro é eliminado, é removido de jogo e não pode ser consertado. Embaralhe as fichas de dano do carro de volta na pilha correspondente e devolva o painel desse carro para a caixa do jogo.

Um carro será eliminado se:

- ✗ Entrar em um espaço intransitável
- ✗ Terminar um turno no espaço ocupado por um helicóptero qualquer (mesmo o da própria equipe)
- ✗ Estiver em uma peça de estrada traseira quando essa peça for removida de jogo
- ✗ Sair do tabuleiro pela borda esquerda, direita ou de trás (por exemplo, por ter sofrido dano ou uma batida)
- ✗ Sofrer um efeito que o elimine diretamente



Se **TODOS** os carros de um jogador estiverem inoperantes ou eliminados, esse jogador ficará **fora da partida**. A peça dianteira da estrada passa a ser a peça final. Adicione a linha de chegada imediatamente (veja a p. 11).

0 TABULEIRO

TERRENO

Os terrenos são tipos de espaços impressos diretamente nas peças de estrada. É possível entrar nesses espaços durante o passo Mover ou devido a uma batida ou dano. Essas regras se aplicam independentemente do passo no turno.



Espaço de estrada: Custa 1 movimento para entrar. Pode permitir o bônus do dado de estrada.



Espaço off-road: Custa 1 movimento para entrar.



Espaço enlameado: Custa 2 movimentos para entrar. Você ainda pode entrar em um espaço enlameado se tiver apenas 1 movimento restante.



Espaço intransitável: Este espaço é um **obstáculo** (veja à direita). Os espaços intransitáveis podem ter ilustrações diferentes, mas todos são identificados por uma borda dupla amarela.



Espaço de perigo: Os símbolos de triângulo duplo vermelho mostram onde colocar as fichas de perigo apenas quando uma nova peça de estrada é adicionada. Se não houver nenhuma ficha de perigo ao entrar nesse espaço, trate o espaço como se não tivesse nenhum símbolo.

OBSTÁCULOS

Os obstáculos são veículos terrestres, helicópteros, fichas de perigo (viradas para cima ou para baixo) e espaços intransitáveis. Os espaços SEM obstáculos são **espaços vazios**.

Se um veículo terrestre entrar em um espaço com um obstáculo, use as regras a seguir:

- ✖ **Espaço Ocupado:** Um espaço com um veículo terrestre. Se o seu carro entrar em um espaço contendo outro veículo terrestre (mesmo que seja seu), ele perderá os movimentos restantes. Empilhe-o em cima do veículo terrestre nesse espaço, então resolva a batida (veja “Batidas”, p. 9).
- ✖ **Helicóptero:** Você pode passar pelo espaço que contém um helicóptero, sem efeito algum. Contudo, se um veículo terrestre terminar um turno em um espaço contendo um helicóptero, seja durante sua movimentação normal ou como resultado de batida ou dano, esse veículo terrestre será eliminado.
- ✖ **Perigo virado para baixo:** Se, ao se mover, um veículo terrestre entrar em um espaço contendo uma ficha de perigo virada para baixo, vire essa ficha para cima e resolva-a imediatamente (veja à direita).
- ✖ **Perigo virado para cima:** Se um veículo terrestre entrar em um espaço contendo um perigo virado para cima, resolva o perigo imediatamente.
- ✖ **Espaço intransitável:** O veículo terrestre que entra em um espaço intransitável é **eliminado**.

PERIGOS

Se um veículo terrestre se mover até uma ficha de perigo, resolva o efeito dela. Existem dois tipos de perigos.

DESCARTE APÓS RESOLVER:



Carcaça: Coloque uma miniatura de carcaça no espaço. (Veja “Carcaças”, a seguir.) Coloque o veículo terrestre em movimento em cima da carcaça e resolva a batida.



Mina: O veículo terrestre recebe uma ficha de dano. Resolva o efeito, se houver. Esse veículo perde os movimentos restantes.

MANTENHA NO TABULEIRO:



Estrada: Este espaço se torna um espaço de estrada.



Lama: Este espaço se torna um espaço enlameado.



Mancha de Óleo: Role o dado de direção e mova seu veículo terrestre um espaço na direção indicada. Isso não custa um movimento, e o veículo continuará se movendo se ainda tiver movimentos restantes. Esse espaço também se torna um espaço de estrada.

CARCAÇAS

As carcaças são veículos terrestres queimados que sobraram de corridas anteriores e são tratados como carros inoperantes de tamanho Pequeno (S). Elas sofrerão batidas se outro veículo terrestre entrar em um espaço contendo uma carcaça e resolverão um perigo se entrarem em um espaço contendo uma ficha de perigo. As carcaças serão eliminadas se terminarem um turno no mesmo espaço ocupado por um helicóptero ou se sofrerem dano.

COMO JOGAR

TURNOS E RODADAS

Thunder Road: Vendetta é jogado em turnos e rodadas. Um turno é concluído quando um jogador termina os passos 1-4 (*veja a seguir*). Uma rodada estará concluída quando cada jogador tiver jogado três turnos.

COMEÇO DA RODADA

Todos os jogadores rolam seus quatro dados de movimento. (Na primeira rodada, use os dados que você rolou durante a preparação para determinar o primeiro jogador.) Os jogadores usarão esses dados para mover seus carros operantes e ativar um comando por rodada. O primeiro jogador também rola o dado de estrada.



NO SEU TURNO

Realize estes quatro passos do seu turno, em ordem:

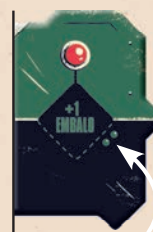
- 1 **ATRIBUIR** um dado a um carro operante.
- 2 Ativar um **COMANDO** (uma vez por rodada).
- 3 **MOVER** esse carro.
- 4 **ATIRAR** com esse carro (se possível).

PASSO 1: ATRIBUIR

Atribua um dado de movimento não utilizado a um carro operante que você ainda não tenha movido nesta rodada, colocando-o no centro do respectivo painel. O valor exibido pelo dado determina quantos espaços esse veículo se moverá no Passo 3: Mover.



Se você não tiver carros disponíveis, atribua um dado de movimento não utilizado ao **embalo** de um dos carros operantes que você já tenha movido. Você **NÃO** poderá atribuir um dado ao embalo se tiver um carro operante que você ainda não tenha movido. Um carro pode ter o dado atribuído ao embalo no máximo duas vezes. Há dois pontos ao lado do espaço de embalo como um lembrete.



UMA VEZ POR RODADA, além de atribuir um dado a um carro, você também pode atribuir um dado de movimento não utilizado a um dos comandos no seu tabuleiro de comando. Alguns comandos exigem que o dado de movimento atribuído tenha um valor específico (*veja à direita*). Você **NÃO** pode atribuir um dado a um comando no mesmo turno em que estiver pegando embalo.

PASSO 2: COMANDO

Ative o comando ao qual você atribuiu um dado resolvendo seu efeito no seu tabuleiro de comando. Seu comando será ativado **ANTES** que o carro em questão se mova.



EFEITOS DO TABULEIRO DE COMANDO

ATAQUE AÉREO (QUALQUER DADO)

Coloque o seu helicóptero em qualquer espaço vazio no tabuleiro (um espaço sem obstáculos). Não importa o valor do dado de movimento.

Em seguida, atire com o seu helicóptero, se possível. (*Veja "Atirar", p. 10.*) Você **NÃO** pode atirar na primeira rodada.

NITRO (1-3)

Aumente a quantidade de movimentos que o seu carro faz neste turno de acordo com o valor do dado que você atribuiu ao Nitro. Isso pode resultar em um movimento maior do que 6. Você deve mover o valor total.

DRIFT (3-5)

Neste turno, seu carro poderá passar pelo primeiro espaço que ele entrar contendo outro veículo terrestre, sem provocar uma batida. Se você terminar o seu turno em um espaço contendo um veículo terrestre, você ainda baterá nele, mesmo que seja a sua primeira batida.

CONSERTAR (6)

Remova uma ficha de dano de qualquer um de seus carros e embaralhe-a virada para baixo de volta na pilha de fichas de dano. Esse carro ficará operante se estivesse inoperante (e poderá se mover nesta rodada se você ainda tiver turnos restantes).

PASSO 3: MOVER

Primeira Rodada: O movimento inicial de cada carro é entrar em um dos espaços na borda de trás da peça traseira.

Mova o carro ao qual você atribuiu o dado de movimento de acordo com estas regras:

- ✖ O carro ganha uma quantidade de movimentos igual ao valor do dado de movimento atribuído a ele.
- ✖ Ao se mover, o carro deve sempre entrar em um dos três espaços de seu **arco frontal** (veja a seguir), a não ser que um efeito faça com que ele se mova em outra direção.

As regras a seguir se aplicam toda vez que um carro se move, seja no seu turno ou por meio de uma batida ou ficha de dano:

- ✖ O carro deve mover-se o total de espaços, a menos que algum efeito o faça perder movimentos.
- ✖ O carro pode se mover através de um espaço ocupado por um helicóptero.
- ✖ Se o carro entrar em um espaço contendo um perigo virado para baixo, vire-o para cima e resolva-o.
- ✖ O carro perde os movimentos restantes ao sofrer dano.
- ✖ Se um carro se mover até um espaço contendo outro veículo terrestre, ele baterá nesse veículo e perderá todos os movimentos restantes. Coloque o veículo em movimento em cima do veículo que já ocupava o espaço, então resolva imediatamente a batida (veja “Batidas”, na parte superior direita).

ARCO FRONTAL

Os três espaços à frente de um veículo formam seu arco frontal (frente esquerda, frente e frente direita). Ao se mover, um carro só pode entrar em um espaço de seu arco frontal. Ao atirar, um veículo só pode mirar em um carro localizado em seu arco frontal.

DADO DE ESTRADA

O dado de estrada é rolado apenas pelo primeiro jogador no começo da rodada. Ele oferece um bônus a cada carro que permanecer na estrada ao se mover.



No turno de cada jogador, após se mover, se o carro partiu de e se moveu por apenas espaços de estrada, esse carro poderá ganhar imediatamente uma quantidade de movimentos igual ao resultado obtido no dado de estrada. Esses movimentos adicionais não precisam se limitar à estrada. O bônus é opcional, mas, se usá-lo, você deverá usá-lo completamente.

Exemplo: O carro de Tony se move 6 e permanece o tempo todo em espaços de estrada. Depois de se mover, Tony usa o dado de estrada, que tem 3 como resultado. O carro se move 2 espaços até uma ficha de perigo. Tony vira a ficha, revelando uma carcaça. Ele remove a ficha, coloca uma miniatura de carcaça no espaço e coloca o carro dele em cima dela. O carro de Tony perde os movimentos restantes e terá de resolver a batida.

EMBALO

Se o seu movimento estiver com embalo, mova esse carro exatamente 1 espaço, independentemente do valor indicado pelo dado de movimento. Você NÃO PODE usar o dado de estrada. Você PODERÁ atirar se tiver um alvo após mover o carro.



BATIDAS

Se dois veículos terrestres estiverem empilhados no mesmo espaço, um baterá no outro. Isso pode acontecer durante um movimento ou por meio de perigos ou efeitos de dano. Quando isso ocorrer, o veículo terrestre em movimento perderá os movimentos restantes que tiver. Em seguida, resolva imediatamente a batida:

- 1 Role o **dado de batida** e o **dado de direção** (veja a p. 10). Esses dados informam se o veículo terrestre de cima ou o de baixo irá se mover, e em que direção.
- 2 Se um veículo terrestre envolvido na batida for **MAIOR** que o outro, o dono do veículo terrestre maior poderá pedir uma única rerrolagem de **AMBOS** os dados. Essa regra se aplica mesmo quando o veículo terrestre maior está inoperante ou quando ambos os veículos terrestres pertencem ao mesmo jogador.
- 3 Mova o veículo terrestre afetado 1 espaço na direção indicada pelo dado de direção.

Se o veículo terrestre afetado se mover para um espaço que cause outra batida, continue resolvendo as batidas até que cada espaço tenha apenas um veículo terrestre.

Exemplo: O carro Médio (M) de Tony está em cima de uma carcaça. Os dados são rolados, e os resultados são **DE BAIXO + FRENTE ESQUERDA**. Tony fica satisfeito com isso, então decide não rerrolar os dados. A carcaça se move um espaço para a frente esquerda.



PASSO 4: ATIRAR

Primeira Rodada: Pule este passo na primeira rodada. Suas metralhadoras só estarão prontas para disparar da segunda rodada em diante.

O carro que você moveu, ou o helicóptero que você posicionou, pode atirar de acordo com estas regras:

- ✖ Você pode atirar em um veículo terrestre no arco frontal de seu carro ou helicóptero (veja “Arco Frontal”, p. 9).
- ✖ Se houver mais de um alvo, escolha um deles.
- ✖ Você não pode atirar em helicópteros.
- ✖ Você pode atirar em carcaças. Trate as carcaças como carros inoperantes de tamanho Pequeno (S). Se uma carcaça sofrer dano, ela será eliminada.
- ✖ Você pode atirar após resolver uma batida.
- ✖ Você pode atirar em seus próprios carros.

Para atirar, escolha um alvo e role o dado de tiro. Se o tamanho na rolagem corresponder ao tamanho do veículo terrestre no qual você está atirando, esse veículo será atingido e sofrerá dano.



O dono do carro danificado compra e resolve uma ficha de dano (os efeitos são explicados no fim deste manual.)



O DADO DE BATIDA



O veículo de cima se move



O veículo de baixo se move

O DADO DE TIRO

Para determinar se o tiro acertou o alvo, combine o dado com o tamanho do veículo terrestre que está recebendo o tiro.



Veículo terrestre Pequeno (S)/ Médio (M)



Veículo terrestre Médio (M)



Veículo terrestre Grande (L)



Veículo terrestre de qualquer tamanho

O DADO DE DIREÇÃO

Quando um efeito exigir que o dado de direção seja rolagem, certifique-se de que as setas nas faces do dado estejam corretamente alinhadas com as setas do tabuleiro.



Traseira Esquerda



Frente Esquerda



Traseira



Frente



Traseira Direita



Frente Direita

TRASEIRA
ESQUERDA

FRENTE
ESQUERDA

TRASEIRA

FRENTE

TRASEIRA
DIREITA

FRENTE
DIREITA



SAIR PELA BORDA DA FRENTE DO TABULEIRO

Quando um carro sai pela borda da FRENTE da peça dianteira da estrada, uma das coisas a seguir acontece:

✖ Se ela ERA a peça final e o carro se moveu até a Linha de Chegada, a partida termina com a vitória desse jogador!

✖ Se ela NÃO ERA a peça final, atualize o tabuleiro:

- 1 Todos os carros na peça traseira são eliminados.
- 2 Todas as fichas de perigo na peça traseira são descartadas.
- 3 Todos os helicópteros na peça traseira são devolvidos aos respectivos jogadores.
- 4 Remova a peça traseira do tabuleiro, vire-a para o outro lado e coloque-a no fundo da pilha de compra de peças de estrada.
- 5 Deslize as peças do meio e dianteira da estrada para trás. Elas passam a ser a peça traseira e a peça do meio, respectivamente.
- 6 Pegue a peça do topo da pilha de compra e coloque-a na frente da peça do meio. Essa passa a ser a peça dianteira.



O carro de Tony se move 5 espaços e, com isso, sai pela borda da frente do tabuleiro. Tony interrompe o movimento e segue os passos descritos anteriormente.

7 Na peça dianteira, coloque fichas de perigo aleatórias viradas para baixo nos espaços marcados com triângulos duplos. (Se necessário, embaralhe as fichas descartadas e forme uma nova pilha.)

8 Verifique se a peça nova é a **peça final**.

9 Se o carro que saiu do tabuleiro ainda tiver movimentos restantes, ele continuará se movendo.

A PEÇA FINAL

Determinar quando uma peça se torna a peça final depende da contagem de jogadores na partida.

2 jogadores:

Se um jogador não for eliminado antes disso, então a QUINTA peça será a peça final. Adicione a linha de chegada.

3 ou mais jogadores:

Quando um dos jogadores ficar **fora da partida** (veja à direita), a peça dianteira da estrada passará a ser a peça final. Adicione a linha de chegada.

Se isso ocorrer ao sair pela borda da frente do tabuleiro, coloque a nova peça dianteira. Essa nova peça será a peça final.



Após seguir os passos anteriores, uma nova peça dianteira da estrada é adicionada. Tony prossegue e termina seu movimento na nova peça dianteira da estrada.

Adicione a Linha de Chegada SE a nova peça dianteira for a peça final da estrada.

FIM DO TURNO

Deslize o dado de movimento no painel do carro que você moveu para o espaço de “fim do turno”. Esse carro não poderá receber outro dado para realizar um movimento normal nesta rodada (mas talvez consiga pegar embalo em um próximo turno).

Todo carro que ocupar o mesmo espaço de um helicóptero será eliminado.

O jogador à sua esquerda (que ainda esteja na partida) jogará o próximo turno.

FIM DA RODADA

Após cada jogador ter jogado três turnos, passe o dado de estrada para o jogador à sua esquerda. Ele será o primeiro jogador na próxima rodada.

Começa uma nova rodada.

FORA DA PARTIDA

O jogador estará fora da partida se todos os carros dele se encontrarem eliminados ou inoperantes. Remova da partida o helicóptero desse jogador. Os carros inoperantes do jogador permanecerão no tabuleiro. O jogador não jogará mais turnos pelo resto da partida.

VITÓRIA

A partida chegará ao fim e você vencerá se:

- ✖ O seu carro se mover até a Linha de Chegada. (veja “A Peça Final”, à esquerda); OU
- ✖ Você for o único jogador com carros operantes.

FICHAS DE DANO

Quando o seu carro sofrer dano, compre uma ficha de dano. Resolva o efeito da ficha (*a seguir*). Em seguida, coloque a ficha virada para baixo em um dos espaços de dano do carro abaixo de seu painel. Se o carro estava em movimento, ele perderá os movimentos restantes. Um carro com duas fichas de dano está inoperante.



AMASSADO: Nenhum efeito (fora o dano em si).



ESTILHAÇO: Role o dado de direção. Partindo do carro que sofreu dano, olhe nessa direção em linha reta até chegar ao primeiro veículo terrestre. Aplique um dano a esse veículo (mesmo que seja seu). O estilhaço atravessa qualquer terreno, até mesmo espaços intransitáveis. Se não houver veículo terrestre nessa direção e você chegar até a borda do tabuleiro, nada acontece.

Algumas fichas de dano movem o carro danificado. Se um carro for movido até outro veículo terrestre, o carro em movimento perderá os movimentos restantes e uma batida será resolvida (*veja a p. 9*). Se um carro for movido até um espaço intransitável ou para fora das bordas esquerda, direita ou traseira do tabuleiro, ele será eliminado.



DERRAPADA (6 fichas diferentes): Mova-se um espaço na direção indicada.



TONTO: Role o dado de acrobacia. Mova o seu carro essa quantidade de espaços, rolando o dado de direção para cada espaço de movimento para determinar a direção. Você ainda é afetado pelo terreno em que se move (como usar dois movimentos para entrar na lama). Se você entrar em um espaço que faça com que o seu carro perca os movimentos, o efeito “tonto” terminará. (Por exemplo, ao bater em outro veículo terrestre.)



DECOLAR: Role o dado de direção e o dado de acrobacia. Mova-se essa quantidade de espaços na direção indicada. Ignore todos os espaços intermediários. Você ainda é afetado pelo espaço para o qual se move.

CRÉDITOS

DESIGN

DESIGN DO JOGO:

BRETT MYERS, DAVE CHALKER

DESIGN ADICIONAL E DESENVOLVIMENTO:

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

DESIGN ORIGINAL:

JIM KEIFER

ARTE

ILUSTRAÇÕES:

MARIE BERGERON

ILUSTRAÇÕES ADICIONAIS:

GARRETT W. KAIDA

MODELAGEM 3D:

HAKAN DINIZ, CHAD HOVERTER

DIREÇÃO DE ARTE, PROJETO GRÁFICO:

JASON TAYLOR

PROJETO GRÁFICO, GESTÃO DE PRODUÇÃO:

LINDSAY DAVIAU

PROJETO GRÁFICO ADICIONAL:

IAN REED, PETER GIFFORD, JASON D. KINGSLEY

ARTE CONCEITUAL:

BRIAN PATTERSON

EDIÇÃO

REGRAS:

J ELIZABETH MILLS

GALÁPAGOS

TRADUÇÃO:

MARIA DO CARMO ZANINI

REVISÃO:

CAMILA LORICCHIO, LUIS PERDOMO

DIAGRAMAÇÃO:

FELIPE GODINHO

WWW.MUNDOGALAPAGOS.COM.BR



v1.0