

## Objectivo

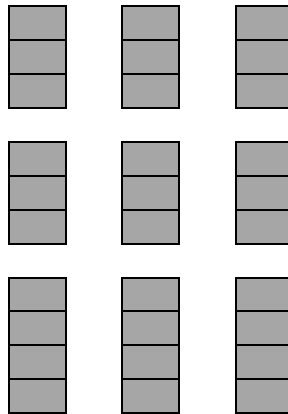
Corre com o teu tobogã a grande velocidade pela perigosa montanha abaixo, ornamentada com obstáculos desastrosos.

## Componentes

- 2 Conjuntos de dados: 4, 6, 8, 10, 12 e 20 lados (denominados de D4, D6, D8, D10, D12 e D20).
- 30 Peças de Obstáculos
- 43 Peças de Upgrade
- Fichas de Pontuação com os valores de 1 e 5

## Preparação do Jogo

1. Cada jogador recebe um conjunto de dados. Se tiveres mais dados, podes jogar até 4 jogadores.
2. Baralha as Peças de Obstáculos, e de seguida deita-as com a face virada para baixo em 3 colunas com 10 peças, cada uma. Deixa um espaço entre após a 3ª e 6ª peça, de cada coluna.



3. Revela a primeira Peça de Obstáculo de cada coluna. Estas peças são o topo da montanha.
4. Baralha as 43 Peças Upgrade e posiciona-as, com a face virada para baixo, perto da área de jogo.
5. Escolhe um jogador para ser o jogador inicial. Está pronto para a corrida.

## Modo de Jogar

O Toboggans of Doom é jogado em três rondas. Durante cada ronda, os jogadores irão, cada um deles, jogar a Fase de Upgrade, onde seleccionam os dispositivos que irão combinar com as suas máquinas letais de corrida. De seguida, os jogadores realizam turnos para tentar descer a montanha na Fase de Corrida.

### Fase de Upgrade

- Começa por deitar 12 Peças de Upgrade, com a face virada para cima, para que todos os jogadores possam ver essas peças. Se for a segunda ou a terceira ronda, adiciona estas peças a quaisquer outras peças que não tenham sido adquiridas na ronda anterior.
- Cada jogador lança todos os seus dados.
- Começando com o jogador inicial, cada jogador pode comprar qualquer peça de Upgrade com a face virada para cima. Isto é feito alternadamente entre os jogadores.

Para comprar uma Peça Upgrade, um jogador tem de ser capaz de cumprir com uma das seguintes condições:

- **Correspondência Exacta**

Se uma Peça de Upgrade tiver um custo indicado com um número (lado esquerdo da peça), podes comprar essa peça, despendendo qualquer número dos teus dados cuja sua soma de valores coincida exactamente com o custo da peça.

Exemplo: se o custo for \$12, e o teu dado de 6 lados tiver um valor de 5 e o teu dado de 10 lados tiver 7, podes descartar ambos os dados e comprar a Peça de Upgrade (5+7=12).

- **Dado Coincidente**

Se uma Peça de Upgrade tiver um custo de um dado (D4, D12, etc), podes adquirir essa Peça Upgrade, despendendo o dado indicado na peça, independentemente do valor que esse dado possa mostrar.

- **Todos - Fora**

Podes comprar qualquer Peça de Upgrade, despendendo todos os teus dados disponíveis. Tens de ter, pelo menos, um dado disponível para comprar desta maneira. Quando fizeres isto, claro que, não podes comprar mais nenhuma Peça Upgrade nesta ronda.

Os dados que se gastam são postos de lado e não são mais usados nesta Fase de Upgrade. Quaisquer Peças Upgrade que não sejam adquiridas são colocadas de lado e vão estar disponíveis para serem adquiridas na próxima ronda.

### Fase de Corrida

Em cada ronda, o jogador com menos pontos é quem inicia a ronda (determina aleatoriamente o jogador inicial na primeira ronda). Cada jogador completa a sua tentativa de correr pela montanha abaixo, antes de o próximo jogador ter o seu turno.

- Começa por escolher uma pista no topo da montanha. O outro jogador irá lançar os dados pelos Obstáculos.
- Terás de libertar cada obstáculo, antes de te moveres para obstáculo que se segue. Se chegares a um obstáculo, com a face virada para baixo, vira-o para que a sua face fique virada para cima.
- Tens de ter uma Peça Upgrade que coincida com o Obstáculo para tentares libertar o Obstáculo do teu caminho. Se tiveres mais do que uma Peça Upgrade que pode ser usada, escolhe a Peça Upgrade que irás usar para tentar passar pelo Obstáculo.
- Por cada Obstáculo, lança os dados para a tua Peça Upgrade. O teu oponente lança os dados pelo Obstáculo. Se falhares em libertar o Obstáculo do teu caminho, o teu turno termina. Melhor sorte da próxima vez. Se não tiveres uma Peça Upgrade que possa gerar um valor "Por Excesso", o teu turno termina e regressas ao topo da montanha.

### Libertar Obstáculos do teu Caminho

#### "Por Excesso" (Amarelo)

- A soma dos teus dados tem de ser igual ou superior do que a soma dos dados lançados para o Obstáculo. Exemplo: Se o Obstáculo gerar uma soma de 16, tens de usar uma Peça de Upgrade que possa gerar um valor no mínimo de 16 para passares por cima do Obstáculo.

#### "Em volta de" (Azul)

- A soma dos teus dados tem de ser menos do que ou igual à soma dos dados lançados pelo Obstáculo. Exemplo: Se o Obstáculo gerar uma soma de 3, tens de usar um Upgrade que gere um valor de 3 ou menos para transpores o Obstáculo.

#### "Através" (Vermelho)

- A soma dos teus dados tem de estar entre os dois valores do Obstáculo. Exemplo: Se o Obstáculo gerar os números 4 e 7, tens de usar uma Peça Upgrade que gere os valores 4, 5, ou 7 para transpores o Obstáculo.

### Utilizar as Peças Upgrade

As Peças Upgrade que tenham um símbolo de bateria laranja, só podem ser usadas uma vez em cada turno. Quando usas uma destas peças, vira-a com a face para baixo, e volta a pô-la para cima no final do teu turno, para que possas usá-la no teu próximo turno.

As Peças Upgrade que tenham o símbolo da dinamite amarelo podem ser usadas só uma vez. Descarta estas peças depois de usá-las.

### Mudar de Pista

Quando chegas a um espaço aberto da pista na tua descida da montanha (depois do 3º obstáculo e 6º obstáculo), podes mudar de pista se o desejares. Enquanto estás entre os espaços em branco, tens sempre de enfrentar o próximo Obstáculo da pista onde te encontras.

### Pontuação

Recebes 1 ponto, cada vez que viras uma peça com a face virada para baixo. Para além disso, recebes pontos extras por chegares a um espaço aberto na pista (depois do 3º obstáculo e 6º obstáculo).

Ronda 1: 1 ponto por chegares ao primeiro espaço aberto, 2 pontos por chegares ao segundo espaço aberto.

Ronda 2: 2 pontos por chegares ao primeiro espaço aberto, 4 pontos por chegares ao segundo espaço aberto.

Ronda 3: 3 pontos por chegares ao primeiro espaço aberto, 6 pontos por chegares ao segundo espaço aberto.

### Vencedor

Para ganhar o jogo, tens de ser o primeiro a completar a tua corrida transpondo os 10 obstáculos numa única descida. Se ninguém completar a descida da montanha no final da terceira ronda, o jogador com mais pontos, ganha o jogo. Se existir um empate nos pontos, o jogador que fez a descida mais longa na terceira ronda, ganha a corrida.