

DRILLIT!

A FUGA DA MONTANHA DE CRISTAL

DRILLIT!

A FUGA DA MONTANHA DE CRISTAL

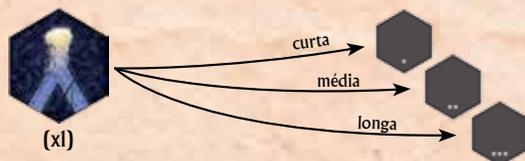
Manual de Regras

Jogadores: 2-4 / Tempo: 30m~45m / Idade: 14+

Você e seus amigos são uma **tripulação de Gnomos**, contratados para minerar Cristais preciosos, na famosa **Montanha de Cristal**. Tudo ia bem, mas ao chegar no coração da montanha os radares vão à loucura: **a montanha esta infestada de Goblins!** Agora o plano é continuar perfurando e criar a sua própria saída, antes que os Goblins destruam seu Tanque de mineração. Avante Gnomos!

Preparação e Componentes

- Coloque o **Tabuleiro Tanque** aberto no centro da mesa, ao alcance de todos os jogadores;
- Separe os **Goblins**, e coloque 1 Goblin em cada setor azul do Radar (um total de 5 Goblins);
- Separe os **Marcadores de Incêndio**;
- Separe os **Marcadores de Dano Permanente**;
- Coloque os **Marcadores de Blindagem** do tanque nos locais indicados no tabuleiro, abaixo de cada seção do Radar;
- Separe os **Cristais** e deixe-os de lado por enquanto;
- Separe as peças de **Abismo**;
- Escolha a **Distância** que desejam percorrer e coloque a **Peça de Saída** no local indicado do tabuleiro.



- Escolha a **Dificuldade** da partida;

Dificuldade do Jogo

“Drillit! A Fuga da Montanha de Cristal” possui 3 níveis de dificuldade: **Fácil, Médio ou Difícil**.

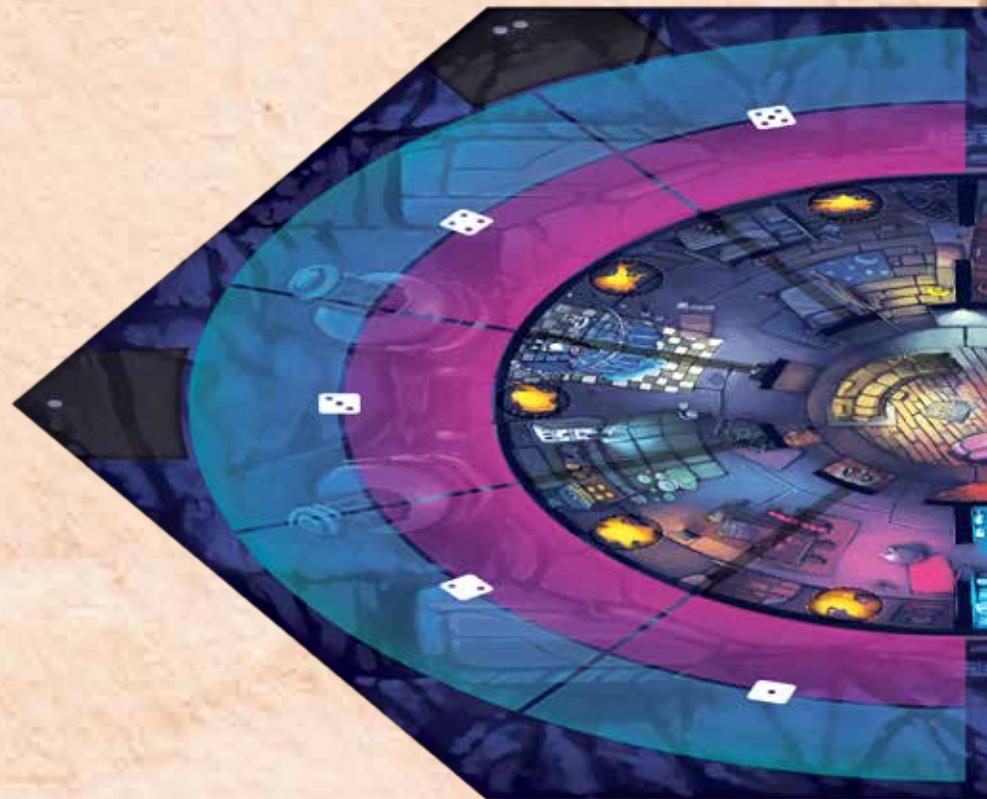
Cada nível de dificuldade permite aos jogadores armazenar um número máximo de Cristais, sem perigo de superaquecimento. Os limites são:

Fácil – 4 Cristais
Médio – 3 Cristais
Difícil – 2 Cristais

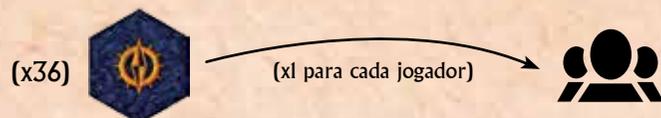
Área de Armazenamento de Cristais



(Veja mais sobre isso em “Superaquecimento”; pag.07)



• Embaralhe e empilhe as **Peças de Caminho**. Em seguida distribua 1 **Peça de Caminho** para cada Jogador;



• Aleatoriamente, distribua uma **Carta de Personagem** e seu peão respectivo para cada jogador. Em seguida, cada jogador rola o **dado de 6 lados** e coloca seu personagem na sala de número correspondente. E se rolar um 6 ele poderá escolher em qual sala começa;



Preparação do Baralho de Eventos

Separe as 5 cartas de **Abismo** do baralho e embaralhe o resto das cartas. **Separe 3 dessas cartas**, deixando-as de lado. **Elas irão compor o topo do baralho**. Com o restante das cartas que não são de **Abismo**, crie **5 pilhas de 2 cartas**. Cada uma destas pilhas recebe uma **Carta de Abismo** e é **embaralhada individualmente**. Em seguida empilhe todos os 5 trios de cartas.



Por último, coloque por cima as 3 cartas do topo. O **Baralho de Eventos** está formado e deve possuir 18 cartas.



Quem começa?

Quem estiver à **esquerda do Jogador** que tiver a **carta de personagem Piloto** começa a partida. Caso nenhum dos jogadores tenha o **Piloto**, os jogadores decidem quem começa a partida.

Preparação completa! Prontos para jogar?

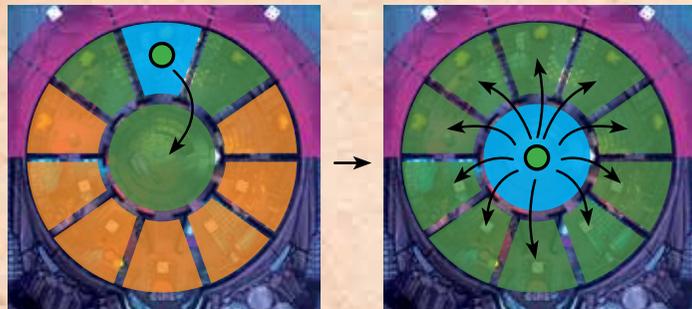
(Se estiver enferrujado, ou for iniciante, leia nosso **Guia Rápido**, na pag.!!!)

Realizando Ações

Durante a partida, Goblins farão de tudo para impedir vocês Gnomos de escapar. Cada jogador possui **4 pontos de ação** por turno para gastar com diversas atividades, à fim de salvar o Tanque e suas próprias peles. Aqui estão elas:

Movimento

Um Jogador pode se mover dentro do Tanque, mas somente para salas internas do tanque que estejam **adjacentes à sala que ele ocupa**. Cada movimento custa **1 ponto de ação**, e a sala central do Tanque pode (e deve!) ser utilizada como atalho para que os Gnomos possam alcançar seus objetivos com destreza e agilidade. **Uma sala pode conter até 2 Gnomos no máximo!** Gnomos podem passar por uma sala cheia, mas não podem parar ou realizar ações nela.

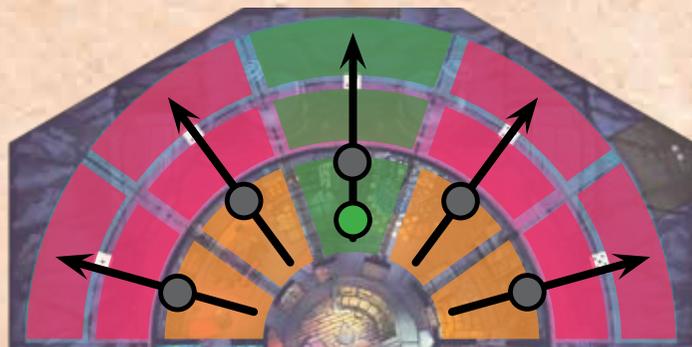


(Ou seja, com 2 Pontos de Ação, você pode alcançar qualquer sala do Tanque!)

Você está perguntando se pode sair do tanque? Você **nunca** deve sair do tanque! Está infestado de goblins lá fora!!! A manutenção do Tanque é sua única salvação.

Atacar Goblins

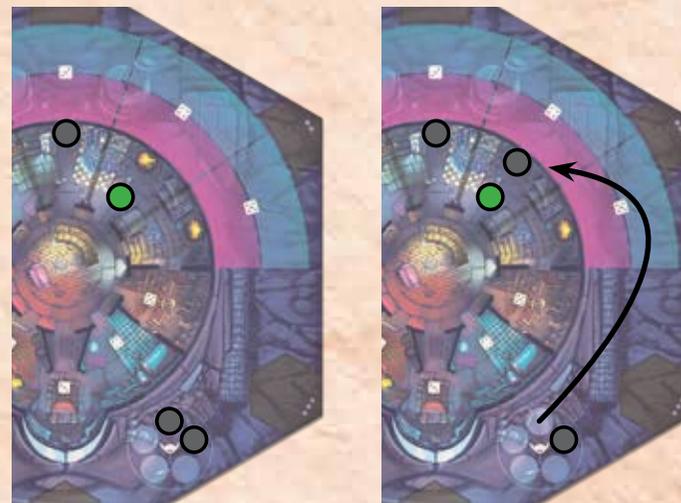
Goblins são loucos, e tentarão escalar seu Tanque. Para se livrar deles, um Gnomo pode gastar **1 Ponto de Ação para atacá-lo**. O Jogador deve estar **alinhado com seu alvo no Radar**, ou se o Goblin estiver dentro do Tanque, estar na mesma sala que ele. **Não é possível atacar do centro**.



No exemplo acima, o Gnomo já estava **alinhado** com seus alvos, e gastou 2 Pontos de Ação para aniquilar 2 Goblins. **Um ataque é o suficiente para lidar com 1 Goblin**, e todo Goblin eliminado é retirado do tabuleiro (e seu marcador devolvido ao estoque da Mesa).

Fazer Reparos

Goblins que escalarem seu Tanque com sucesso, vão querer explodir buracos na **Blindagem** que protege sua ponte de controle, e invadi-la! Um dos seus objetivos é tapar esses buracos! Os Gnomos podem **reparar uma Blindagem destruída gastando 1 Ponto de Ação**, desde que estejam dentro da sala que precisa de reparos.



Blindagens destruídas ficam na Trilha de Vida do Tanque (veja "Avanço Goblin"; pag.06). O Jogador que efetuou o reparo retira um **Marcador de Blindagem** da Trilha de vida do Tanque, e a devolve ao local indicado da sala. A ponte de controle está um pouco mais segura.

Apagar Incêndios

O caos da fuga inclui muitos perigos. Forçar o Tanque à velocidade máxima pode causar **Incêndios!** Para apagar um incêndio, um Gnomo precisa ir até a sala que está em chamas e pagar **1 ponto de ação para apagá-lo** (os marcadores de Incêndios apagados retornam ao estoque da Mesa).



Fogo!! A sala 4 tem um foco de Incêndio, e a sala 5 tem dois!
O Tanque corre perigo.



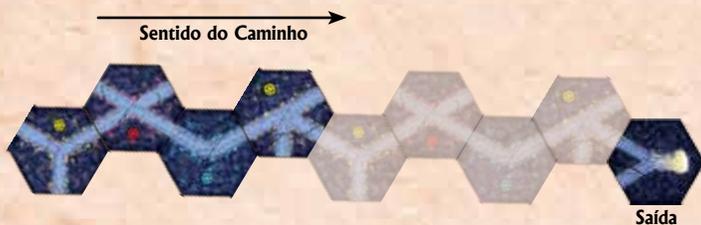
O Gnomo inicia seu turno apagando o Incêndio 1, e se move para a sala 5, gastando 2 Pontos de Ação no total.



E gastando mais 2 Pontos de Ação, ele encerra seu turno apagando os últimos 2 incêndios.

Escavar

Escavar é a ação de conectar **Peças de Caminho** aos túneis do jogo, para **tentar alcançar a saída**. Além disso, Escavar é o principal método para se obter Cristais, que podem ser utilizados para ativar habilidades especiais.

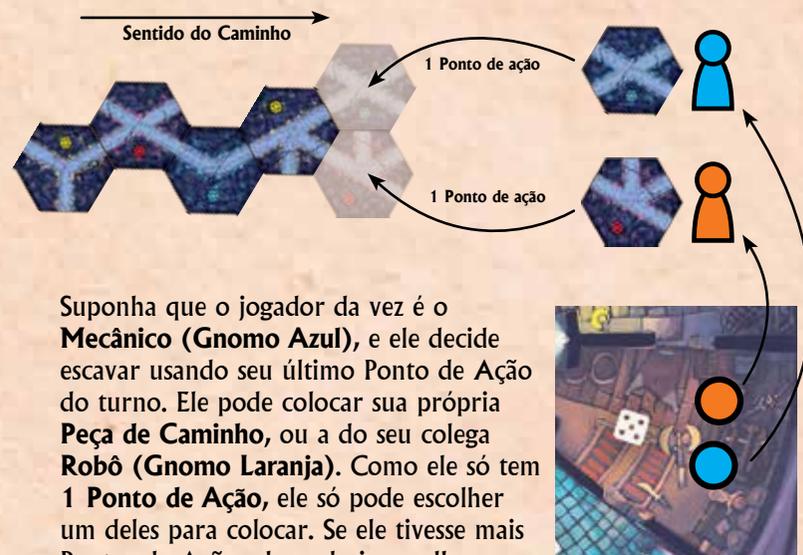


(Escavar túneis é o único meio de sair vivo da Montanha de Cristal!)

Toda ação de **Escavar** custa **1 Ponto de Ação**, e significa que **uma nova Peça de Caminho** deve ser colocada no Túnel. Ao colocar 1 Peça de Caminho, deve-se coletar **1 Cristal da mesma cor do caminho**, e colocá-lo no **Armazém de Cristais**.



Os Gnomos tem duas opções ao Escavar: eles podem conectar **sua própria Peça de Caminho** ou conectar uma **Peça de Caminho de outros jogadores**, desde que tanto o jogador da vez quanto o dono da Peça de Caminho estejam na mesma sala. Veja o exemplo à seguir.



Suponha que o jogador da vez é o **Mecânico (Gnomo Azul)**, e ele decide escavar usando seu último Ponto de Ação do turno. Ele pode colocar sua própria **Peça de Caminho**, ou a do seu colega **Robô (Gnomo Laranja)**. Como ele só tem **1 Ponto de Ação**, ele só pode escolher um deles para colocar. Se ele tivesse mais Pontos de Ação, ele poderia escolher colocar os 2, e **na ordem que preferisse**.

Um detalhe importantíssimo: Uma **Peça de Caminho** pode encostar no tabuleiro do Tanque, mas **nunca deve estar em cima do tabuleiro**, nem mesmo parcialmente!



Após o término das ações do jogador da vez, todos os jogadores que não possuírem **1 Peça de Caminho** devem **comprar uma nova peça**, não importando quantas ações de Escavar foram efetuadas neste turno. O importante é que **todos os Gnomos tenham 1 Peça de Caminho no início de cada turno**.

Usar Cristais

Cristais são incrivelmente versáteis! Podem ser utilizados como combustível **Turbo**, como **Explosivos** e como **Catalizador de Reparos**. Para **Usar Cristais** um jogador gasta 1 Ponto de Ação, e 2 Cristais da mesma cor. Os **Cristais gastos são retirados do Armazém de Cristais do Tanque** (devolvidos ao estoque da mesa) e o efeito final depende da cor dos Cristais utilizados.

Azul: Catalizador de Reparos

O Gnomo que ativar os Cristais Azuis pode escolher entre fazê-lo para **apagar Incêndios** ou para **reparar Blindagens**.

Reparo de Incêndios:

Quando Cristais são ativados para apagar Incêndios, **2 Cristais Azuis** são removidos do Armazem e **uma única sala tem todos os seus Incêndios apagados**.



Incêndios de outras salas não são apagados, mas o Jogador pode ativar esta habilidade de qualquer sala do Tanque.

Reparo de Blindagens:

Para reparar Blindagens danificadas, **2 Cristais Azuis** são retirados do Armazém, e **todas as Blindagens** que estiverem perfuradas **são concertadas**.



Infelizmente **não há como reparar Pontos de Dano Permanente** causados ao Tanque, mesmo utilizando Cristais Azuis. O Jogador pode ativar esta habilidade de qualquer sala do Tanque.

Vermelho: Explosivos

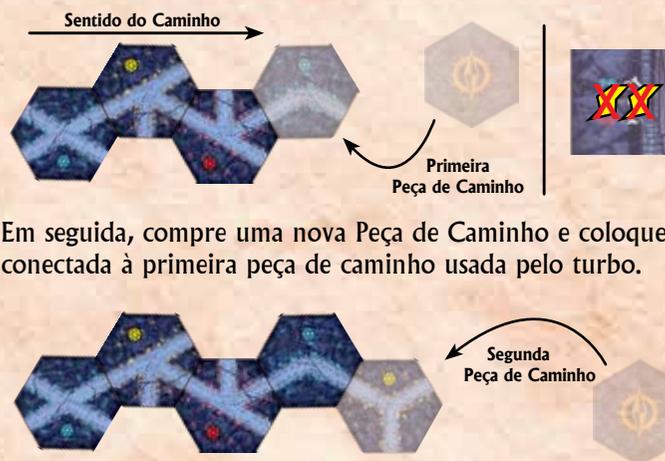
Ativar Cristais Vermelhos cria uma **Bomba** capaz de **erradicar todos os Goblins de um setor inteiro do Radar**. Consome **2 Cristais Vermelhos** do Armazém.



A Bomba pode ser ativada de qualquer sala do Tanque, explodindo qualquer setor do Radar, mas **não pode ser usada para matar Goblins dentro do tanque**. Afinal, não queremos explodir o nosso próprio Tanque, certo?

Amarelo: Turbo

O necessário para **Turbinar** os motores do Tanque são **2 Cristais Amarelos**, e seu efeito é bem interessante: **2 Peças de Caminho** **randômicas** são **colocadas seguidas!** Primeiro, compre uma Peça de Caminho e coloque-a conectada a um caminho que já esteja em jogo.



Em seguida, compre uma nova Peça de Caminho e coloque-a conectada à primeira peça de caminho usada pelo turbo.

Como o Tanque está indo muito rápido, os **Gnomos não mineram os Cristais destes caminhos**, portanto nada de coletar Cristais dos caminhos colocados durante o Turbo.

Cartas de Evento

Todo turno (exceto o primeiro; veja “Começando a partida” na pag.11) começa com o Jogador da vez revelando uma Carta de Evento, e resolvendo seus efeitos em ordem. Toda Carta de Evento é dividida em 3 partes:



A ordem de resolução dos efeitos é:

1. Sub-Eventos
2. Evento Principal
3. Ataque Goblin

Será requerido, com certa frequência, que um Jogador role dados para definir o local afetado e a severidade de certos efeitos. Estas rolagens devem ser sempre efetuadas pelo Jogador que revelou a Carta de Evento.

Nem toda Carta de Evento traz seus sub-eventos ativados. Alguns sub-eventos podem vir desligados (com seu ícone apagado), e alguns podem ter um requerimento mínimo de Jogadores para serem ativados (circulado de amarelo; veja “Quanto mais Gnomos.. Pior?”, pag.07).

Sub-Eventos

Os Sub-Eventos são atualizações que o tabuleiro faz, com o auxílio do jogador, seguindo certos comandos. Eles ficam na parte superior esquerda da Carta de Evento. Existem 3 tipos de Sub-Eventos:



Avanço Goblin

Quando este Sub-Evento aparece na Carta de Evento, todos os Goblins avançam 1 espaço em direção ao centro do tanque.

Destruidor das Blindagens

Quando um Goblin avança em direção a uma Blindagem do tanque, ele se sacrifica, **explodindo a si mesmo e à Blindagem**. A Blindagem é colocada na Trilha de Vida. Se mais de um Goblin chegar à uma Blindagem ao mesmo tempo, **apenas um** Goblin se sacrifica por esta Blindagem, enquanto os outros avançam para o interior do tanque.

Chegando no Centro do Tanque

Se um ou mais Goblins estão em uma sala do tanque, e é revelado um Sub-Evento de **Avanço Goblin**, eles se movem para o centro do tanque. Quando isso acontece, deve-se descartar o(s) Goblin(s), e colocar **1 Marcador de Dano Permanente** na Trilha de Vida do tanque para cada Goblin que chegou ao centro.

Exemplo de Avanço Goblin



Os Goblins Avançam!! Todos os Goblins se movem 1 espaço em direção ao centro do tanque. Eles se movem em linha reta, sem mudar de setor no Radar.



Nem sempre todos os Goblins podem se mover livremente. Por exemplo, o Goblin 1 acaba de se interrompido por uma Blindagem, logo ele se sacrifica para retirá-la. O Goblin 2 não alcançou a Blindagem ainda, e o Goblin 4 cruzou uma Blindagem já destruída...



Após se sacrificar, o Goblin 1 é retirado do tabuleiro, e a Blindagem destruída passa a representar 1 Ponto de Dano Temporário na Trilha de Vida do Tanque. E o pior ocorreu: o Goblin 3 chegou ao centro do tanque. Ele também é retirado do tabuleiro, mas só depois de se sacrificar, causando 1 ponto de Dano Permanente ao Tanque.



Intensificação de Incêndio

Sub-Eventos não são capazes de iniciar incêndios, mas com os Goblins atacando o Tanque pelo lado de fora, existe o perigo de um vazamento de gás ou óleo que pode **piorar um Incêndio já existente**. Quando Intensificação de Incêndio aparecer ativo, coloque 1 Marcador de Incêndio adicional em cada uma das salas que já possua pelo menos 1 Incêndio.

Explosão

Se qualquer sala alcançar **3 Marcadores de Incêndio**, aquela sala explode e causa 1 Ponto de Dano Permanente na **Trilha de Vida do Tanque**. Os Marcadores de Incêndio daquela sala são devolvidos ao estoque da Mesa.

Exemplo de Incêndio Intensificado



O Sub-Evento de Intensificação de Incêndio veio ativo, e adicionará um marcador de Incêndio para cada sala que já estava em chamas. No momento temos um incêndio na sala 2, e dois incêndios na sala 4.



Logo, as salas 2 e 4 tem seus incêndios piorados. Mas a verdadeira má notícia é que a sala 4 alcançou um total de 3 Marcadores de Incêndio, e sofre uma explosão.



A Explosão causa 1 Ponto de Dano Permanente ao Tanque, que não poderá ser recuperado. Enquanto isso, a sala 2 continua em perigo, mas sem causar danos sérios ainda.



Superaquecimento

E se um ataque sortudo de um Goblin acertasse um ponto fraco? Talvez pegasse no Armazém de Cristais?! Pode causar danos severos!

No momento em que o Sub-Evento de Superaquecimento for ativado por uma Carta de Evento, deve-se checar a quantidade de Cristais guardados no Armazém do Tanque.

O Superaquecimento ocorre quando o Armazém de Cristais abrigar mais Cristais do que seu limite de lotação. Este limite é determinado pelo nível de **Dificuldade do Jogo**, decidido no começo da partida. Deve-se então descartar todos os Cristais do Armazém de Cristais, e colocar 1 Marcador de Dano Permanente na Trilha de Vida do tanque.

Superaquecendo Cristais



Superaquecimento! Devemos checar nosso Armazém de Cristais. Uma equipe jogando no modo fácil, pode armazenar até 4 Cristais dentro do Tanque, mas já temos 5 Cristais Armazenados. Estamos acima do limite permitido, e o Tanque sofre uma explosão.

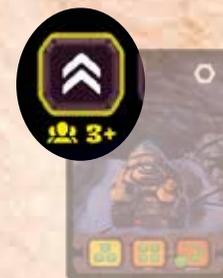


O Superaquecimento é brutal para o progresso dos Gnomos. Quando uma explosão é causada desta forma, todos os Cristais armazenados são perdidos, e o tanque sofre um ponto de Dano Permanente. Que lástima!

Quanto mais gnomos.. pior?

Alguns sub-eventos ocorrem apenas quando a equipe dos Gnomos é composta por 3 ou mais Jogadores.

Tais sub-eventos estão **marcados por uma borda amarela, junto do pré-requisito de Jogadores** para que o sub-evento seja ativado. Mas não deixe isso te desanimar, **Drill It** é um jogo **cooperativo!** equipes maiores e mais completas são capazes de lidar com desafios maiores!



Eventos Principais

Após resolver os **Sub-Eventos**, é chegada a hora do evento principal! Os **Eventos Principais** podem acrescentar diversos modificadores para o turno em que aparecem. E alguns até são bons! Mas a maioria torna a vida dos Gnomos mais complicada. Existem 5 tipos diferentes de **Eventos Principais**:



Cristal: Às vezes o Tanque encontra depósitos de um dos três tipos de Cristais valiosos. **Colete um Cristal da cor indicada na carta e coloque-o no Armazém de Cristais.**

(Lembrete: coletar o Cristal do Evento Principal somente após o sub-evento de Superaquecimento ser resolvido)



Abismo: 1 Peça de Abismo deve ser colocada adjacente à Peça de Caminho mais próxima da saída, de modo que encaixe com o caminho. A Peça de Abismo é **intransponível**, e os jogadores devem contorná-la para seguir em frente (Veja detalhes à seguir).



Apagão: Deveríamos ter instalado mais luzes externas no Tanque! Quando ocorrer um **Apagão**, o Jogador deixa para rolar os dados do **Ataque Goblin** (veja "Goblins"; pag.06) depois de gastar seus Pontos de Ação deste turno.



Armadilha: Os Goblins são bobos, mas não são tontos! Se eles colocarem **Armadilhas** nos túneis, o Jogador da vez não pode colocar nenhuma Peça de Caminho durante este turno. Nem dele, e nem de outros Gnomos.



Incêndio: O mais puro azar, um **Incêndio sem motivo aparente**. O jogador da vez rola o dado. Rolando 1 a 5, ele coloca 1 Marcador de Incêndio na sala de mesmo número. Rolar um 6 significa uma falha crítica (Veja detalhes à seguir).

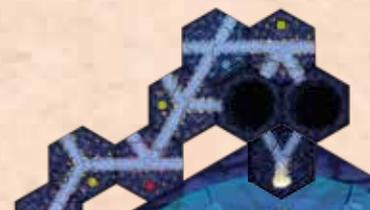
Evento: Abismo

Não importa o quão triste os jogadores fiquem, o **Abismo** sempre aparece ligado à Peça de Caminho mais próxima da saída. Por isso, lembrem-se sempre de organizar os caminhos tendo um bom plano B em mente!



Um Gnomo queria Escavar aquela última curva para salvar seu time, mas um **Abismo** resolveu estragar seus planos.

E se o plano B falhar, e o exemplo ao lado ocorrer, a missão está perdida! **Planeje com cuidado pra não bloquear as saídas!**



Evento: Incêndio

Considere um tanque novo em folha, sem incêndios, quando de repente o **Evento de Incêndio** ocorre. O Jogador da vez rola o dado:



Se o jogador rolar um , **+ 1 Incêndio na sala 4;**



Se o jogador rolar um , uma falha crítica ocorre (+1 Incêndio) e ele deve rolar o dado novamente. Se ele rolar um  em seguida, **+ 2 incêndios na sala 5.**



Se o jogador rolar dois  seguidos, uma **Explosão** ocorre! O **Evento de Incêndio** se encerra, os e o Tanque sofre 1 ponto de **Dano Permanente.**

Vale lembrar que uma **Explosão** ocorre sempre que houverem 3 ou mais incêndios numa mesma sala, resultando em 1 Ponto de **Dano Permanente**, independente de quantas falhas críticas ocorreram durante o evento. Cuidado!!!

Ataques Goblins

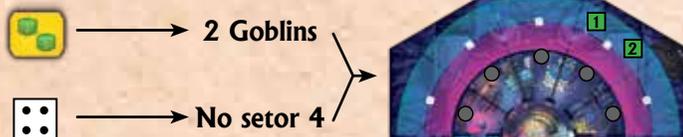
Após o evento principal, é a hora dos Goblins “brilharem”! Existem vários tipos de **Ataque Goblin**, variando de um par de Goblins até o máximo de uma Horda com 5 Goblins.



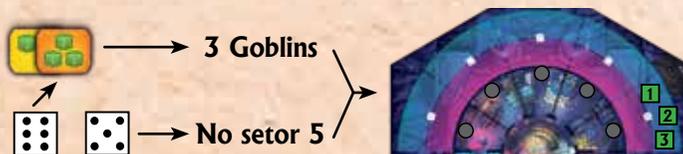
O Jogador da vez deve rolar o dado. **Rolar entre 1 e 5, indica o setor do Radar em que os Goblins surgirão**, enquanto **rolar 6 representa uma falha crítica**, atraindo mais Goblins para atacar. Considere uma carta de evento com estes tipos de Ataque Goblin:



Se o jogador da vez rolar um 4:



Se o jogador da vez rolar um 6 e em seguida um 5:



Se o jogador da vez rolar um 6, outro 6 e finalmente um 3:



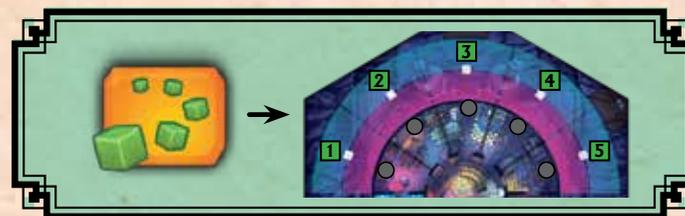
E se o jogador da vez rolar um 6, outro 6, e um terceiro 6? Uma **“Horda”** de Goblins ataca o tanque, independente dos ataques Goblin especificados na Carta de Evento:



Nota: A “Horda” é o maior ataque Goblin possível. Se o nível do ataque alcançar “Horda”, o Jogador não precisa rolar mais dados, e o ataque acontece.

Horda

Uma horda é representada por um semicírculo de cubos verdes nas cartas de evento na parte de Goblins. Quando algum jogador tiver que colocar uma horda, ele deve colocar 1 Goblin em cada espaço do Radar que possua um dado. Sendo assim, toda horda faz entrarem 5 Goblins, 1 em cada espaço mais distante do Radar.



Abismos & Goblins

A quantidade de **Peças de Abismo** encontrados no caminho afeta proporcionalmente o **nível dos ataques dos Goblins**. **Quanto mais Abismos, mais Goblins**. As Cartas de Evento contêm um indicador logo abaixo das caixas de ataque:



A caixa amarela (esquerda) não tem marcadores e é o **ataque mais leve** que pode ocorrer durante o Evento. Mas depois que os jogadores encontrarem **3 abismos**, a caixa laranja (centro) passa a ser o **ataque mais leve possível**. E depois de **5 abismos** encontrados, a caixa vermelha (direita) passa a ser o **ataque mais leve possível para aquele Evento**.

Habilidades dos Personagens

O verdadeiro valor da tripulação está nos conhecimentos de seus integrantes! E estes Gnomos foram treinados para superar quaisquer Goblins ou Acidentes. Se alguém pode fugir da Montanha de Cristal com vida, são estes caras aqui:



Piloto:

Pode colocar peças de caminhos de outros jogadores sem precisar estar na mesma sala.

Dica: Lembre de pensar nos Cristais minerados com cada Peça de Caminho!



Inventor:

Usa habilidades de Cristais sem gastar pontos de ação.

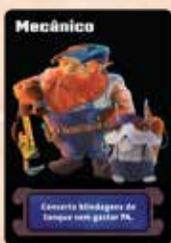
Dica: Você é o mais indicado para usar o excesso de Cristais, e evitar o acúmulo desnecessário no Armazém!



Soldado:

Atacar Goblins elimina até 2 Goblins de um mesmo setor do Radar, gastando apenas 1 ponto de ação.

Dica: Movimente-se inteligentemente, e maximize seu potencial destrutivo!



Mecânico:

Conserta uma Blindagem do tanque sem gastar ponto de ação.

Dica: Comunicação com a equipe é a chave para garantir que as Blindagens não sejam perdidas em vão!



Robô:

Pode se mover e levar até 1 jogador da mesma sala, para qualquer sala do Tanque, por apenas 1 ponto de ação.

Dica: Às vezes é mais valioso taxiar outros membros do que focar em tarefas comuns!

Fim de Jogo

Vitória

Os Jogadores vencem a partida se colocarem uma Peça de Caminho se conectando com a saída determinada pelos jogadores no início do jogo.



Derrota

Os Jogadores perdem o jogo se qualquer uma das seguintes condições de derrota acontecer:

• A Trilha de Vida do Tanque estiver totalmente ocupada por Marcadores de Danos e/ou de Danos Permanentes;



• Todas as Cartas do Baralho de Eventos terem sido compradas, totalizando 19 turnos completos;



• Ou os Jogadores não conseguirem colocar mais Peças de Caminho no tabuleiro, ou se tornar impossível alcançar a Peça de Saída.



Note que caso algo dê muito errado na primeira rota de fuga, os Jogadores ainda podem arriscar recomeçar a escavação pela segunda opção de saída.

Repetindo: Tenham sempre um Plano B em mente.

Começando a Partida (Guia Rápido)

Siga estes passos em ordem para organizar sua partida de Drill It:

I. Siga os passos da página 01 para a preparação inicial dos **Componentes**, do **Tabuleiro Tanque** e do **Baralho de Eventos**.

II. Escolha a **Duração** e a **Dificuldade** da partida com o resto da sua equipe

III. Sorteie as **Cartas de Personagem**, e distribua os respectivos **peões** para cada Jogador.

IV. Rolem o dado para descobrir a **sala inicial de cada Gnomo**. Se rolar um 6 você pode escolher onde começará!

V. O **Jogador à esquerda do Piloto começa**. Caso não haja um Gnomo Piloto na partida, os Jogadores decidem quem começa.

VI. O primeiro a jogar efetua seu turno sem comprar uma **Carta de Evento**. Todo Jogador tem **4 Pontos de Ação por turno**, e os turnos seguem em sentido horário.

VII. Todos os próximos turnos começam com a compra de uma **Carta de Evento**. Primeiro se resolvem os **Sub-Eventos**, seguidos do **Evento Principal**, e por último, o **Ataque Goblin** (Mas o evento "**Apagão**" pode adiar o Ataque Goblin).

VIII. No fim de cada turno, lembre-se de **repor as Peças de Caminho** que cada Jogador utilizou.

IX. Cuidado com os **Abismos**, e atualize os **Ataques Goblin de acordo** com o número de Abismos encontrados.

X. **Trabalhem juntos** nesta missão de fuga, se desejarem ver a luz do Sol novamente! **Boa Sorte!**

Agradecimentos

Nós, os autores de Drillit! A Fuga da Montanha de Cristal, gostaríamos de agradecer a todos que ajudaram durante todos os playtests do jogo. Em especial: Fernando "Buda" Tsukumo, Vanessa dos Santos, Luis Francisco, Rafael Albuquerque, André Zilar, Souya Naito e Takashi Sakaue e a todas as pessoas que nos apoiaram durante o desenvolvimento desse jogo.

Gostaríamos de agradecer também aos autores dos jogos que nos inspiraram a criar o Drillit! A Fuga da Montanha de Cristal: Frédéric Moyersoen (Saboteur), Justin de Witt (Castle Panic) e Bruno Faidutti e Jef Gontier (Red November).

Créditos

Game Design: Lucas Pereira & Pedro Nastari

Manual: Lucas Pereira & Pedro Portasio

Arte: Domen Kozelj & Pedro Nastari

Design Gráfico: Luis Francisco & Pedro Portasio

Concepts: Pedro Nastari & André Zilar

