

Huntington

ATÉ OS BÂNDIDOS
QUÊREM TR PARA CASA!



ESTE PRODUTO CUMPRE OS REQUISITOS DAS DIRETIVAS DA UE EM VIGOR.

IMPRESSÃO LEGAL

WEBSITE: WWW.FOXHUNTGAME.COM

E-MAIL: FOXHUNTGAME@GMAIL.COM

© 2026 FOX HUNT GAME. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.



Huntington

ATÉ OS BÂNDIDOS
QUÊREM TR PARA CASA!

INSTRUÇÕES DO JOGO



CONTEÚDO

MATERIAL DE JOGO.....	P. 1
PREFÁCIO.....	P. 1
PREPARAÇÃO E DECORRER DO JOGO.....	P. 1
SEQÜÊNCIA PADRÃO DO JOGO.....	P. 1
SEQÜÊNCIA ALTERNATIVA DO JOGO.....	P. 3
RESOLVER COMBATES.....	P. 3
CONDIÇÕES DE VITÓRIA.....	P. 3
PERCURSOS E DESVIOS.....	P. 3
EXPLICAÇÃO DAS CASAS.....	P. 4
EXPLICAÇÃO DAS CARTAS.....	P. 6
..... CARTAS DO DESTINO.....	P. 6
..... CARTAS DE AJUDA.....	P. 8
EXPANSÃO.....	P. 10
NOTAS GERAIS.....	P. 10
INSTRUÇÕES DE SEGURANÇA.....	P. 10
IMPRESSÃO LEGAL.....	VÉRSO

MATERIAL DE JOGO

- I TABULEIRO DE JOGO
- 6 DADOS D10 NAS CORES DAS FIGURAS
- 36 PEÇÕES (6×6 EM 6 CORES DIFERENTES)
- II CARTAS DO DESTINO
- 42 CARTAS DE AJUDA + 6 CARTAS DE SUBSTITUIÇÃO

PREFÁCIO

BEM-VINDO A HUNTINGTON.

O TÍTULO «ATÉ OS BANDIDOS QUEREM IR PARA CASA» CONTA A HISTÓRIA DAS FIGURAS DUVIDOSAS DOS SEIS POVOS DE PATRORIA — UM IMPÉRIO UNIDO, FUNDADO NA UNIÃO E NA LIBERDADE, MARCADO PELO DINHEIRO E PELO PODER. HUNTINGTON, A CAPITAL, NÃO É UM LUGAR PARA INGENUOS: NÃO

ESTÁ IMUNE AO PERIGO, À VIOLÊNCIA E AO CRIME.

HOJE ASSUMES UM DESSES PAPÉIS, LIBERTAS O TEU POVO DA PRISÃO E LEVAS-LO PARA CASA. SERÁS MAIS RÁPIDO DO QUE OS TEUS ADVERSÁRIOS?

APROVEITAS O QUE A CIDADE TE SUSSURRA OU FICAS PELO SEGURO?

SEJA COMO FOR QUE DECIDAS — DIVERTE-TE E BOA VIAGEM DE REGRESSO.

PREPARAÇÃO E DECORRER DO JOGO

SEQUÊNCIA PADRÃO DO JOGO:

TODOS OS PARTICIPANTES RECEBEM 6 FIGURAS DA COR ESCOLHIDA E O DADO CORRESPONDENTE. TODAS AS FIGURAS SÃO COLOCADAS NA PRISÃO CORRESPONDENTE À SUA COR. ALÉM DISSO, CADA JOGADOR RECEBE 3 CARTAS DE AJUDA ALEATÓRIAS. AS CARTAS DE AJUDA SÃO DEPOIS COLOCADAS AO LADO DO TABULEIRO, DE PREFERÊNCIA DE FORMA ACESSÍVEL A TODOS. ESTAS DEVEM SER MANTIDAS EM SEGREDO DOS ADVERSÁRIOS!

AS CARTAS DO DESTINO SÃO COLOCADAS NO CENTRO DE HUNTINGTON, VIRADAS PARA BAIXO, DE MODO QUE APENAS SE VEJA “?”. ESTAS SÃO UTILIZADAS AO LONGO DO JOGO, PASSO A PASSO. MAIS INFORMAÇÕES NO CAPÍTULO «EXPLICAÇÃO DAS CARTAS».

P. I

JET-PACK



COM ESTA CARTA, É POSSÍVEL SOBREVIVAR À PROPRIEDADE NA ALDEIA. SE TIVERES VÁRIOS JET-PACKS, PODES TAMBÉM SOBREVIVAR VÁRIAS PROPRIEDADES AO MESMO TEMPO!

EXPANSÃO

NA EXPANSÃO «O CAÇADOR DE HUNTINGTON», É MOVIMENTADA EM PARALELO ÀS FIGURAS UMA FIGURA NEUTRA, MAS PERTURBADORA, NO TABULEIRO — O CAÇADOR DE RECOMPENSAS. ELE COMEÇA NO MONTE DE CARTAS “?” E É LANÇADO EM CONJUNTO COM O PRIMEIRO LANÇAMENTO DE DADO DE CADA RONDA, SENDO DEPOIS MOVIDO PELO JOGADOR. EMBORA NÃO AVANCE MUITO, EXISTE SEMPRE O PERIGO DE ELE VOS ARRASTAR DE VOLTA PARA A PRISÃO!

NOTAS GERAIS

RECOMENDAÇÃO DE IDADE: A PARTIR DOS 8 ANOS
NÚMERO DE JOGADORES: 2–6
DURAÇÃO DO JOGO: APROX. 45–120 MINUTOS



INSTRUÇÕES DE SEGURANÇA

- ⚠️ ATENÇÃO! NÃO ADEQUADO PARA CRIANÇAS COM MENOS DE 3 ANOS.
- CONTÉM PEÇAS PEQUENAS (POR EXEMPLO, DADOS, FIGURAS DE JOGO) QUE PODEM SER ENGOLIDAS — PERIGO DE ASFIXIA!
- MANTER O MATERIAL DO JOGO AFASTADO DO FOGO E DO CALOR. AS CARTAS E FIGURAS SÃO INFLAMÁVEIS. NÃO UTILIZAR PERTO DE CHAMAS ABERTAS OU FONTES DE CALOR.
- UTILIZAR APENAS SOB A SUPERVISÃO DE UM ADULTO. ESPECIALMENTE NO CASO DE CRIANÇAS MAIS NOVAS, O JOGO DEVE SER SUPERVISIONADO PARA GARANTIR UMA UTILIZAÇÃO SEGURA.
- NÃO ATIRAR NEM LANÇAR OS DADOS COM FORÇA. OS DADOS DEVEM SER LANÇADOS APENAS SOBRE UMA SUPERFÍCIE DE JOGO MACIA. SUPERFÍCIES DURAS PODEM SER DANIFICADAS OU CAUSAR FERIMENTOS.
- NÃO COLOCAR NA BOCA. AS CARTAS, FIGURAS E DADOS NÃO DEVEM SER LAMBIDOS NEM COLOCADOS NA BOCA — PERIGO DE GERMES E DANOS NO MATERIAL!
- GUARDAR A EMBALAGEM E AS INSTRUÇÕES. CONTÉM INFORMAÇÕES IMPORTANTES PARA A UTILIZAÇÃO SEGURA DO JOGO.

P. IO

BIHETE SIMPLES



PODE-SE UTILIZAR 1 LINHA PARA ATRAVESSAR HUNTINGTON! A CARTA É COLOCADA À FRENTE DO JOGADOR, VIRADA PARA CIMA, QUANDO É USADA (FICA ENTÃO “ATIVA”), ATÉ QUE A FIGURA VOLTE A SAIR DE HUNTINGTON. DEPOIS DISSO, A CARTA DEIXA DE TER EFEITO. COLOCA-A NOVAMENTE POR BAIXO DO MONTE DE CARTAS DE AJUDA! ATÉ LÁ, CONTINUA A CONTAR PARA O LIMITE DE CARTAS, MESMO QUE JÁ NÃO POSSA SER UTILIZADA!

BIHETE DIÁRIO



SEMELHANTE AO BIHETE SIMPLES, NO ENTANTO, AQUI É POSSÍVEL MUDAR AS LINHAS COLORIDAS, OU SEJA, PODE-SE MOVER DE FORMA RELATIVAMENTE LIVRE POR HUNTINGTON E TAMBÉM MUDAR A DIREÇÃO DE MOVIMENTO, MAS NÃO DURANTE A JOGADA! A CARTA É IGUALMENTE COLOCADA À FRENTE DO JOGADOR, VIRADA PARA CIMA, QUANDO É UTILIZADA. QUANDO A FIGURA VOLTA A SAIR DE

HUNTINGTON, A CARTA DEIXA DE TER EFEITO, MAS TAMBÉM AQUI CONTINUA A CONTAR PARA O LIMITE DE CARTAS ENQUANTO NÃO FOR COLOCADA NOVAMENTE POR BAIXO DO MONTE.

ÀS CAVALLAS



EMPLILHAR FIGURAS É PERMITIDO! COLOCA A TUA FIGURA SOBRE UMA FIGURA PRÓPRIA OU ADVERSÁRIA E, NA PRÓXIMA VEZ, MOVE AMBAS EM CONJUNTO! A FIGURA DE BAIXO DETERMINA QUANDO TODAS AVANÇAM JUNTAS! UMA VEZ EMPLIHADAS, AS FIGURAS SÓ SÃO NOVAMENTE SEPARADAS APÓS UM NOVO MOVIMENTO — PORTANTO, ATENÇÃO! É POSSÍVEL EMPLILHAR MAIS DE 2 FIGURAS, ATÉ QUE A “TORRE”

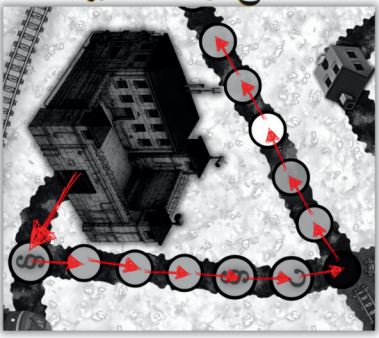
TOMBE: NESSE CASO, SÃO COLOCADAS NOVAMENTE NO TABULEIRO, UMA ATRÁS DA OUTRA, PELA ORDEM CORRESPONDENTE. ISTO TAMBÉM ACONTECE DEPOIS DE TEREM AVANÇADO JUNTAS PELO MENOS 1 CASA, OU SEJA, A FIGURA DE BAIXO AVANÇA MAIS LONGE, A FIGURA POR CIMA FICA 1 CASA ANTES, E ASSIM SUCESSIVAMENTE. AS FIGURAS EMPLIHADAS CONTAM COMO 1 SÓ E PODEM, ASSIM, SER ACUSADAS E COMBATIDAS EM CONJUNTO; NO ENTANTO, BASTA 1 ADVOGADO OU BODYGUARD PARA PROTEGER TODO O GRUPO! MAS CUIDADO COM O CAÇADOR DE RECOMPENSAS: ELE RECEBE UM BÔNUS DE 3 CASAS POR CADA FIGURA!

P.9

O JOGADOR INICIAL É AGORA DETERMINADO POR LANÇAMENTO DE DADOS, SENDO QUE O PRIMEIRO MAIOR RESULTADO VENCE. O DADO PRETO (SE ESCOLHIDO) É LANÇADO PRIMEIRO E DEPOIS SEQUE NO SENTIDO DOS PONTEIROS DO RELÓGIO. EM ALTERNATIVA, COMEÇA O JOGADOR MAIS NOVO. SE NENHUMA FIGURA ESTIVER “LIVRE”, OU SEJA, SE TODAS ESTIVEREM NA PRISÃO E/OU NA ALDEIA, PODE LANÇAR-SE O DADO ATÉ 3 VEZES, PARA OBTER UM 5 OU UM 10. COM UM “10”, DEVE LIBERTAR-SE UMA FIGURA DA PRISÃO (SE ISSO FOR POSSÍVEL); COM UM 5, PODE ESCOLHER ENTRE LIBERTAR UMA FIGURA OU MOVER UMA FIGURA LIVRE. DEPOIS DE SAIR UM 10, PODE LANÇAR-SE O DADO NOVAMENTE. SE, APÓS 3 TENTATIVAS, O JOGADOR NÃO TIVER OBTIDO UM 5 OU UM 10, OU SE A SUA JOGADA TERMINAR, É A VEZ DO JOGADOR À SUA ESQUERDA (SENTIDO DOS PONTEIROS DO RELÓGIO).

QUANDO UM COMPANHEIRO DE CELA É LIBERTADO, ELE VAI PARA O PRIMEIRO ADVOGADO, O AGENTE DE LIBERDADE CONDICIONAL. ESTE DEVE SER DEIXADO NA PRIMEIRA OPORTUNIDADE, PARA QUE O PRÓXIMO COMPANHEIRO DE CELA POSSA CHEGAR À LIBERDADE E À CONVERSA DE LIBERDADE CONDICIONAL. SE O AGENTE DE LIBERDADE CONDICIONAL ESTIVER OCUPADO POR UMA FIGURA DO PRÓPRIO JOGADOR, NÃO PODE SER LIBERTADO NENHUM COMPANHEIRO DE CELA! SE ESTIVER LÁ UMA FIGURA ADVERSÁRIA, HÁ COMBATE — MAIS SOBRE ISSO ADIANTE.

AGORA, NO SENTIDO DOS PONTEIROS DO RELÓGIO, SEQUE-SE PARA A PRÓPRIA ALDEIA, OU SEJA, DEPOIS DA PRISÃO EM DIREÇÃO A HUNTINGTON (EM FRENTE) CADA RONDA CONSISTE SEMPRE EM LANÇAR O DADO E SÓ DEPOIS EXECUTAR A AÇÃO. NÃO É OBRIGATÓRIO USAR O RESULTADO DO LANÇAMENTO, POIS HÁ TAMBÉM CARTAS DE AJUDA QUE PODEM SER USADAS EM VEZ DO NÚMERO DE PONTOS, SE PREFERIRES.



DURANTE O JOGO, É PERMITIDO SALTAR FIGURAS ADVERSÁRIAS E PRÓPRIAS, CONTANDO-SE A CASA SALTADA. SE UM JOGADOR, COM A SUA FIGURA, AO USAR O ÚLTIMO VALOR OBTIDO, PARAR NUMA CASA OCUPADA POR UMA FIGURA ADVERSÁRIA, PASSA A “LUTAR-SE” POR ESSA CASA — VER O CAPÍTULO «RESOLVER COMBATES». SE A CASA ESTIVER OCUPADA POR UMA FIGURA PRÓPRIA, A JOGADA NÃO PODE SER REALIZADA (COM EXCEÇÃO DE UMA CARTA DE AJUDA); DEVE SER ESCOLHIDA OUTRA FIGURA.

P.2

SEQUÊNCIA ALTERNATIVA DO JOGO:

TAMBÉM É POSSÍVEL JOGAR APENAS COM 1 A 5 FIGURAS, NO ENTANTO, VERIFICOU-SE QUE A DIVERSÃO AUMENTA COM UM MAIOR NÚMERO DE FIGURAS E QUE A DURAÇÃO DO JOGO NÃO SE PROLONGA DE FORMA SIGNIFICATIVA. A DURAÇÃO DO JOGO É PROLONGADA SOBRETUDO COM O AUMENTO DO NÚMERO DE JOGADORES.

RESOLVER COMBATES

UM COMBATE OCORRE QUANDO 2 FIGURAS ADVERSÁRIAS ACABAM NA MESMA CASA. O JOGADOR QUE LÁ ESTAVA PRIMEIRO É O DEFENSOR, O JOGADOR QUE SE MOVEU É O ATACANTE.

O ATACANTE LANÇA O DADO PRIMEIRO, SEGUIDO DO DEFENSOR. O NÚMERO MAIS ALTO VENCE, SENDO QUE O DEFENSOR PODE SEMPRE LANÇAR NOVAMENTE O DADO PARA TENTAR OBTER O MESMO NÚMERO, POIS, EM CASO DE EMPATE, VOLTA-SE A LANÇAR O DADO ATÉ QUE HAJA UM VENCEDOR CLARO. O VENCEDOR PERMANECE NA CASA. SE O DEFENSOR PERDER, É COLOCADO 1 CASA ATRÁS. SE O ATACANTE PERDER, É ENVIADO PARA A PRISÃO, A MENOS QUE TENHA UM ADVOCADO. NESSE CASO, É COLOCADO APENAS 1 CASA ATRÁS DO DEFENSOR.

CONDIÇÕES DE VITÓRIA

VENCE O JOGADOR QUE FOR O PRIMEIRO A COLOCAR TODAS AS SUAS FIGURAS NA SUA PRÓPRIA ALDEIA.

PERCURSOS E DESVIOS.

CAMINHOS ANTES DAS ALDEIAS:
DE VEZ EM QUANDO, TEM-SE A ESCOLHA DE PARA ONDE SEGUIR. AQUI SÃO MOSTRADAS AS BIFURCAÇÕES ANTES DA ENTRADA DA ALDEIA. OS CAMINHOS SÃO SEMPRE OS MESMOS.



CARTAS DE AJUDA

AS AÇÕES DAS CARTAS DE AJUDA SÃO EXECUTADAS NECESSÁRIO. NO ENTANTO, AS CARTAS DE AJUDA SÓ UTILIZADAS NA RONDA SEGUINTE À SUA OBTENÇÃO. JOGADOR PODE POSSUIR, NO MÁXIMO, 5 CARTAS AO OS BILHETES ATIVOS CONTAM PARA ESTE LIMITE! AO RECEBER CARTAS ADICIONAIS, ESTAS PODEM SER TROCADAS E COLOCADAS NOVAMENTE POR BAIXO DO MONTE. PODEM SER UTILIZADAS VÁRIAS CARTAS DE AJUDA POR RONDA, MAS APENAS 1 FIGURA PODE SER MOVIDA COM ELAS! ISTO SIGNIFICA QUE, POR EXEMPLO, "SEGUIR FURTIVAMENTE" NÃO PODE SER UTILIZADO 2 VEZES NA MESMA RONDA, MAS O "JET-PACK" PODE.



QUANDO PODEM SER CADA MESMO TEMPO.

ADVOCADO



UM ADVOCADO PROTEGE-TE DA PRISÃO — MAS NÃO DE UM COMBATE! RECUA APENAS 1 CASA. IGNORA ASSIM A CARTA PRISÃO; INFELIZMENTE, NÃO AJUDA CONTRA UM CAÇADOR DE RECOMPENSAS. APÓS A UTILIZAÇÃO, COLOCA A CARTA NOVAMENTE POR BAIXO DO MONTE DE CARTAS DE AJUDA!

SEGUIR FURTIVAMENTE



COLOCA UMA FIGURA À TUA ESCOLHA ATRÁS DO ADVERSÁRIO MAIS PRÓXIMO (PELA ROTA MAIS CURTA NA DIREÇÃO DE MOVIMENTO). NÃO EM HUNTINGTON!

BODYGUARD



PROTEGE-TE DE UM ATAQUE ADVERSÁRIO. O ATACANTE FICA ATRÁS DO DEFENSOR.

PRISÃO



COM ESTA CARTA, ACUSAS I FIGURA ADVERSÁRIA QUE NÃO ESTEJA NUMA CASA DE ADVOGADO E ENVIAS ESSA FIGURA DE VOLTA PARA A PRISÃO. SE ESSA FIGURA FOR PROTEGIDA POR UMA CARTA DE ADVOGADO DO JOGADOR A CARTA «PRISÃO» NÃO TEM EFEITO.

CAMINHO DIVIDIDO



LANÇA O DADO 2 VEZES E SOMA O NÚMERO DE PONTOS. DEPOIS DISTRIBUI O TOTAL PELOS TEUS PEÕES LIVRES FORA DE HUNTINGTON. NÃO É OBRIGATÓRIO USAR TODOS OS PEÕES MAS O TOTAL DOS PONTOS DEVE SER UTILIZADO! SE NÃO HOUVER FIGURAS LIVRES FORA DE HUNTINGTON COMPROA UMA CARTA DE AJUDA.

FIANÇA



COM ESTA CARTA, PODE-SE LIBERTAR UM COMPANHEIRO DE CELA, DESDE QUE NENHUMA FIGURA PRÓPRIA ESTEJA A BLOQUEAR O ADVOGADO. CASO CONTRÁRIO — AZAR! SE JÁ NÃO HOUVER NENHUMA FIGURA NA PRISÃO, LANÇA O DADO NOVAMENTE PARA UMA FIGURA À TUA ESCOLHA.

CAÇADOR DE RECOMPENSAS



LANÇA O DADO 2 VEZES E SOMA O NÚMERO DE PONTOS. DEPOIS MOVE UMA FIGURA À TUA ESCOLHA ESSE NÚMERO DE CASAS. TODAS AS FIGURAS QUE FOREM ULTRAPASSADAS (EXCETO AS PRÓPRIAS) VÃO IRRREVOCavelmente PARA A PRISÃO (UM ADVOGADO NÃO AJUDA AQUI!). POR CADA FIGURA ENVIADA PARA A PRISÃO, A FIGURA DO JOGADOR PODE AVANÇAR MAIS 3 CASAS E, ASSIM, VOLTAR A ENVIAR OUTRAS FIGURAS PARA A PRISÃO. ISTO CONTINUA ATÉ QUE A FIGURA DEIXE DE ENCONTRAR ADVERSÁRIOS E FIQUE PARADA. HAVÉ FUNI!

DESTINO



COMPROA MAIS UMA CARTA DO DESTINO (?) OU LANÇA O DADO 2 VEZES PARA, PELO MENOS, I FIGURA À TUA ESCOLHA.

FUGA RÁPIDA



MOVE A TUA FIGURA ATÉ AO PRÓXIMO COMBOIO (PELA ROTA MAIS CURTA NA DIREÇÃO DE MOVIMENTO) E UTILIZA-O, SE POSSÍVEL, OU RECUA DE 1 A 6 CASAS. TENS A ESCOLHA!

INTERROGATÓRIO



ESCOLHE UM JOGADOR ADVERSÁRIO QUE SERÁ AGORA INTERROGADO DURANTE I RONDA. COLOCA A CARTA À FRENTE DO JOGADOR CUJA PRÓXIMA RONDA CONSISTE APENAS EM COLOCAR A CARTA NOVAMENTE POR BAIXO DO MONTE — NADA MAIS!

P. 7

OS CAMINHOS PARA



AS

BIFURCAÇÕES

PARA

HUNTINGTON

TAMBÉM SÃO

SEMPRE AS

MESMAS. AQUI

ESTÁ O

EXEMPLO DO

INÍCIO PRETO...



OS CAMINHOS EM



EM HUNTINGTON, EM CADA RONDA PODE MUDAR-SE DE DIREÇÃO, DESDE QUE SE ANDE NA ZONA DAS SETAS AMARELAS. SE ALGUÉM

ENTRAR NUM

CAMINHO

VERMELHO, SAI

DE HUNTINGTON.

A PARTIR DAÍ

(MESMO NA

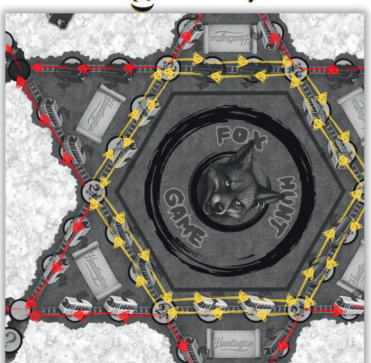
RONDA SEGUINTE)

JÁ NÃO É

PERMITIDO

MUDAR DE

DIREÇÃO.



OS RESTANTES CAMINHOS SÃO AUTOEXPLICATIVOS. BASTA MOVER AS FIGURAS SEMPRE NO SENTIDO DOS PONTEIROS DO RELÓGIO.

EXPLICAÇÃO DAS CASAS.

ADVOGADO



NESTA CASA, ESTÁS PROTEGIDO CONTRA A PRISÃO. EM CASO DE DERROTA, RECUA APENAS I CASA. É IGNORADO PELO CAÇADOR DE RECOMPENSAS!

COMPRAR CARTA(S) DO DESTINO



AQUI DEVE-SE COMPRAR I OU 2 (EM *Huntington*) CARTAS DO DESTINO DO MONTE.

COMPRAR CARTA DE AJUDA



AQUI É COMPRADA I CARTA DE AJUDA DO BARALHO DE CARTAS DE AJUDA.

CASAS NA COR DA FIGURA



SE UMA FIGURA DA MESMA COR FICAR NUMA DESSAS CASAS (POR EXEMPLO, UMA FIGURA VERMELHA NUMA CASA VERMELHA), ESSA FIGURA AVANÇA IMEDIATAMENTE 6 CASAS.

P. 4

EXPLICAÇÃO DAS CARTAS.

CARTAS DO DESTINO



IMEDIATAMENTE AO LONGO DOS
COMBATE E USAR UM ADVOGADO, A FIGURA PERMANECE NA CASA DE
COMBOIO UTILIZADA ANTERIORMENTE, POIS AINDA NÃO ESTAVA
REALMENTE NA CASA E DEVE RECUAR SEMPRE 1 CASA DEPOIS DE UM
ADVOGADO SER USADO.

IMEDIATAMENTE AO LONGO DOS
OU ADVERSÁRIA ESTIVER NA
TER A CARTA «ÀS CAVALITAS»
ENTANTO, SE O JOGADOR PERDER O

AS AÇÕES DAS CARTAS DO DESTINO SÃO EXECUTADAS
TAMENTE E AS CARTAS SÃO NOVAMENTE COLOCADAS
MONTE. ISTO ACONTECE CARTA POR CARTA, MESMO QUE O JOGADOR TENHA
COMPRADO VÁRIAS. A FIGURA QUE TIVER PARADO NA CASA “?” EXECUTA A
PRIMEIRA AÇÃO “?”. SE FOREM COMPRADAS VÁRIAS CARTAS “?”, NO RESTANTE
DESENROLAR É INDIFERENTE QUAL(IS) FIGURA(S) É(SÃO) UTILIZADA(S)
DEPOIS.

DETETIVE



COM ESTA CARTA,
PRÓXIMO (PELA ROTA MAIS CURTA) FORA DE HUNTINGTON OU REGRESSA À ÚLTIMA
CASA DE ADVOGADO.

A FIGURA MOVE-SE PARA TRÁS DO ADVERSÁRIO MAIS

PEQUENO



PODE-SE LANÇAR O DADO UMA VEZ PARA, NO
MÁXIMO, 3 DAS SUAS FIGURAS LIVRES, FORA DE
HUNTINGTON (LIVRE = NÃO ESTAR NA PRISÃO
NEM NA ALDEIA). APENAS FIGURAS LIVRES FORA DE HUNTINGTON SÃO MOVIDAS,
NINGUÉM É LIBERTADO E, APÓS SAIR UM 10, NÃO SE LANÇA NOVAMENTE. AS FIGURAS
EM HUNTINGTON CONTAM, NO ENTANTO, COMO LIVRES! É PERMITIDO MOVER A
MESMA FIGURA FORA DE HUNTINGTON VÁRIAS VEZES PARA ESTE EFEITO.

GRANDE



PODE-SE LANÇAR O DADO DUAS VEZES PARA, NO
MÁXIMO, 2 FIGURAS LIVRES. TAMBÉM AQUI SE
APLICA: FORA DE HUNTINGTON, NINGUÉM É LIBER-
TADO E, APÓS SAIR UM 10, NÃO SE LANÇA NOVAMENTE! TAMBÉM AQUI É PERMITIDO MOVER
UMA FIGURA FORA DE HUNTINGTON EM VEZ DE UMA FIGURA DE HUNTINGTON.

MEGA



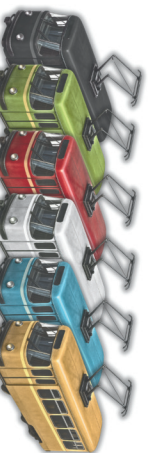
PODE-SE LANÇAR O DADO DUAS VEZES PARA ATÉ 3
FIGURAS LIVRES. COM 4 OU MAIS FIGURAS LIVRES,
PODE-SE LANÇAR O DADO UMA VEZ PARA CADA
FIGURA. TAMBÉM AQUI SE APLICA: FORA DE HUNTINGTON, NINGUÉM É LIBERTADO E, APÓS
SAIR UM 10, NÃO SE LANÇA NOVAMENTE! TAMBÉM AQUI PODE SER MOVIDA UMA FIGURA FORA
DE HUNTINGTON EM VEZ DE UMA FIGURA DE HUNTINGTON.

USAR O COMBOIO RÁPIDO



NESTA CASA, PODE-SE AVANÇAR
CARRIS. SE UMA FIGURA PRÓPRIA
ESTAÇÃO FINAL, É NECESSÁRIO
OU LUTAR PELO LUGAR. NO
COMBATE E USAR UM ADVOGADO, A FIGURA PERMANECE NA CASA DE
COMBOIO UTILIZADA ANTERIORMENTE, POIS AINDA NÃO ESTAVA
REALMENTE NA CASA E DEVE RECUAR SEMPRE 1 CASA DEPOIS DE UM
ADVOGADO SER USADO.

LINHAS EM *Huntington*



AS CASAS EM HUNTINGTON SÃO REPRESENTADAS COMO CARRUAGENS DE
ELÉTRICO COLORIDAS. UMA LINHA CORRESPONDE SEMPRE À MESMA COR
DESSAS CARRUAGENS (A LINHA PRETA INCLUI, POR EXEMPLO, TODAS AS 6
CARRUAGENS PRETAS). COM UM BILHETE SIMPLES, PODE-SE USAR 1 LINHA;
COM UM BILHETE DIÁRIO, É POSSÍVEL MOVER-SE LIVREMENTE EM
HUNTINGTON. A DIREÇÃO EM HUNTINGTON PODE SER ALTERADA APÓS CADA
RONDA.



CASAS DA ALDEIA



NA ALDEIA, SÓ PODEM ENTRAR AS FIGURAS DA COR
CORRESPONDENTE E AQUI PODEM MOVER-SE QUASE LIVREMENTE.
QUEM ENTRAR UMA VEZ JÁ NÃO PODE SAIR; EM CONTRAPARTIDA,
CADA FIGURA PODE MUDAR DE DIREÇÃO EM CADA RONDA. NO
ENTANTO, AS FIGURAS SÓ PODEM SER “SOBREVOADAS” COM UM
VERMELHO JET-PACK!