

FAQ

Movimento

Enquanto me movo, posso acompanhar o Biff?

Não, você só pode acompanhar George ou Lorraine.

Se eu usar um Tile de Energia para mover meu personagem, posso pausar o movimento para tentar um desafio ou usar o Poder Especial do Personagem, então continuar me movendo?

Não. Se você deseja avançar, você deve usar outro Tile de Energia.

Se Biff estiver nocauteado e uma carta disser para movê-lo para um determinado local, ele se move? Além disso, o Einstein pode usar Bark! Bark! para mover Biff enquanto ele estiver nocauteado?

Sim. Em ambos os casos, ele permanece nocauteado e mantém qualquer Token de Nocaute com ele. Se uma carta também diz para nocautear Biff e adicionar um Token de Nocaute, então adicione o token após movê-lo (a menos que ele já tenha os três Tokens de Nocaute próximos a ele).

Medidor do Amor

Se Biff estiver em um local com George e Lorraine, o Medidor do Amor cai 2 para cada símbolo ?

Não, só diminui 1 para cada símbolo , esteja ele com um ou com ambos.

Se o cubo do Medidor do Amor estiver no último espaço da Zona do Coração, o que acontece se o nível do amor aumentar

Nada. O cubo do Medidor do Amor não pode ir acima do último espaço da Zona do Coração ou ir abaixo do espaço -4.

Ajudando

Ao ajudar, estamos limitados como um grupo a lançar apenas dois dados de cada cor?

Sim.

Existe um limite de quanto posso ajudar outros jogadores?

Você está limitado apenas pelo número de Tiles de Energia e Cartas de Itens, virados para cima, que possuir. Lembre-se de que quando você ajudar outro jogador, todos os tiles e cartas que você exaurir não estarão disponíveis novamente até **APÓS** o seu próximo turno terminar, quando serão ativados novamente.

Posso usar meu Poder Especial do Personagem para ajudar outro jogador?

Não.

Posso usar os Cartões de Itens para ajudar outro jogador?

Os únicos Cartões de Itens que você pode usar para ajudar são: Skate, Roupa de Radiação, Revista Sci-Fi e Gravador de Vídeo, pois estes são os únicos Cartões de Itens que podem ajudar durante uma tentativa de Desafio.

Enquanto auxilio outro jogador, se ambos rolamos um dado e ambos rolamos um símbolo , posso usar um Tile de

Energia, virado para cima, com o poder de rerollar todos os símbolos (Reroll All) para rolar novamente os dois dados?

Sim. Enquanto você está ajudando, os Tiles de Energia (e as Cartas de Itens mencionadas acima) podem ser usadas para modificar qualquer um ou todos os dados rolados na tentativa do Desafio, mesmo se você não rolou nenhum dado.

Se eu ajudar outro jogador e resolvermos com sucesso um Desafio de Oportunidade ou de Problema, quem receberá a recompensa?

Todas as recompensas são obtidas pelo jogador ativo.

Outras

Quando uma Carta de Oportunidade diz para comprar dois Tiles de Energia, mantenha um e dar o outro para um outro jogador, são os dois tiles esgotados?

Sim. Eles não serão ativados até o final do próximo turno de cada jogador.

Contents

1 Game Board, 1 Clock Dice Tower, 1 Turn Tracker, 4 Character Mats, 1 Love Meter, 2 Tracker Cubes, 6 McFly Photo Sections, 3 Knockdown Tokens, 18 Trouble Cards, 61 Game Cards, 7 Character Movers, 1 DeLorean Mover, 3 DeLorean Part Tiles, 8 Dice, 44 Power Tiles, Instructions

This game was designed by the time-traveling team at Prospero Hall.

For more about our games go to prosperohall.com.

Art by: George Bletsis, Les McClaine, Steve Scott

MANUFACTURED FOR

Funko
GAMES
www.funko.com

FUNKO, LLC. 2020
2802 WETMORE AVE
EVERETT, WA 98201
(425) 783-3616

UNIVERSAL
Game by
Prospero Hall

© Universal City Studios LLC and Amblin Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

© 2020 Funko, LLC All trademarks and registered trademarks are the property of Funko, LLC or are the property of their respective owners. All rights reserved. Images may differ slightly from actual product.

f /FunkoGames

t @FunkoGames

ig @FunkoGames



SHOCKING SCIENCE-FICTION RULEBOOK

G.BLETIS

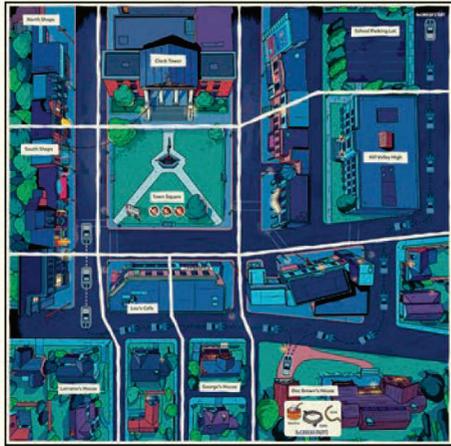
BACK TO THE FUTURE

BACK IN TIME

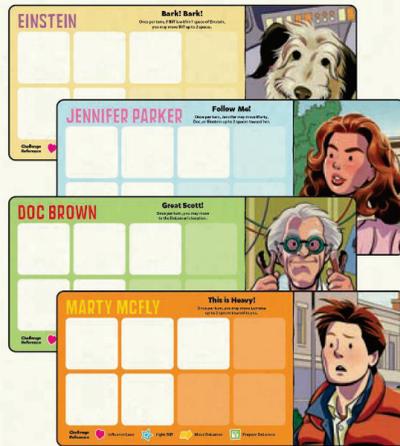
INSTRUCTIONS

Ages 10 and Up • 2 to 4 Players • 50 Minutes

COMPONENTS



Game Board



4 Character Mats
4 Tabuleiros de Personagens



Clock Dice Tower (2 Parts)
assembly required
Torre de Dados do Relógio (requer montagem)



24 Starter Power Tiles
(5 per Player)
20 Tiles de Energia Iniciais
(5 por jogador)



8 Dice



DeLorean Mover



4 Player Movers
(Marty, Doc, Jennifer, Einstein)



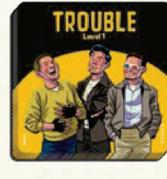
3 Non-Player Movers
(George, Lorraine, Biff)



24 Movement Cards
24 Cartas de Movimento



24 Opportunity Cards
24 Cartas de Oportunidades



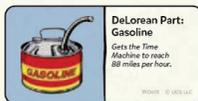
18 Trouble Cards (3 Levels)
18 Cartas de Problemas (3 Níveis)



13 Item Cards
13 Cartas de Itens



DeLorean Part:
Cable
Connects to the top of the Clock Tower and conducts lightning down to the Hook.



DeLorean Part:
Gasoline
Gets the Time Machine to reach 88 miles per hour.

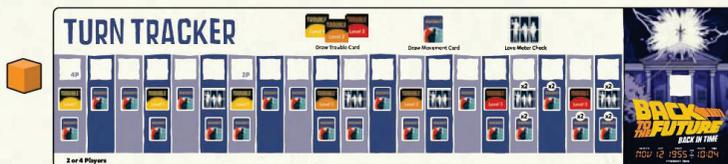


DeLorean Part:
Hook
Connects with the Cable as it is hit by lightning, powering the Flux Capacitor.

3 DeLorean Part Tiles
3 Tiles Partes do DeLorean



3 Knockdown Tokens
3 Tokens de Nocaute



Turn Tracker and Turn Tracker Cube
Trilha de Turnos e Cubo da Trilha de Turnos



McFly Photo Sections
Partes da Foto dos Irmãos McFly



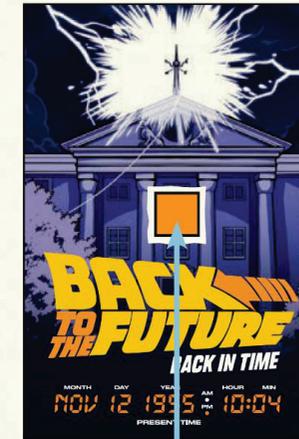
Love Meter and
Love Meter Cube
Medidor do Amor e Cubo do Medidor do Amor

FIM DO JOGO

O jogo pode terminar de duas maneiras:

- 1 A sexta e última parte da foto dos irmãos McFly é virada para baixo, fazendo com que Marty e seus irmãos desaparecerem completamente. O jogo termina imediatamente com a derrota dos jogadores.
- 2 O raio cai às 22h04, quando o cubo se move para o espaço final da Trilha de Turnos (Turn Tracker). Nesse ponto, o jogo termina imediatamente, com um dos dois resultados:

A. Se o cubo do Medidor do Amor estiver na Zona do Coração (Heart Zone) e o DeLorean estiver na Ready Zone, então os jogadores ganham o jogo.



Cubo no espaço final da Trilha de Turno



Cubo na Zona do Coração no Medidor do Amor



Miniatura do DeLorean na Ready Zone

B. Se o cubo não estiver na Zona do Coração e/ou o DeLorean não estiver na Ready Zone, os jogadores perdem o jogo.

Estratégia & Dicas

- Tente realizar os Desafios de Oportunidade e os de Problemas, especialmente no início do jogo, a fim de construir sua coleção de Tiles de Energia. Ao fazer isso, você se tornará mais forte e mais eficaz nos turnos posteriores!
- Esteja sempre ciente dos ícones que virão na Trilha de Turnos (Turn Tracker) e aja de acordo. Por exemplo, se você vê que uma verificação do Medidor do Amor está chegando, você pode querer influenciar o amor de George e Lorraine a fim de mantê-lo em um nível mais seguro.
- Como todos os seus Tiles de Energia serão restaurados ao final do seu turno, não tenha medo de usar todos eles. Se você não tiver muitas opções de desafio boas, considere o uso de qualquer Tiles de Energia virado para cima para o movimento dos personagens. Ao fazer isso, você pode conseguir afastar George e Lorraine de Biff ou mover seu próprio personagem para um local onde possa ajudar outro jogador ou, ainda, com mais opções para o seu próximo turno.
- Mesmo depois de ter feito seu turno final, você ainda tem um papel a desempenhar. Lembre-se que seus Tiles de Energia são atualizados ao final do seu turno. Então, você ainda pode ajudar outros personagens que estejam no mesmo local que você. Posicionar os personagens estrategicamente pode levar a jogadas finais de roer as unhas, nas quais o jogador ativo e um ou mais jogadores assistentes rolam vários dados para tentar influenciar o amor ou mover o DeLorean.

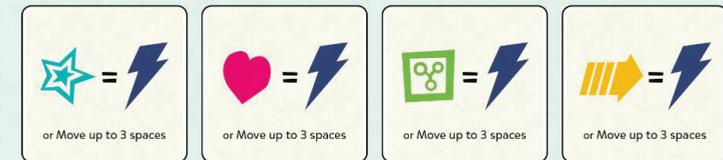
SETUP

- 1** Coloque o tabuleiro no centro da mesa.
O tabuleiro é um mapa de Hill Valley, com dez espaços separados por uma linha branca. Cada espaço tem o nome de um local e o personagem que se encontra neste espaço é considerado como estando neste local.
- 2** Cada jogador escolhe um personagem (Marty, Doc, Jennifer ou Einstein), pega a respectiva miniatura e cinco Tiles de Energia Inicial. Coloca os cinco Tiles de Energia Inicial virados para cima (mostrando os símbolos do dado) nos espaços brancos de seu tabuleiro individual e coloca o seu personagem no tabuleiro, na Town Square.
Os Tiles de Energia permitem que você realize ações. Os jogadores começam com cinco Tiles de Energia Iniciais, mas Tiles de Energia melhores podem ser adquiridos, permitindo que você se mova por espaços extras, role mais dados ou modifique os dados rolados.
- 3** Misture os Tiles de Energia (exceto os de Energia Iniciais) e forme uma pilha virada para baixo.
- 4** Coloque a miniatura de George na casa dele (George's House), a de Lorraine na casa dela (Lorraine's House) e a de Biff na Torre do Relógio (Clock Tower).
George, Lorraine e Biff são personagens que sempre estarão presentes no jogo. Eles se movimentam de acordo com as Cartas de Movimento (Movement Cards), embora os jogadores também possam influenciar os seus movimentos. DICA: Em geral, é melhor tentar manter George e Lorraine juntos e, de preferência, longe de Biff, que sempre tentará atrapalhar os seus objetivos.
- 5** Coloque a miniatura do DeLorean no espaço inicial da Trilha do DeLorean (DeLorean Track).
- 6** Coloque os três tiles com as Partes do DeLorean (DeLorean Part) viradas para cima (mostrando os símbolos de conhecimento) em seus devidos locais, como mostrado no tile: o Cabo na Hill Valley High, a Gasolina no South Shops e o Gancho na Clock Tower.
- 7** Coloque o Medidor do Amor (Love Meter) junto ao tabuleiro e coloque o Cubo no espaço inicial (Start).
- 8** Coloque as seis partes da foto dos irmãos McFly viradas para cima (mostrando os personagens) no Medidor do Amor (Love Meter).
A foto dos irmãos McFly representa a ameaça constante à existência de Marty. Se o último pedaço da foto for virado para baixo o jogo termina imediatamente e todos os jogadores são derrotados.
- 9** Coloque a Trilha de Turno (Turn Traker), com o Cubo, junto do tabuleiro. Tenha certeza de que a Trilha correta, de acordo com o número de jogadores, esteja virada para cima.
Em cada turno, o jogador ativo avança o cubo um espaço para a direita. O espaço final representa 22h04min e quando o cubo se move para ele o raio atinge a Torre do Relógio, decretando o final do jogo.
- 10** Embaralhe as Cartas de Movimento (Movement Cards) e forme uma pilha virada para baixo.
As Cartas de Movimento movem George, Lorraine e Biff por Hill Valley.
- 11** Forme uma pilha com as Cartas de Itens (Item Cards). Elas não precisam ser embaralhadas.
As Cartas de Itens dão habilidades extras aos jogadores. Elas são obtidas resolvendo Cartas de Oportunidades (Opportunity Cards).
- 12** Embaralhe as Cartas de Oportunidades (Opportunity Cards) e as coloque em uma pilha, viradas para baixo.
Revele as três primeiras e as coloque no tabuleiro, nos locais especificados na própria carta.
Resolver as Cartas de Oportunidades premia o jogador com Tiles de Energia, além de outros benefícios.
- 13** Embaralhe as Cartas de Problemas (Trouble Cards) separadamente e as coloque em três pilhas, viradas para baixo.
As Cartas de Problemas têm efeitos negativos que atrapalham os jogadores, mas quando resolvidas concedem Tiles de Energia.
- 14** Coloque os oito dados e os três tokens de "nocaute" (Knockdown Tokens) junto do tabuleiro.
Os dados são usados para resolver os Desafios (Challenges). São oito dados, dois de cada cor (quatro cores diferentes). Cada cor representa, de forma equilibrada, um dos quatro símbolos: Velocidade, Conhecimento, Coragem e Amor.
- 15** Monte a Torre de Dados do Relógio e a coloque no local da Torre do Relógio.
Você pode utilizar a Torre para rolar os dados.

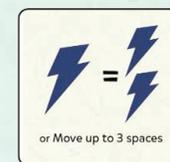
Depois de selecionar os dados e esgotar os Tiles de Energia correspondentes, faça sua tentativa!

Jogue todos os dados ao mesmo tempo e prossiga com estas etapas:

- 1** **Trave os Biffs:** Separe todos os dados que mostram um símbolo. Esses dados estão bloqueados e não podem ser rolados novamente. Cada símbolo fará com que Biff entre em ação, depois que você terminar de rolar (consulte a Etapa 5 abaixo).
- 2** **Jogue novamente (opcional):** Você pode jogar novamente qualquer dado desbloqueado se quiser tentar melhorar seus resultados. Como em seu primeiro lançamento, todos os dados relançados que mostrarem um símbolo devem ser travados e não podem ser rolados novamente. Você pode escolher jogar de novo quantos dados desejar que não mostrem um símbolo, até que você opte por desistir (ou não tenha mais dados para rerolar).
- 3** **Modificar Rolagens de Dados:** Se você tiver quaisquer Tiles de Energia ou Cartas de Item que permitam modificar os resultados dos dados, você poderá usá-los agora. Cada Tile de Energia ou Carta de Item só pode ser usado uma vez por turno. Eles devem ser virados para indicar que você os usou.
Os modificadores incluem:



Mude cada símbolo correspondente mostrado em um dado para um símbolo de Raio, que pode ser usado como qualquer símbolo. Se você rolar uma face com símbolo duplo, você pode alterar ambos os símbolos para símbolos de Raio e cada um pode ser usado como qualquer símbolo.



Transforme um símbolo de Raio em dois e cada um deles pode ser usado como qualquer símbolo. Os dois símbolos podem ser os mesmos ou diferentes.

Todos os dados que mostram o símbolo podem ser jogados novamente uma vez. Após a nova rolagem, todos os símbolos devem ser mantidos, mas todos os dados mostrando outros símbolos podem ser rerolados novamente, como de costume.

- 4** **Resolver dados vantajosos:** quando terminar de rolar, aplique os resultados. Sempre resolva primeiro os símbolos favoráveis (que não são os símbolos de Biff). Se você tiver sucesso em um Desafio, resolva-o e receba a recompensa ou execute quaisquer ações que sejam aplicáveis (consulte Tipos de desafio na página 10).



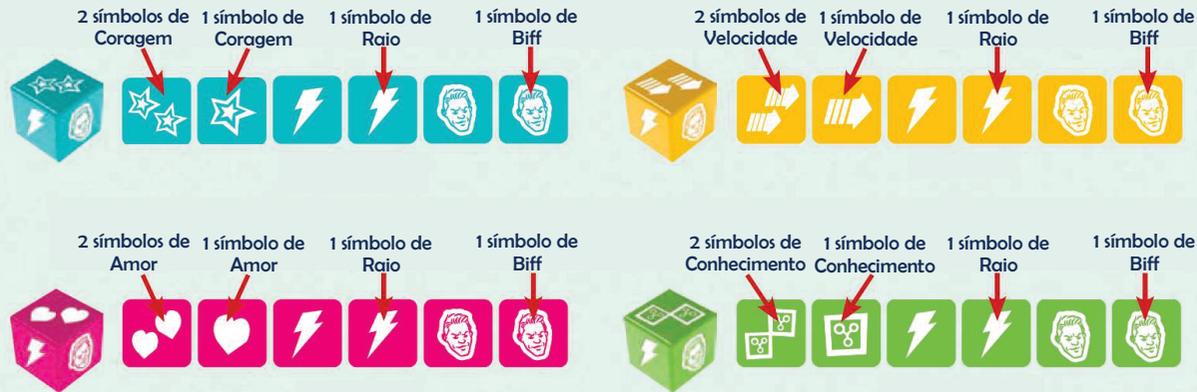
- 5** **Comportamento de Biff – Resolva os dados de Biff.** Agora você deve resolver todos os símbolos que você rolou. Cada um deles tem o mesmo efeito que um símbolo em uma Carta de Movimento (consulte Comportamento de Biff - Movimento e Medidor do Amor, na página 7). Para cada símbolo, mova Biff um espaço em direção a George ou Lorraine, quem estiver mais próximo. Se George e Lorraine estão a um número igual de espaços, então Biff se move em direção a Lorraine. Assim que Biff estiver no mesmo local que George ou Lorraine (ou ambos), então cada símbolo restante abaixa o Medidor do Amor em um. Mova o cubo do Medidor do Amor para baixo o número apropriado de espaços.

Se Biff estiver nocauteado: Enquanto Biff estiver nocauteado, os símbolos rolados não o movem, tampouco abaixam o Medidor do Amor. Em vez disso, cada símbolo rolado em um dado ou mostrado em uma Carta de Movimento remove um Token de Nocaute (Knockdown Token), se houver. Uma vez que todos os Tokens de Nocaute forem removidos, o próximo símbolo levanta Biff novamente e ele retoma seu comportamento normal para quaisquer símbolos depois disso.

ROLANDO OS DADOS NOS DESAFIOS

Os desafios exigem que símbolos específicos sejam rolados nos dados. Embora os requisitos e recompensas possam ser diferentes para cada tipo de desafio (consulte os Tipos de Desafios na página 10), a forma como você joga os dados para tentar realizá-los é a mesma. Se houver várias opções de desafios em sua localização, você deve declarar qual você irá tentar antes de rolar os dados.

Cada dado contém as seguintes faces:

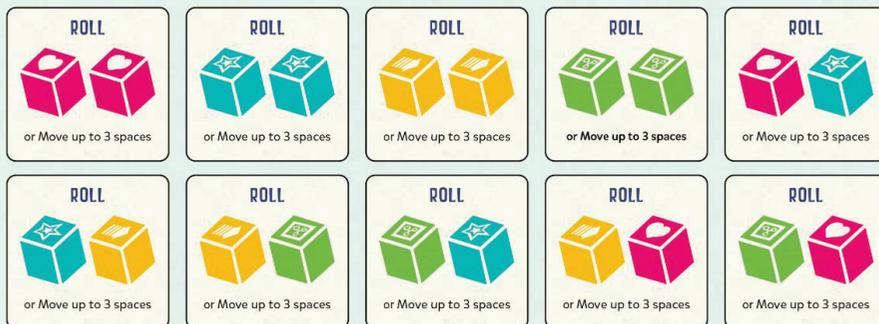


NOTA: Cada Raio ⚡ pode ser usado como qualquer um dos quatro símbolos: Coragem ✨, Velocidade 🏎️, Conhecimento ⚙️ ou Amor ❤️.

Decida quantos dados de cada cor usar antes de rolar. Você pode usar tantos dados quanto tiver em seus Tiles de Energia (Power Tiles) virados para cima. Quaisquer dados que você selecionar são os únicos que você poderá usar para essa tentativa. Ao selecionar os dados que vai rolar, vire as Tiles de Energia correspondentes para mostrar que estão esgotadas.



Estes Tiles de Energia permitem que você adicione um dado da cor especificada ao tentar um desafio.



Estes Tiles de Energia permitem que você role um ou ambos os dados mostrados. Se você optar por lançar apenas um deles, você não poderá rolar o outro para uma tentativa diferente de Desafio neste turno, porque a peça estará esgotada.

Coisas para ter em mente ao escolher quais dados rolar:

- Você não poderá rolar mais de dois dados de qualquer cor durante uma tentativa de Desafio.
- Se você lançar mais dados do que o necessário você terá mais chance de sucesso, mas você também terá uma chance maior de rolar símbolos perigosos ☹️.
- Você não precisa rolar os dados que correspondam às cores dos Símbolos do Desafio. Embora cada dado tenha um a chance maior de rolar seu símbolo correspondente, todos os dados têm dois símbolos de Raio ⚡, que podem ser usados como quais quer símbolos.

Assemble Clock Dice Tower



Two-Player Game Setup Example

Exemplo de setup para uma partida com 2 jogadores

Watch the Gameplay Overview!
go.Funko.com/BackToTheFutureHowToPlay

NO SEU TURNO

Escolha um jogador para jogar primeiro. Depois de ter feito sua jogada, a partida continua em sentido horário, com os jogadores se revezando até que o cubo da Trilha de Turnos (Turn Tracker) chegue às 22h04.

Cada turno consiste de duas fases:

1 Fase da Trilha de Turnos (Turn Tracker)

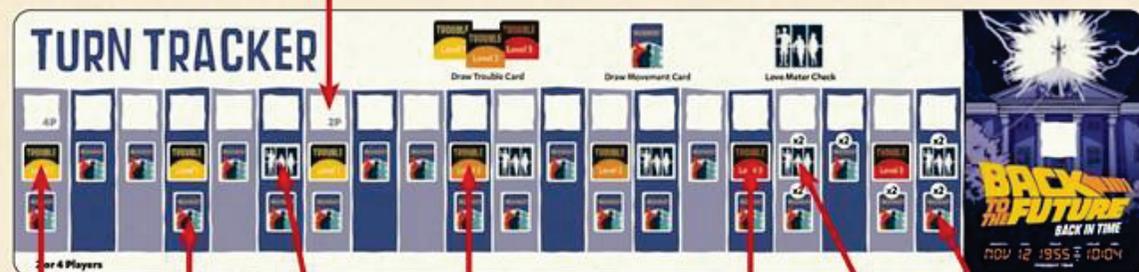
2 Fase de Ação

1 Fase da Trilha de Turnos

Cada jogador - exceto o primeiro jogador - começa seu turno movendo o cubo da Trilha de Turnos um espaço para a direita. O primeiro jogador do jogo começará no espaço 2P, 3P ou 4P, dependendo do número de jogadores.

Observe a coluna de ícones no espaço da Trilha de Turnos onde você se encontra - cada coluna é diferente. Resolva os ícones nessa coluna de cima para baixo, de acordo com as instruções a seguir.

Mova o cubo na sua vez (comece aqui para um jogo de 2 jogadores)



Saque uma Carta de Problema Nível 1



Saque uma Carta de Movimento



Verifique o Medidor do Amor



Saque uma Carta de Problema Nível 2



Saque uma Carta de Problema Nível 3



Verifique o Medidor do Amor duas vezes.



Saque duas Cartas de Movimento

Saque nova Carta de Problema

Se um desses ícones estiver, na sua vez, na coluna da Trilha de Turnos, revele a carta do topo da pilha correspondente (Nível 1, 2 ou 3) e coloque-a virada para cima na localização especificada na própria carta. Qualquer efeito listado na carta é ativado imediatamente.

Se houver uma Carta de Problema colocada anteriormente no tabuleiro que não foi resolvida, remova-a. Nunca haverá mais de uma Carta de Problema no Tabuleiro.

NOTA: As Cartas de Problemas são explicadas em detalhes na seção Tipos de Desafios.

Saque nova(s) Carta(s) de Movimento

Se este ícone estiver, na sua vez, na coluna da Trilha de Turnos, revele a carta do topo da pilha de Cartas de Movimento e mova George, Lorraine e/ou Biff, na ordem mostrada no cartão.

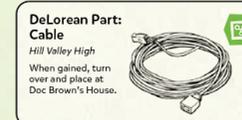
Se o ícone apresentar um símbolo (x2), compre uma Carta de Movimento e mova os personagens e, em seguida, compre uma segunda Carta de Movimento e mova os personagens novamente.

Desafio do DeLorean

Tente um Desafio do DeLorean para preparar a máquina do tempo com três coisas - o cabo, o gancho e a Gasolina - a fim de atingir 88 mph e aproveitar a potência do raio. Assim que o DeLorean for movido para a garagem na Casa de Doc Brown, ele não pode se mover novamente até que você tenha obtido todas as três partes.

Requisito: você deve estar no mesmo local do Tile com a Parte do DeLorean que você está tentando obter.

Resolução: Se você rolar o número de símbolos de Conhecimento mostrados na peça (e/ou símbolos de Raio), você obtém a peça. Vire o Tile e o coloque na casa de Doc Brown.



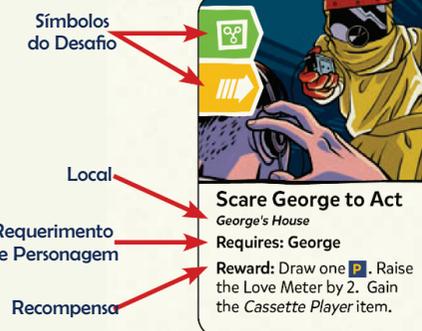
Desafios de Oportunidade (Opportunity Challenge)

As cartas de oportunidade são possibilidades favoráveis que os jogadores podem tentar resolver. Cada vez que um desafio de oportunidade é resolvido, o jogador que resolveu é recompensado com um Tile de Energia (Power Tile) e, possivelmente, uma Carta de Item e/ou outros efeitos benéficos.

Requisito: Você deve estar no mesmo local que a Carta de Oportunidade. Além disso, se na Carta de Oportunidade mostrar o requisito de um personagem, então o(s) personagem(s) listado(s) também deve(m) estar no mesmo local.

Resolução: Se você rolar o(s) símbolo(s) de desafio mostrado(s) na carta, você resolve o desafio com sucesso e ganha, imediatamente, a recompensa listada na parte inferior.

IMPORTANTE: Depois de resolver um Desafio de Oportunidade, descarte a carta, compre uma nova do baralho e a coloque no local especificado. Sempre haverá três cartas de oportunidade no tabuleiro.



Desafios de Problema (Trouble Challenge)

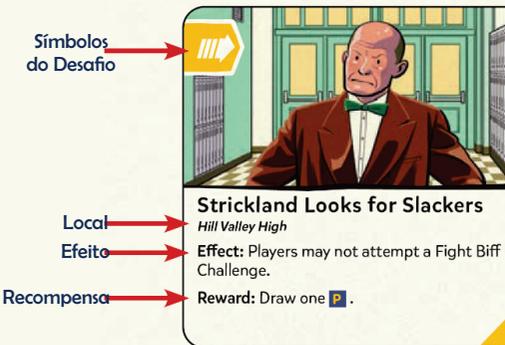
Cartas de Problemas representam situações desfavoráveis, muitas vezes envolvendo a gangue de Biff. É benéfico resolver as Cartas de Problemas, porque elas têm efeitos negativos.

Efeito: Assim que uma Carta de Problema é colocada no tabuleiro o seu efeito torna-se ativo e permanece ativo até que o problema (Carta) seja resolvido ou removido do tabuleiro. A não ser que seja declarado especificamente na própria carta, um efeito da Carta de Problema é global, o que significa que não se aplica apenas ao local onde ela está. Por Isso, é importante estar sempre ciente de que qualquer efeito ativo pode alterar aspectos do jogo.

Requisito: Você deve estar no mesmo local que a Carta de Problema.

Resolução: Se você rolar o(s) símbolo(s) de desafio mostrado(s) na carta, você resolve o desafio com sucesso e ganha, imediatamente, a recompensa listada na parte inferior.

IMPORTANTE: Depois de resolver um Desafio de Problema, descarte a carta. No entanto, NÃO compre uma nova Carta de Problema. Novas cartas de problema são colocadas no tabuleiro apenas quando você for instruído a substituí-las pela Trilha de Turno (Turn Tracker). Nunca haverá mais de uma Carta de Problema no tabuleiro ao mesmo tempo.



EXEMPLO: Enquanto esta carta de problema estiver no tabuleiro, nenhum jogador poderá lutar contra Biff em qualquer local.

Recebendo Tiles de Energia e Cartas de Itens

Qualquer Tile de Energia ou Carta de Itens que você receber como recompensa se esgota automaticamente quando você o ganha. Você não será capaz de usá-lo neste turno. Ele será restaurado no final do seu turno. (Consulte Fim do seu turno na página 14)

TIPOS DE DESAFIOS

Resolver Desafios é como você atinge seus objetivos. Existem 6 tipos de desafios e a maneira como você rola os dados para resolvê-los é a mesma.

(Consulte Rolar Dados nos Desafios, na página 12)

Desafio de Influência de Amor

Tente um Desafio de Influência de Amor para aumentar o Medidor do Amor, então George e Lorraine vão se apaixonar.

Requisito: Você deve estar no mesmo local que George e Lorraine.

Resolução: para cada símbolo de Amor ou Raio que você role, mova o cubo do Medidor do Amor um espaço para cima na respectiva trilha.



EXEMPLO: Doc está no Lou's Cafe com Lorraine e George e ele vai tentar influenciar o amor dos dois. Ele rola dois dados rosa e um verde e obtém . Ele move o Medidor do Amor três espaços para "cima", então resolve o único símbolo movendo Biff para mais perto de George e Lorraine um espaço.

Desafio de Movimento do DeLorean

Tente um Desafio de Movimento do DeLorean para mover o DeLorean ao longo da Trilha do DeLorean, primeiro para Doc Brown's House e então para a Ready Zone.

Requisito: Você deve estar no mesmo local que o DeLorean.

NOTA: Para mover o DeLorean para além de Doc Brown's House, você deve ter todas as três peças do carro. (Veja Preparar o Desafio do DeLorean, na página 11)

Resolução: para cada símbolo de Velocidade ou Raio que você rolar, mova o DeLorean um espaço para frente na Trilha do DeLorean. É possível que em uma tentativa você mova o DeLorean por vários espaços e até mesmo para fora de sua localização atual. Se isso ocorrer, você permanece em sua localização. Então, se você deseja tentar outro Desafio de Movimento do DeLorean neste turno, você, primeiro, tem que se mover para o novo local do DeLorean.



EXEMPLO: Jennifer está em Doc Brown's House com o DeLorean. Biff está a dois espaços de George e a três espaços de distância de Lorraine. Jennifer tenta mover o DeLorean. Ela rola um dado amarelo e um dado verde e obtém . Ela move o DeLorean um espaço e então resolve o símbolo movendo Biff um espaço mais perto de George.

Desafio de Luta com Biff

Tente um Desafio de Luta com Biff para derrubá-lo e desabilite seus movimentos e ações.

Requisito: você deve estar no mesmo local que Biff.

Resolução: Se você rolar um símbolo de Coragem ou Raio , então Biff é derrubado. Coloque a miniatura de Biff deitada para indicar que ele foi derrubado. Para cada símbolo adicional de Coragem ou Raio rolado coloque um Token de Nocaute (Knockdown) próximo a Biff. No máximo três Tokens de Nocaute (Knockdown) podem ser colocados ao lado de Biff deitado (nocauteado).

Enquanto Biff estiver nocauteado, para cada símbolo rolado em um dado ou mostrado em uma Carta de Movimento, em vez de mover Biff ou diminuir o Medidor do Amor, basta remover um Token de Nocaute (Knockdown). Uma vez que todos os Tokens de Nocaute (Knockdown) forem removidos, o próximo símbolo levanta Biff novamente e, então, ele retoma seu comportamento normal para qualquer símbolo depois disso.

NOTA: Você não pode tentar um Desafio de Luta com Biff se ele já estiver nocauteado.



EXEMPLO # 1: Einstein está em Hill Valley High com Biff e tenta um Desafio de Luta contra ele. Ele rola um dado azul, um dado amarelo e um dado rosa e obtém os símbolos . O símbolo será usado como uma , perfazendo um total de três símbolos . O primeiro símbolo derruba Biff, e dois Tokens de Nocaute (Knockdown) são adicionados para os outros dois símbolos . O símbolo é resolvido removendo um dos Tokens de Nocaute.

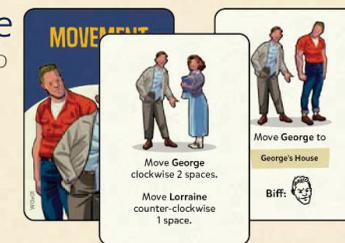


EXEMPLO # 2: Marty está em School Parking Lot com Biff e Lorraine e tenta um Desafio de Luta contra Biff. Ele rola dois dados azuis e um dado verde e obtém os símbolos . O símbolo será usado como um símbolo e derruba Biff. No entanto, quando ele resolve os símbolos , o primeiro símbolo o levanta novamente, e o segundo símbolo diminui o Medidor do Amor em 1, porque Lorraine também está no mesmo local.

Movimento de George e Lorraine

George e Lorraine irão se movimentar no sentido horário ou anti-horário a certo número de espaços ou eles irão se mover diretamente para um local especificado.

Mova os personagens de acordo com as instruções da carta.



NOTA: George, Lorraine e Biff nunca se movem para a Town Square. Eles só podem se mover para os outros nove locais em torno do perímetro do tabuleiro.



Comportamento de Biff – Movimento e Medidor do Amor

Biff se move diferente de George e Lorraine. Cada Carta de Movimento que move Biff possui uma série de símbolos . Para cada símbolo , mova Biff um espaço em direção a George ou a Lorraine, quem estiver mais próximo. Se George e Lorraine estiverem à mesma distância (número igual de espaços) de Biff, então ele se move em direção a Lorraine.

Uma vez que Biff esteja no mesmo local que George ou Lorraine (ou ambos), então cada símbolo adicional reduz o Medidor do Amor um espaço. Mova o cubo para baixo o número apropriado de espaços.

Símbolos terão esse efeito se eles aparecem em Cartas de Movimento ou forem rolados nos dados (ver Comportamento de Biff – Resolver dados de Biff, na página 13).



EXEMPLO: De acordo com a Carta de Movimento, Lorraine se move no sentido horário 2 espaços, o que a coloca no Lou's Cafe. O primeiro símbolo move Biff um espaço mais perto de Lorraine, que o move para o Lou's Cafe. Agora que ele está com Lorraine, o segundo símbolo faz com que o Medidor do Amor desça um espaço. Mova o cubo do Medidor de Amor para "baixo" um espaço.

Verificar o Medidor do Amor



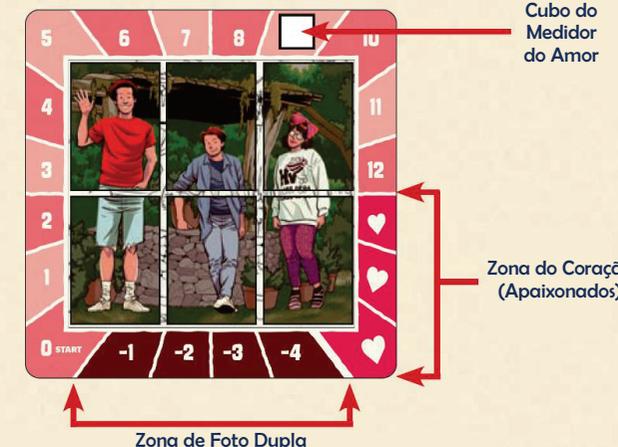
Se este ícone estiver na coluna da Trilha de Turno na sua vez de jogar, confira o Medidor do Amor e, se necessário, vire uma das partes da foto dos irmãos McFly, como explicado abaixo.

Se o cubo do Medidor do Amor estiver em um dos espaços numerados de 0 a 12, George e Lorraine não estão apaixonados. Então, você deve virar qualquer parte da foto dos irmãos McFly para baixo, indicando que Marty e seus irmãos estão desaparecendo de sua linha do tempo.

Se o cubo estiver na Zona de Foto Dupla (espaços com números negativos), eles estão longe de ficarem apaixonados. Neste caso, você deve virar duas partes da foto.

Se o ícone apresentar um símbolo , você deve executar esta verificação duas vezes, o que significa que você deve virar duas vezes o número de partes da foto.

Se o cubo estiver na Zona do Coração (qualquer um dos três espaços com um coração), não há necessidade de virar nenhuma parte da foto, porque George e Lorraine estão apaixonados! Mas tenha cuidado - Biff ainda tentará interferir a fim de fazê-los abandonar o amor novamente.



EXEMPLO: Um ícone Verificar Medidor de Amor aparece na coluna atual da Trilha de Turnos. O cubo está no espaço 9, o que significa que George e Lorraine não estão apaixonados. Você deve virar uma parte da foto dos irmãos McFly. No entanto, porque também há um símbolo , você deve fazer a verificação do Medidor do Amor duas vezes, o que significa que você deve virar duas partes da foto.

NOTA: A qualquer momento, se você for obrigado a virar a última parte da foto, ficando todas viradas para baixo, Marty desapareceu da linha do tempo, significando que ele nunca nasceu. O jogo acaba imediatamente e vocês perderam.

2 Fase de Ação

Durante esta fase, você usará seus Tiles de Energia para se mover por Hill Valley e rolar dados para tentar resolver os Desafios.

Depois de usar um Tile de Energia para realizar sua ação, você deve virá-lo para baixo para indicar que foi esgotado e não pode ser usado novamente neste turno. Se você ocupa um espaço que contém várias ações possíveis a serem tomadas, você pode tentar e tentar novamente o maior número de vezes possível, se os seus Tiles de Energia permitirem (tiver Tiles de Energia disponíveis).

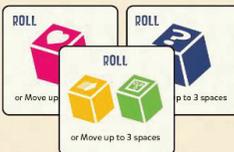
Você pode realizar as seguintes ações em qualquer ordem:



Mover seu personagem

Os Tiles de Energia podem ser usados para mover seu personagem. Enquanto se move, você também pode mover George ou Lorraine junto com você, que é a chave para criar situações desejáveis e evitar Biff.

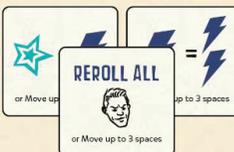
(Consulte Movendo seu Personagem e Movendo junto George e Lorraine, na página 9)



Realizar Desafios

Alguns Tiles de Energia podem ser usados para rolar dados e tentar realizar Desafios. Vários tiles podem ser usados para uma única tentativa, permitindo que você role mais dados para aumentar suas chances de sucesso.

(Veja lançamento de dados para realizar Desafios, na página 12)



Modificar a rolagem dos dados

Ao tentar realizar os Desafios, você pode usar certos Tiles de Energia a fim de modificar os resultados dos dados ou mesmo para jogá-los novamente.

(Ver Lançamento de Dados para Realizar Desafios na página 12)



Usar Cartas de Itens

Além dos Tiles de Energia, os jogadores podem adquirir Cartas de Itens resolvendo certos Desafios de Oportunidade. Cartas de Itens podem ser usadas para modificar o resultado dos dados, para se movimentar e outros elementos.

(Consulte Cartas de Itens na página 14)

Use o Poder Especial de seu personagem

Cada jogador tem um Poder Especial Exclusivo do Personagem, listado em seu Tabuleiro de Personagem, que permite que eles modifiquem o jogo de maneiras únicas. Você pode usar seu Poder Especial do Personagem uma vez por turno, a qualquer momento, durante a Fase de Ação. Poderes Especiais de Personagens não requerem nenhum Tile de Energia para serem ativados.



Marty McFly: This is Heavy!

Você pode mover Lorraine até 2 espaços em sua direção.

NOTA: Lorraine não pode ser movida para dentro ou através de Town Square.



Doc Brown: Great Scott!

Você pode se mover para a localização do DeLorean.

NOTA: Ao usar este poder Doc não pode levar George ou Lorraine com ele.



Jennifer Parker: Follow-me!

Você pode mover Marty, Doc ou Einstein até 2 espaços em sua direção.



Einstein: Bark! Bark!

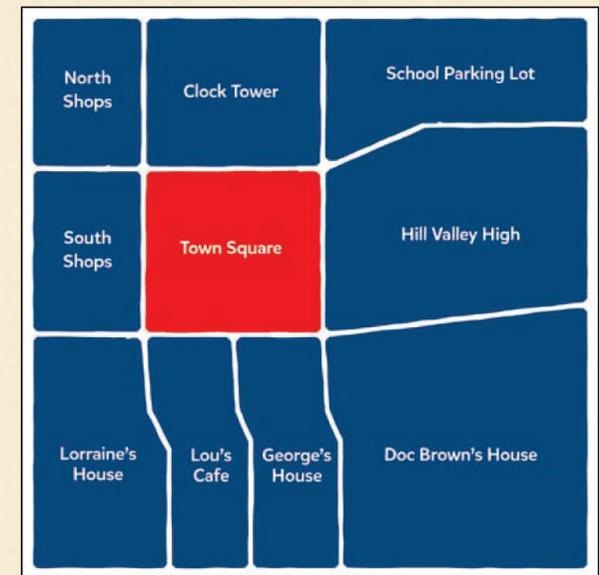
Se Biff estiver a um espaço de Einstein, você pode mover Biff até dois espaços em qualquer direção.

NOTA: Biff não pode ser movido para dentro ou através de Town Square.

Movendo seu personagem

Você pode usar um Tile de Energia para mover seu personagem em torno de Hill Valley. Para fazer isso, vire-o e mova seu personagem qualquer número de espaços adjacentes, até o número indicado (espaços diagonais não são considerados adjacentes). Você pode visitar o mesmo espaço várias vezes durante o mesmo movimento. Uma vez que um Tile de Energia foi utilizado para movimentação e virado, ele está exausto e suas outras habilidades - lançamento de dados ou modificação - não podem ser utilizadas até o seu próximo turno.

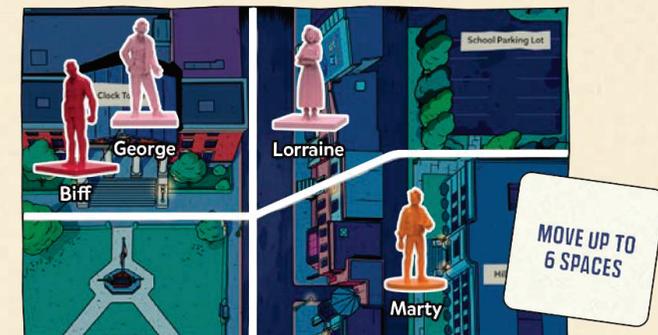
Enquanto move seu personagem, se você parar em uma localização, a fim de realizar uma ação de qualquer tipo, seu movimento para aquele tile termina e você não poderá mais utilizar os movimentos restantes. Você não poderá usar depois os movimentos não utilizados. Você pode, no entanto, realizar outra ação de movimento usando outro Tile de Energia.



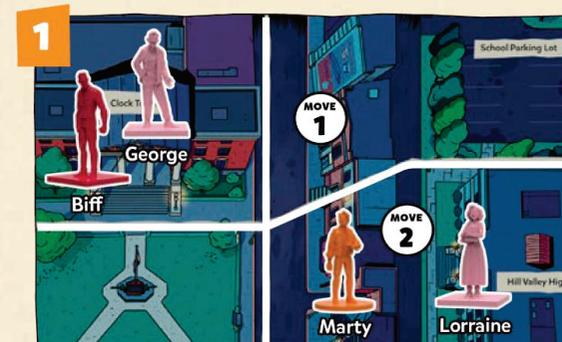
Acompanhando George e Lorraine

Conforme você se move, você pode acompanhar George ou Lorraine (mas não os dois ao mesmo tempo) movendo-os contigo. Você pode pegá-los ou deixá-los a qualquer momento durante o seu movimento. Acompanhar é a chave para reunir George e Lorraine para realizar um Desafio de Influência do Amor, para aumentar o Medidor do Amor (ver tipos de desafios, na página 10) e para mantê-los longe de Biff.

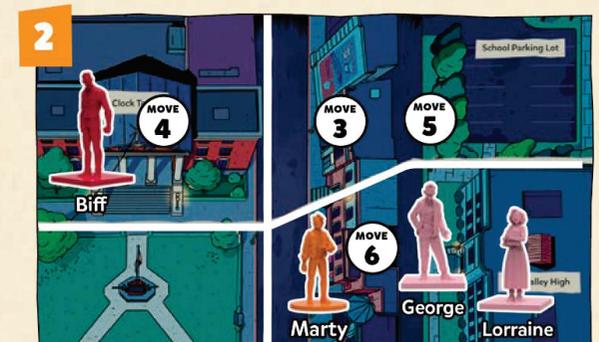
NOTA: Você não pode acompanhar George ou Lorraine para dentro ou através da Town Square.



EXEMPLO: Marty gostaria de juntar George e Lorraine e, ao mesmo tempo, afastá-los de Biff. Ele usa um Tile de Energia que permite que se mova em até 6 espaços.



Primeiro, ele move 1 espaço para o School Parking Lot (1), em seguida, 1 espaço de volta para Hill Valley High (2), acompanhando a Lorraine.



Ele então move 2 espaços para a Clock Tower (3, 4) e, finalmente, ele move 2 espaços de volta para Hill Valley High (5, 6), acompanhando George.

Nota: Marty poderia ter feito a mesma coisa usando dois Tiles de Energia de 'Mover 3 Espaços'.