



THUNDER ROAD

VENDETTA

QUESTA STRADA
È LASTRICATA DI
CATTIVE INTENZIONI!

REGOLAMENTO 

OBIETTIVO **SFRECCIA & SPARA**

PRONTI. MIRA. VIA!

Thunder Road: Vendetta è un gioco di turni veloci e decisioni sui dadi. Prendi il controllo del tuo equipaggio mentre sfreccia lungo strade pericolose, schiva ostacoli, si fionda su altre auto, e spara colpi di armi da fuoco. E quando tutte le altre strade hanno fallito, chiama l'elicottero!

COME VINCERE QUESTA GARA

Vincerai se sarai il primo giocatore a raggiungere, con una delle tue auto, il traguardo, o se sarai l'ultimo giocatore ancora in piedi.

PRIMA DI INIZIARE

Spingi con delicatezza l'elica sopra l'elicottero. Tieni ferma la miniatura dell'elicottero dal basso dell'elicottero stesso (non dalla base) e premi dal centro dell'elica, non dalle parti più esterne. **NON** servirà rimuovere l'elica dopo aver giocato.



LISTA DELLE COMPONENTI



4 plance comando
(in 4 colori diversi)



12 cruscotti
(3 gruppi di 4 colori diversi)



12 auto
(3 gruppi di 4 colori diversi)



4 elicotteri
(di 4 colori diversi)



16 dadi movimento
(4 gruppi di 4 colori diversi)



5 tessere strada
(fronte-retro)

1 tessera traguardo
(fronte-retro)



1 dado strada



1 dado acrobazia



1 dado mira



1 dado tamponamento



1 dado direzione

(Questi 5 dadi, nell'insieme, sono chiamati **dadi FX.**)



20 segnalini danno



26 segnalini pericolo



4 miniature rottame



3



Tessera strada anteriore

Tessera strada centrale

7

4

6



Bordo sinistro



Bordo destro

TESSERE STRADA E IL TABELLONE

Il gioco si svolge su una serie di tessere strada. Se ne usano tre alla volta: una tessera posteriore, una centrale e una anteriore (chiamate, nel loro insieme, **il tabellone**).

Le auto viaggiano dalla tessera posteriore a quella centrale fino a quella anteriore. Quando un'auto si muove oltre il bordo frontale della tessera anteriore, il gioco termina oppure viene aggiunta una nuova tessera e viene rimossa l'attuale tessera posteriore. (Vedete pagina 11.) Quando la tessera posteriore viene rimossa, le auto su quella tessera sono eliminate.

Se un'auto lascia il tabellone dal bordo sinistro, destro o posteriore (per esempio, a causa di danneggiamenti o per il venire tamponata da un'altra auto) è eliminata.

5

VEICOLI

Ogni equipaggio ha due tipi di veicoli: **veicoli su strada** (auto) ed **elicotteri**.

AUTO

Ogni equipaggio ha auto di tre diverse dimensioni:



Piccola (S)

Media (M)

Grande (L)

La dimensione di ciascuna auto determina quanto sia facile sparare e far sbandare altre auto. (Per esempio, l'auto piccola è più difficile da colpire sparando, ma non è molto buona per tamponare; l'auto grande, invece, tampona bene ma è più facile colpirla con le armi.) Ogni auto ha il proprio cruscotto, corrispondente alla dimensione.

ELICOTTERI

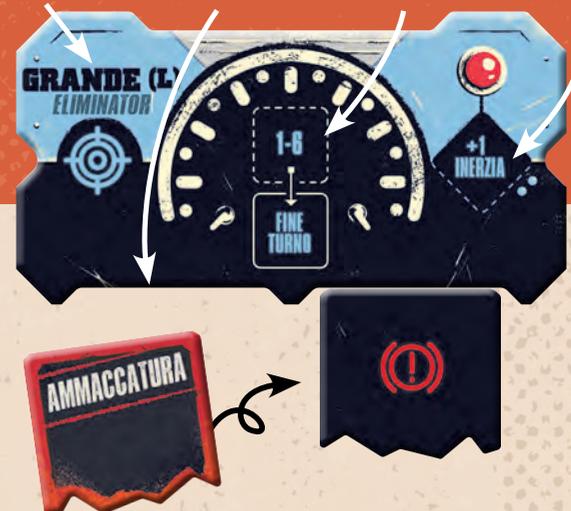
Ogni equipaggio ha anche a disposizione un elicottero del proprio colore. Gli elicotteri sono veicoli, ma non sono automobili: non gli si può sparare, non ricevono danni e non possono tamponare altri veicoli. A ogni modo, gli elicotteri POSSONO sparare, ed elimineranno qualsiasi auto (anche una delle vostre stesse) che termini il turno nella sua casella.



CRUSCOTTI DELLE AUTO

Ogni cruscotto raffigura la dimensione dell'auto, la zona in cui assegnare dadi per muovere l'auto, e la zona in cui assegnarli per andare avanti per inerzia con quell'auto.

Dimensione Slot dei Danni Movimento Inerzia



SUBIRE DANNI

Le auto possono subire danni da determinati pericoli e dagli spari. Quando la tua auto subisce danno, scegli un segnalino danno casuale dalla pila e voltalo. Risolve l'eventuale effetto. (Trovate una spiegazione degli effetti sul retro di questo regolamento.) Poi, posiziona il segnalino danno a faccia in giù sotto uno degli slot di danno di quell'auto.

STATO DELL'AUTO

OPERATIVA

Le auto con zero o un segnalino danno sono **operative**.

FUORI USO

Dopo che un'auto riceve e risolve il suo secondo segnalino danno, diventa **fuori uso**. Volta l'auto in modo che guardi indietro anziché avanti sulla tessera strada, e volta anche il cruscotto di quell'auto. (Un'auto fuori uso può ridiventare operativa tramite il comando **Riparazione**. Vedi **Riparazione**, pagina 8.)



Un'auto fuori uso non può ricevere danni aggiuntivi. Quando dovrebbe riceverli, ignorateli (non pescate alcuna tessera).

Le auto fuori uso non possono sparare, e non gli si possono assegnare dadi movimento. Possono comunque essere affette dai dadi FX, per esempio venendo tamponate.

ELIMINATA

Essere **eliminata** è diverso da ricevere danno o diventare fuori uso. Se un'auto è eliminata, viene rimossa dal gioco e non può essere riparata. Rimiscola i segnalini danno di quell'auto nella pila dei segnalini danno, e rimetti il cruscotto di quell'auto nella scatola.

Un'auto viene eliminata se:

- ✗ Entra in una casella invalicabile
- ✗ Termina il turno nella stessa casella di un qualsiasi elicottero (anche il vostro stesso)
- ✗ Si trova su una tessera strada posteriore quando questa viene rimossa dal gioco
- ✗ Lascia la plancia dal bordo sinistro, destro o posteriore (per via di danno o tamponamento)
- ✗ Incontra un effetto che la elimina direttamente



Se **TUTTE** le auto di un giocatore sono fuori uso o eliminate, quel giocatore è **fuori dal gioco**. La tessera strada anteriore è ora la tessera finale. Aggiungete immediatamente la linea del traguardo (vedete pagina 11).

IL TABELLONE OSTACOLI

TERRENO

I terreni sono tipi di caselle stampati direttamente sulle tessere strada. Si può entrare in queste caselle durante il passo Movimento o per via di tamponamento o danni. Queste regole si applicano a prescindere dal passo del turno in cui si entra nella casella.



Casella strada: L'entrata costa 1 movimento. Può consentire il bonus del dado strada.



Casella fuori-strada: L'entrata costa 1 movimento.



Casella fango: L'entrata costa 2 movimenti. Puoi comunque entrare in una casella fango se ti rimane solo 1 movimento.



Casella invalicabile: Questa casella è un ostacolo (vedi a destra). Le caselle invalicabili possono essere raffigurate da illustrazioni diverse, ma sono tutte caratterizzate dalla doppia linea gialla come bordo.



Casella pericolo: Le doppie linee rosse a triangolo indicano dove vanno posizionati i segnalini pericolo, solo quando viene aggiunta una nuova tessera strada. Se non c'è un segnalino pericolo quando si entra in questa casella, trattatela come se non avesse simboli.

Gli ostacoli sono veicoli su strada, elicotteri, segnalini pericolo (coperto o scoperto), e caselle invalicabili. Le caselle SENZA ostacoli sono **caselle libere**.

Se un veicolo su strada entra in una casella con un ostacolo, applicate queste regole:

- ✘ **Casella occupata:** Una casella con un veicolo su strada. Se la vostra auto entra in una casella con un altro veicolo su strada (anche del vostro stesso equipaggio), perde il suo movimento rimanente. Mettetela in cima al veicolo su strada di quella casella, e poi risolvete il tamponamento (vedete *Tamponamento*, pagina 9).
- ✘ **Elicottero:** Potete passare attraverso una casella con un elicottero senza effetti. A ogni modo, se un veicolo su strada termina il turno in una casella con un elicottero, che sia per via del normale movimento o come risultato di un tamponamento o danni, quel veicolo su strada è eliminato.
- ✘ **Pericolo coperto:** Se un veicolo su strada entra in una casella con un segnalino pericolo coperto, voltatelo immediatamente a faccia in su e risolvete (vedete a destra).
- ✘ **Pericolo scoperto:** Se un veicolo su strada entra in una casella con un pericolo a faccia in su, risolvete immediatamente.
- ✘ **Casella invalicabile:** Un veicolo su strada che entra in una casella invalicabile è **eliminato**.

PERICOLI

Se un veicolo su strada si muove su un segnalino pericolo, risolvete l'effetto. Ci sono due tipi di pericoli.

DA RISOLVERE E POI SCARTARE:



Rottame: Posizionate una miniatura rottame nella casella. (Vedi *Rottami*, qui sotto.) Posizionate sopra il rottame il veicolo su strada che era entrato in questa casella, e risolvete il tamponamento.



Mina: Il veicolo su strada prende un segnalino danno. Risolvete l'eventuale effetto. Quel veicolo perde l'eventuale movimento rimasto.

DA LASCIARE SUL TABELLONE:



Strada: Questa casella diventa una casella strada.



Fango: Questa casella diventa una casella fango.



Chiazza di petrolio: Lanciate il dado direzione e muovete il vostro veicolo su strada di una casella in quella direzione. Non costa movimento, e il veicolo continua a muoversi se ha ancora del movimento rimanente. Anche questa casella diventa una casella strada.

ROTTAMI

I rottami sono veicoli su strada carbonizzati di precedenti gare e sono trattati come auto piccole fuori uso. Vengono tamponati se un altro veicolo su strada entra nella loro casella. Se un rottame entra in una casella con un segnalino pericolo, risolvete. I rottami sono eliminati se terminano il turno nella stessa casella di un elicottero o se subiscono del danno.

COME SI GIOCA

TURNI E ROUND

Thunder Road: Vendetta si svolge in turni e round. Un turno è completato appena un giocatore termina i passi 1-4 (vedete sotto). Un round è completato quando ogni giocatore ha svolto tre turni.

INIZIO DEL ROUND

Tutti i giocatori lanciano i propri quattro dadi movimento. (Nel primo round, usate i dadi che avete tirato durante la preparazione, quando avete determinato il primo giocatore.) I giocatori useranno questi dadi per muovere le proprie auto operative e per attivare un comando per round. Il primo giocatore lancia anche il dado strada.



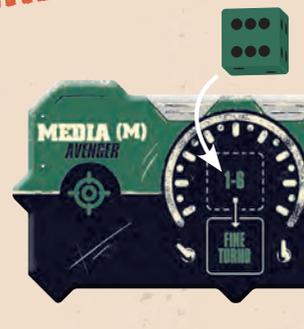
NEL VOSTRO TURNO

Svolgete questi quattro passaggi in ordine:

- 1 **ASSEGNATE** un dado a un'auto operativa.
- 2 Attivate un **COMANDO** (una volta per round).
- 3 **MUOVETE** quell'auto.
- 4 **SPARATE** con quell'auto (se possibile).

PASSO 1: ASSEGNAZIONE

Assegnate un dado movimento inutilizzato su un'auto operativa che non avete ancora mosso in questo round, posizionandolo al centro del relativo cruscotto. Il numero sul dado determina di quante caselle si muoverà il veicolo nel Passo 3: Movimento.



Se non avete auto disponibili, assegnate un dado movimento non utilizzato allo spazio **inerzia** su una delle vostre auto operative che avete già mosso. **NON** potete assegnare un dado all'inerzia se avete un'auto operativa che non avete ancora mosso. Si può far muovere un'auto per inerzia un massimo di due volte. Ci sono due pallini vicino allo spazio inerzia come promemoria.



UNA VOLTA PER ROUND, in aggiunta all'assegnare un dado a un'auto, potete anche assegnare un dado movimento inutilizzato a uno dei comandi sulla vostra plancia comando. Alcuni comandi richiedono che il dado movimento che posizionate mostri uno specifico numero (vedete a destra). **NON** potete assegnare un dado a un comando in un turno in cui state muovendo per inerzia.

PASSO 2: COMANDO

Attivate il comando a cui avete assegnato un dado, risolvendone l'effetto sulla vostra plancia comando. Il vostro comando si attiverà PRIMA dei movimenti assegnati alle auto.



EFFETTI DELLA PLANCIA COMANDO

ASSALTO AEREO (QUALSIASI DADO)

Posizionate il vostro elicottero su una qualsiasi casella libera del tabellone (una casella senza ostacoli.) Il valore del dado movimento non ha importanza.

Poi, sparate con l'elicottero, se è possibile. (Vedete Sparare, pagina 10.) **NON** potete sparare durante il primo round.

NITRO (1-3)

Aumentate il numero di movimenti che la vostra auto compirà in questo turno del valore del dado assegnato al Nitro. Questo può portare a un movimento superiore a 6. Dovete usare tutto il movimento.

DRIFT (3-5)

In questo turno, la vostra auto può attraversare la prima casella in cui entra che contiene un altro veicolo su strada, senza tamponarlo. Se terminate il turno in una casella con un veicolo su strada, lo tamponerete comunque, anche se è il vostro primo tamponamento.

RIPARAZIONE (6)

Rimuovete un segnalino danno da una qualsiasi delle vostre auto e rimescolatelo a faccia in giù nella pila dei segnalini danno. Quell'auto diventa operativa se era fuori uso (e potrà muoversi in questo round, se rimangono ancora turni).

PASSO 3: MOVIMENTO

Primo Round: Il movimento iniziale di ciascuna auto è verso una delle caselle sul bordo posteriore della tessera posteriore.

Muovete l'auto a cui avete assegnato il dado movimento seguendo queste regole:

- ✘ Un'auto guadagna movimento pari al dado movimento che le è assegnato.
- ✘ Un'auto deve sempre muoversi in una delle tre caselle nel proprio **arco frontale** (vedete qui sotto) a meno che un effetto la faccia muovere in una direzione diversa.

Le regole seguenti si applicano ogni volta che un'auto si muove, che sia nel vostro turno, o per via di un tamponamento o danni:

- ✘ Un'auto deve muoversi di tutto il proprio movimento a meno che un effetto non le faccia perdere movimento.
- ✘ Un'auto può muoversi attraverso una casella con un elicottero.
- ✘ Se un'auto entra in una casella con un pericolo coperto, voltatelo a faccia in su e risolvetelo.
- ✘ Un'auto perde il movimento rimanente quando subisce danno.
- ✘ Se un'auto si muove in una casella con un altro veicolo su strada, lo tampona e perde tutto il movimento rimanente. Posizionate il veicolo in movimento in cima al veicolo che si trovava già nella casella, poi risolvete immediatamente il tamponamento (vedete Tamponamento, in alto a destra).

ARCO FRONTALE

Le tre caselle di fronte a sinistra, di fronte e di fronte a destra di un veicolo sono l'arco frontale di quel veicolo. Quando si muovono, le auto possono muoversi solo in caselle del proprio arco frontale. Quando sparano, i veicoli possono bersagliare solo auto nel proprio arco frontale.

DADO STRADA

Il dado strada viene lanciato solo dal primo giocatore all'inizio del round. Fornisce un bonus a ogni auto che rimane sulla strada quando si muove.



Nel turno di ciascun giocatore, dopo il movimento, se l'auto ha iniziato e si è mossa solo su caselle di strada, quell'auto può immediatamente ottenere movimento pari al valore del dado strada. Questo movimento aggiuntivo non deve per forza essere sulla strada. Si tratta di un bonus opzionale, ma se decidete di usarlo, dovete usarlo tutto.

Esempio: L'auto di Antonio si muove di 6, rimanendo su caselle di strada per tutto il tragitto. Dopo il movimento, usa il dado strada, su cui è uscito 3. Si muove di 2 caselle fino a un segnalino pericolo, lo volta e rivela un rottame. Rimuove il segnalino, posiziona una miniatura rottame sulla casella, e posiziona la propria auto sopra il rottame. L'auto di Antonio perde il movimento rimanente, e dovrà risolvere il tamponamento.

INERZIA

Se il vostro movimento è per inerzia, muovete l'auto di esattamente 1 casella indipendentemente da cosa è uscito sul dado movimento. NON POTETE usare il dado strada. POTETE sparare se avete un bersaglio valido dopo aver mosso l'auto.



TAMPONAMENTO

Se in qualsiasi momento due veicoli su strada sono impilati sulla stessa casella, si scontrano e c'è un tamponamento. Questo può succedere durante un movimento o per via di pericoli o effetti del danno. Quando avviene, il veicolo in movimento perde il movimento rimanente. Poi, risolvete subito il tamponamento:

- 1 Lanciate un **dado tamponamento** e un **dado direzione** (vedete a pagina 10). Vi diranno se sarà il veicolo in cima o quello in fondo a muoversi, e in quale direzione.
- 2 Se un veicolo su strada nel tamponamento è di dimensione **MAGGIORE** dell'altro, il proprietario del veicolo più grande può chiedere un singolo ritiro di **ENTRAMBI** i dadi. Questo vale anche se il veicolo più grande è fuori uso o se entrambi appartengono allo stesso giocatore.
- 3 Muovete il veicolo su strada indicato dal dado tamponamento di 1 casella nella direzione indicata dal dado direzione.

Se il veicolo si muove in una casella che provoca un altro tamponamento, continuate a risolvere tamponamenti finché nessuna casella ha più di un veicolo su strada.

Esempio: L'auto di dimensione media di Antonio è sopra un rottame. Si lanciano i dadi, ottenendo **IN FONDO + DAVANTI A SINISTRA**. Ad Antonio va bene così, per cui sceglie di non ritirare. Il rottame si muove di una casella, avanti a sinistra.



PASSO 4: SPARARE

Primo Round: Saltate questo passo nel primo round. Le vostre armi non sono collegate fino al secondo round.

L'auto che avete mosso, o l'elicottero che avete posizionato, possono sparare in base a queste regole:

- ✘ Potete bersagliare un veicolo su strada nell'arco frontale della vostra auto o elicottero (vedete *Arco Frontale* a pagina 9).
- ✘ Se avete più di un bersaglio, sceglietene uno.
- ✘ Non potete bersagliare elicotteri.
- ✘ Potete bersagliare rottami. I rottami sono trattati come auto piccole fuori uso. Se un rottame subisce del danno, è eliminato.
- ✘ Potete sparare dopo aver risolto un tamponamento.
- ✘ Potete bersagliare le vostre stesse auto.

Per sparare, scegliete un bersaglio e lanciate il dado mira. Se la dimensione dell'auto cui state sparando è presente nel risultato del dado, quel veicolo è colpito e riceve danno.



Il proprietario dell'auto danneggiata pesca e risolve un segnalino danno (gli effetti sono spiegati sul retro di questo regolamento).



DADO TAMPONAMENTO



Si muove il veicolo in cima x2



Si muove il veicolo in fondo x4

DADO MIRA

Per determinare se un attacco con armi da fuoco colpisce, controllate se la dimensione dell'auto bersaglio è presente nel risultato del tiro.



Veicolo su strada piccolo/medio x1



Veicolo su strada medio x1



Veicolo su strada grande x3



Veicolo su strada di qualsiasi dimensione x1

DADO DIREZIONE

Quando un effetto richiede di lanciare il dado direzione, assicuratevi di allineare il motivo a zigzag sul dado alle caselle sul tabellone.



Dietro a sinistra



Davanti a sinistra



Dietro



Di fronte



Dietro a destra



Davanti a destra



OLTREPASSARE IL TABELLONE

Quando un'auto oltrepassa il davanti della tessera strada anteriore, succede una di queste due possibilità:

✘ Se ERA la tessera finale e l'auto ha tagliato la linea del traguardo, la partita termina e quel giocatore vince!

✘ Se NON ERA la tessera finale, aggiornate il tabellone:

1 Tutte le auto sulla tessera posteriore sono eliminate.

2 Tutti i segnalini pericolo sulla tessera posteriore sono scartati.

3 Tutti gli elicotteri sulla tessera posteriore ritornano ai rispettivi proprietari.

4 Rimuovete la tessera posteriore dal tabellone, voltatela dall'altro lato, e mettetela in fondo alla pila di pesca delle tessere strada.

5 Fate scorrere indietro le tessere centrale e anteriore. Ora sono diventate le nuove tessere posteriore e centrale, rispettivamente.

6 Prendete la tessera in cima dalla pila di pesca e posizionate la davanti alla tessera

centrale. È la nuova tessera anteriore.

7 Sulla tessera anteriore, posizionate segnalini pericolo coperti casuali sulle caselle con i doppi triangoli. (Se necessario, mescolate i segnalini scartati e formate una nuova pila.)

8 Controllate se la nuova tessera è la **tessera finale**.

9 Se l'auto che ha oltrepassato il bordo ha ancora del movimento rimanente, continua a muoversi.

LA TESSERA FINALE

Il modo con cui si determina quando una tessera è la tessera finale dipende dal numero di giocatori a inizio partita.

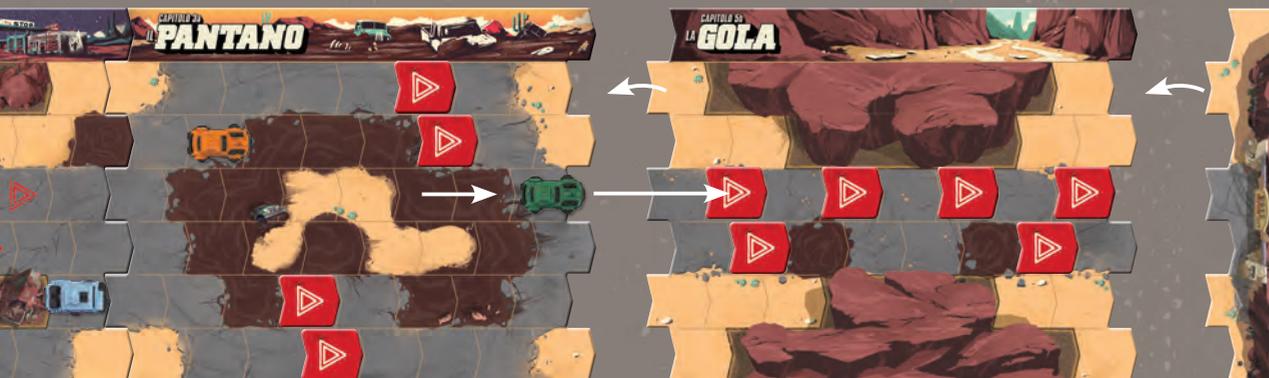
2 giocatori:

Se un giocatore non viene eliminato prima, la QUINTA tessera è la tessera finale. Aggiungete la linea del traguardo.

3 o più giocatori:

Quando un giocatore è **fuori dal gioco** (vedete a destra) la tessera strada anteriore diventa la tessera finale. Aggiungete la linea del traguardo.

Se questo avviene mentre qualcuno sta oltrepassando il bordo anteriore del tabellone, posizionate la nuova tessera anteriore come di norma, e la nuova tessera è la tessera finale.



L'auto di Antonio si muove di 5 caselle, arrivando a oltrepassare il tabellone. Mette in pausa il movimento, e segue i passaggi indicati sopra.

Dopo aver seguito i passi qui sopra, si aggiunge una nuova tessera anteriore. Antonio continua il resto del proprio movimento sulla nuova tessera anteriore.

Aggiungete la linea del traguardo SE la nuova tessera anteriore è la tessera strada finale.

FINE DEL TURNO

Spostate il dado movimento dal cruscotto dell'auto che avete mosso allo spazio "fine del turno". Non si può assegnare un altro dado per il movimento regolare a quell'auto, in questo round (ma potrebbe essere in grado di muoversi per inerzia in un turno successivo).

Qualsiasi auto in una casella con un elicottero è eliminata.

Il giocatore alla vostra sinistra (che sia ancora un gioco) svolge il turno successivo.

FINE DEL ROUND

Dopo che ciascun giocatore ha svolto tre turni, chi ha il dado strada lo passa al giocatore alla propria sinistra, che diventerà il nuovo primo giocatore per il round successivo.

A questo punto, date inizio al nuovo round.

FUORI DAL GIOCO

Un giocatore è fuori dal gioco se tutte le proprie auto sono eliminate o fuori uso. Rimuovete l'elicottero di quel giocatore dal gioco. Le auto fuori uso di quel giocatore rimangono sul tabellone. Quel giocatore non svolge più alcun turno per il resto della partita.

VINCERE LA PARTITA

La partita termina e vincete se:

- ✘ La vostra auto taglia la linea del traguardo. (vedete La Tessera Finale, a sinistra); OPPURE
- ✘ Siete l'ultimo giocatore rimasto con auto operative.

SEGNALINI DANNO

Quando la vostra auto subisce danno, pescate un segnalino danno. Risolvete l'effetto del segnalino (*spiegati in basso*). Poi, posizionate il segnalino coperto in uno degli slot di danno dell'auto, sotto il suo cruscotto. Se la vostra auto si stava muovendo, perde il movimento rimanente. Un'auto con due danni è fuori uso.



AMMACCATURA: Nessun effetto (oltre al ricevere danno).



SCHEGGE: Lanciate il dado direzione. Partendo dall'auto che ha subito il danno, guardate nella direzione uscita, in linea retta, fino a raggiungere il primo veicolo su strada. Applicate un danno a quel veicolo (di qualsiasi giocatore sia). Le schegge passano attraverso qualsiasi terreno, anche invalicabile. Se non c'è alcun veicolo su strada nella direzione uscita e raggiungete il bordo del tabellone, non succede nulla.

Alcuni segnalini danno fanno sì che l'auto danneggiata si muova. Se un'auto viene mossa su un altro veicolo di strada, quella che si stava muovendo perde il movimento rimanente, e si risolve un tamponamento (vedete pagina 9). Se un'auto viene mossa su una casella invalicabile o oltre i bordi sinistro, destro o posteriore del tabellone, è eliminata.



SLITTAMENTO (6 diversi segnalini): Muovete l'auto di una casella nella direzione mostrata.



SBANDATA: Lanciate il dado acrobazia. Muovete la vostra auto di altrettante caselle, lanciando il dado direzione per determinare la direzione per ciascuna casella di movimento. Il terreno ha effetto come al solito (per esempio, servono due movimenti per entrare nel fango). Se entrate in una casella che fa perdere il movimento all'auto, la sbandata termina. (Per esempio, andando contro un altro veicolo di strada e tamponandolo).



SBALZO: Lanciate il dado direzione e il dado acrobazia. Muovete l'auto di altrettanti spazi nella direzione indicata, ma ignorando tutte le caselle tra la partenza e l'arrivo. La casella finale ha effetto come al solito.

RICONOSCIMENTI

DESIGN

GAME DESIGN:
BRETT MYERS, DAVE CHALKER

ULTERIORE DESIGN E SVILUPPO:
JUSTIN D. JACOBSON, ROB DAVIAU,
BRIAN NEFF, NOAH COHEN

IDEAZIONE ORIGINALE:
JIM KEIFER

ARTE

ILLUSTRAZIONI:
MARIE BERGERON

ILLUSTRAZIONI ADDIZIONALI:
GARRETT W. KAIDA

MODELLAZIONE 3D:
HAKAN DINIZ, CHAD HOVERTER

DIREZIONE ARTISTICA E DESIGN GRAFICO:
JASON TAYLOR

DESIGN GRAFICO ED ESECUZIONE DI PRODUZIONE:
LINDSAY DAVIAU

DESIGN GRAFICO AGGIUNTIVO:
IAN REED, PETER GIFFORD,
JASON D. KINGSLEY

CONCEPT ART:
BRIAN PATTERSON

REVISIONE

REVISIONE DELLE REGOLE:
J ELIZABETH MILLS

©2022 Restoration Games, LLC. I seguenti sono marchi registrati di Restoration Games, LLC: Restoration Games, il logo Restoration Games, la tagline "Every Game Deserves Another Turn", Thunder Road: Vendetta, e tutte le immagini commerciali associate. Restoration Games, LLC si trova a 12717 W SUNRISE BLVD, #244, SUNRISE, FL 33323. Il contenuto potrebbe differire dalle immagini, che sono a puro scopo illustrativo.

Fabbricato in Cina.

QUESTO PRODOTTO NON È UN GIOCATTOLO.
NON ADATTO ALL'USO DA PERSONE
DI 9 O MENO ANNI.



RESTORATION
GAMES™

EDIZIONE ITALIANA

TRADUZIONE:
ALEX GRISAFI

REVISIONE:
SILVIO NEGRI-CLEMENTI

IMPAGINAZIONE:
DELIA ARNONE

Edizione italiana a cura di Pendragon Game Studio
srl. Via Pattari 6, 20122 Milano (MI).
info@pendragongamestudio.com
www.pendragongamestudio.com/it

