

PREPARAÇÃO

Você é o chefe. Pegue 3 orcs. Eles estão armados com uma pistola e um porrete, ou com um blaster. Orcs tem **RESISTÊNCIA 3** e jogam 3D6 DADOS DE ESCAFEDER.

Uma área de jogo de 60x60 cm.

Coloque algum terreno. Cada jogador solta 6 TAMPINHAS DE GARRAFA na área de jogo, a partir de uma altura razoável. Coloque mais 1 tampinha no meio.

Começando por quem foi o último a terminar uma bebida... revezem-se para posicionar um orc por vez, em qualquer ponto da área de jogo que esteja a pelo menos 4" de distância de todas as tampas e inimigos.

Inicie um cronômetro de 30 minutos.

Agora é hora de cair dentro do jogo. O último CHEFE a largar uma miniatura manda a primeira ativação



FIM DA PARTIDA

Quando der 30 minutos no cronômetro

pegue 2D6 DADOS DE SIRENE. A partir de agora, antes de cada ativação, o chefe que vai ativar um modelo adiciona um D6 aos DADOS SIRENE e então você rola todos eles ...

Se sair qualquer trinca, o jogo termina.



EM BREVE PELA VOXELHOUSE...

SPACE GITS: OS "CRIAS" DO ESPAÇO
MAIS CENÁRIOS, MAIS TRALHAS, MAIS IDIOTAS!



PLANET
SMASHER
GAMES



planetsmashergames.com

Se você não tiver mais nenhum orc de pé tu foi DETONADO e o CRONÔMETRO passa a contar como encerrado. Uma vez que você foi DETONADO, você não rola a pilha dos DADOS DE SIRENE, porém adicione um D6 a ela toda vez que pularem você. Se todo mundo foi DETONADO, o jogo termina.

GANHOU, MAS NÃO SE ACHA...

O chefe que pegar mais TAMPINHAS DE GARRAFA ganha o jogo!



SPACE GITS

UM JOGO DE ESCARAMUÇAS BASEADO EM DESTREZA SOBRE ORCS ESPACIAIS
COMPLETAMENTE BÊBADOS SAQUEANDO, ATIRANDO E TOCANDO O TERROR
CRIADO POR MIKE HUTCHINSON DESIGNER DO GASLANDS.

QUICK START RULES

UMA GRANDE FROTA DE COLOSSAIS NAVES INTERESTELARES PARTEM DO PLANETA **CRUNGE** PARA ATERRORIZAR O RESTO DO SISTEMA **VLARG** E TRAZER PARA CASA DESPOJOS DE GUERRA.

COM OS ORCS MAIS FORTES E BRUTAIS LONGE, OS ORCS IDIOTAS COVARDES QUE RESTAM SAEM EM DESCONTROLE PELA MEGACIDADE DE **GNORK**, DESPEDAÇANDO A CIDADE EM UMA ORGIA BÊBADA DE DESTRUÇÃO.

QUANDO OS GUERREIROS RETORNAREM EXAUSTOS DE SUAS CONQUISTAS, O QUE ELES IRÃO ENCONTRAR...?

OS CRIAS DETONARAM TUDO... DI NOVO

A TORRE

Em SPACE GIT\$ cada modelo precisa arrastar consigo a sua própria TORRE cambaleante de dados.

Quando um orc sofre dano, e quando ele é ativado, você adiciona dados de seis lados à sua TORRE,

além de quaisquer outros dados que ele já esteja carregando consigo

A TORRE precisa tocar o modelo a todo momento. Quando você move um orc, você tem que mover a TORRE com ele. Se um chefe derrubar a sua própria TORRE: este orc SE ESPATIFA. A miniatura beija o chão. Se isso acontecer durante a ativação de um cria, esta ação termina imediatamente. Um orc CAÍDO não pode ser ativado até que seja CHUTADO de volta para ficar de pé novamente. Se um chefe fizer a TORRE de outra pessoa cair, os dados que despencarem são descartados, mas o cria continua em pé.



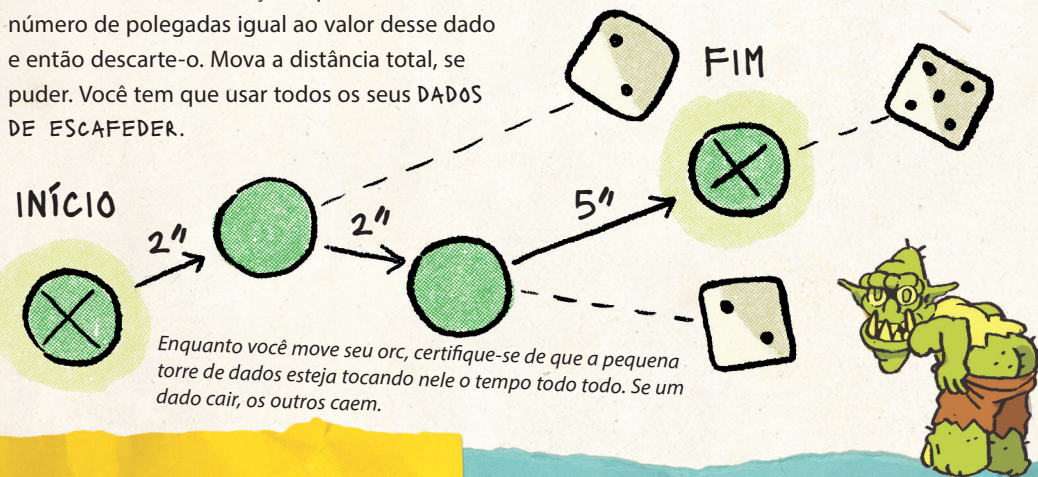
ATIVANDO

Você ativa um orc e então eu ativo um orc.

Quando você ativa um orc, ele faz uma ou duas ações diferentes de ESCAFEDER, ATIRAR ou DAR UMA BICUDA (em qualquer ordem). Quando um orc faz o que tem de fazer, ele ENCHE A CARA: adicione um D6 no topo de sua TORRE.

ESCAFEDENDO

Para ESCAFEDER um orc, role 3D6 dentro da área de jogo como DADO DE ESCAFEDER. Você tem que rolar todos de uma vez. Um dado por vez (em qualquer ordem), mova o seu orc diretamente em direção àquele dado um número de polegadas igual ao valor desse dado e então descarte-o. Mova a distância total, se puder. Você tem que usar todos os seus DADOS DE ESCAFEDER.



Se você esbarrar em um dos meus orcs, a PORRADA COME, e sua ativação termina.

Quando um orc toma DANO, para cada ponto de DANO recebido, seu oponente pega um D6 para adicionar a TORRE de seu modelo ferido.

SAQUE! SAQUE! SAQUE! SAQUE!



Se você esbarrar em numa TAMPINHA enquanto move, você para e a recolhe.

DAR UMA BICUDA

Um cria em contato com um inimigo CAÍDO pode dar uma BICUDA NA CARA para pegar uma tampinha do CHEFE caído. O inimigo CAÍDO pode se rastejar até 2\"

PÉ NA BUNDA

Um cria em contato com um aliado CAÍDO pode CHUTAR A BUNDA para fazê-lo se levantar

BRIGANDO

Quando dois modelos BRIGAM, seus chefes contam '3, 2, 1... já' e então fazem com as mãos um dos golpes: CASCUDO, EMPURRAR ou BELISCÃO.

CASCUDO: você dá um cascudo no outro modelo, a menos que o outro chefe tenha escolhido EMPURRAR.

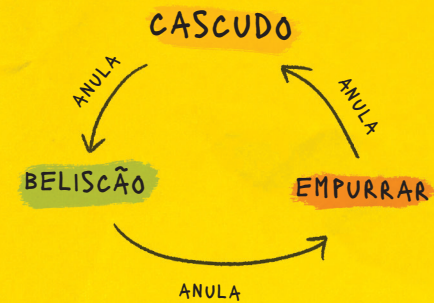
Para dar um CASCUDO, escolha quais armas de combate você está usando e role todos os seus DADOS DE CASCUDO. Cause DANO FORTE com cada dado que seja igual ou maior que a RESISTÊNCIA do outro modelo, e DANO FRACO com os demais.

EMPURRAR: você empurra outra cria 3\", a menos que o outro chefe tenha escolhido BELISCÃO.

O cria EMPURRADO é movido pelo seu chefe junto com a TORRE de dados. Empurre-o diretamente para longe do oponente.

BELISCÃO: você pega 1 tampinha do chefe do outro modelo, a menos que o outro chefe tenha escolhido CASCUDO.

Depois que o golpe é resolvido, se os dois modelos ainda estiverem em contato e ambos ainda estiverem de pé, eles LUTAM novamente, repetindo o processo, até que sejam separados ou até que um deles caia.



DICA! Para lembrar os golpes... a mão aberta do empurrão vence o punho fechado do cascudo (papel embrulha pedra); os dedos esticados do beliscão vencem a mão aberta do empurrão (tesoura corta papel); e o punho fechado do cascudo vence os dedos esticados do beliscão (pedra quebra tesoura). Fácil!

ARMAS DE MÃO	DADO DE CASCUDO	DANO (FORTE / FRACO)
CABEÇADA	1D6	1/2
PORRETE	2D6	1/2

ATIRANDO

Para ATIRAR, role seus DADOS DE BALA na área de jogo. Cada bala viaja em linha reta diretamente em direção a um DADO DE BALA por um número de polegadas igual ao ALCANCE da arma, atingindo a primeira coisa em seu caminho (ignore dados e crias CAÍDOS). Se o que for atingido for um modelo, compare o valor do DADO DA BALA com a RESISTÊNCIA daquele modelo

Se o valor rolado for igual ou maior que a RESISTÊNCIA, do modelo azardo, ele toma um DANO FORTE da arma.

Se o valor for menor que a RESISTÊNCIA, ele sofre um DANO FRACO.

ARMAS BÁSICAS	ALCANCE	DADO BALA	DANO (FORTE / FRACO)
PISTOLA	9"	2D6	1/2
BLASTER	18"	1D8	2/3