

Missão 5: Vai devagar!

Até agora aprendeste: agir é importante.

Mas, para criar um impacto duradouro, também precisamos de estrutura. Muitas vezes avançamos depressa demais, atrás de pequenas vitórias rápidas – e só depois percebemos que poderíamos ter pensado melhor nos nossos passos.

Às vezes, a decisão mais sábia não é saltar dez passos em frente, mas **parar, refletir e planejar**. Assim, as nossas ações tornam-se mais sustentáveis e com mais significado.

Por isso, a Missão 5 traz uma **nova camada de estratégia** ao jogo.

Preparação igual à Missão 1!

4. Mistura 9 cubos de lixo de cada tipo/cor no saco para determinar a distribuição inicial do lixo na natureza. Retira aleatoriamente e coloca no tabuleiro principal:

- 4 cubos em cada uma das 4 regiões superiores.
- 3 cubos em cada uma das 4 regiões centrais.
- 2 cubos em cada uma das 4 regiões inferiores.

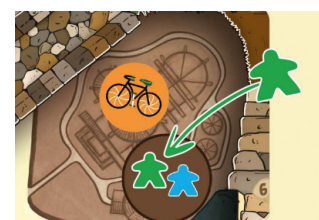


5. Remove o cubo preto de rede fantasma. Não é necessário nesta versão.

Novos elementos:

Adicionar marcadores de discussão:

Mistura os marcadores de discussão e coloca 1 em cada espaço de ronda designado no tabuleiro principal, ilustrado com **2 voluntários**. Um voluntário pode ser colocado se corresponder a uma das cores do marcador de discussão dessa região e é colocado em cima do marcador sem tapar outros requisitos de voluntários. Se ambas as opções estiverem disponíveis, podes escolher qual delas satisfazer.



Adicionar marcadores de movimento:

Em vez de mover o Trash Traveler quantas casas quiseres, deves agora escolher **1 marcador de movimento** da reserva lateral.

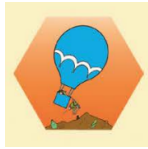
Cada marcador de movimento mostra um dos 4 tipos de lixo, representando a intenção do Trash Traveler de recolher esse tipo de lixo na região do trilho.

O marcador de movimento usado é virado para o outro lado e fica indisponível para o resto do jogo. Se já não restarem marcadores de movimento para continuar a caminhada, desencadeias uma condição imediata de derrota e perdes o jogo.



Adicionar marcadores de habilidade:

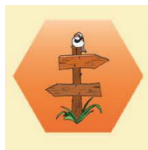
Em qualquer turno, podes usar um ou mais marcadores de habilidade para reforçar as tuas ações. No entanto, cada marcador só pode ser usado **uma vez em todo o jogo**:



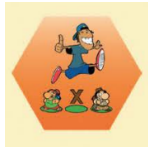
O token da ONG (já conhecido): Remove todos os cubos de uma região, independentemente da cor.



Reutilizar: Podes voltar a usar um marcador de movimento do Trash Traveler que já tenha sido utilizado/virado.



Voltar atrás: Podes mover o Trash Traveler uma única vez para trás, escolhendo um marcador de movimento. Nos turnos seguintes, ele continua a avançar normalmente em direção à montanha.



Saltar: Ao atribuir voluntários, podes saltar uma região sem colocar lá ninguém. Os restantes voluntários são colocados normalmente.



Mudar a rota: Ao atribuir voluntários, podes inverter a direção de colocação em qualquer momento e continuar na direção oposta.

Fim do jogo (como sempre):

Como ganhar?

Para vencer *The Trash Travelers* nesta versão, deves alcançar todos os 3 objetivos:

- Chegar à montanha no fim do trilho com o Trash Traveler – no teu último turno ainda tens de colocar os voluntários e deixar o lixo fluir para o oceano. Podes mesmo assim perder o jogo.
- Construir todas as 4 peças de arte no tabuleiro principal.
- Recolher todos os 10 marcadores de solução do tabuleiro principal.

Como perder?

O jogo termina imediatamente em derrota se alguma destas condições acontecer:

- Chegas ao fim do trilho sem teres cumprido os objetivos de vitória.
- Qualquer uma das trilhas de lixo no fundo do oceano ficar completamente cheia.
- A trilha da baleia ficar totalmente ocupada com lixo.

Boa sorte! 🍀

Se tiveres dúvidas, podes usar o assistente de IA:

👉 www.board-game-wizard.com

Ou escreve-nos:

✉ thetrashteam@gmail.com

📱 Instagram: **@TheTrashTraveler**