

## 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:
  - a. 4 cubos em cada uma das 4 regiões superiores.
  - b. 3 cubos em cada uma das 4 regiões centrais.
  - c. 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](http://www.board-game-wizard.com)

Ou escreve-nos:

✉️ [thettrashtravelerteam@gmail.com](mailto:thettrashtravelerteam@gmail.com)

📱 Instagram: [@TheTrashTraveler](#)