

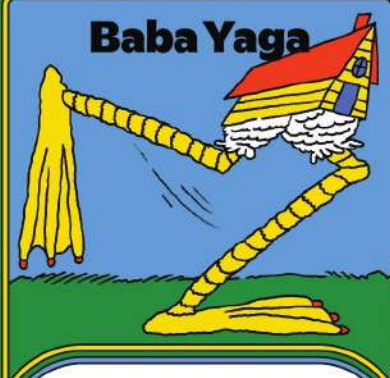
Alquimista



Quando rolar 1 ou 2 de uma ação principal, posso mover 4 no lugar.

TRANSMUTAR & PULAR

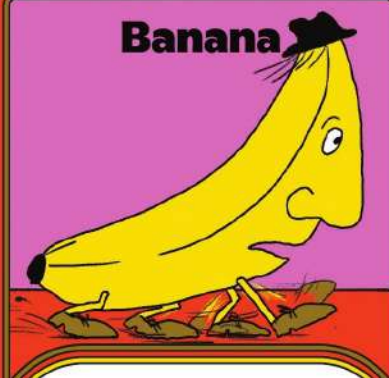
Baba Yaga



Faço cair qualquer atleta que parar em meu espaço, ou quando eu paro no deles.

PERNADA

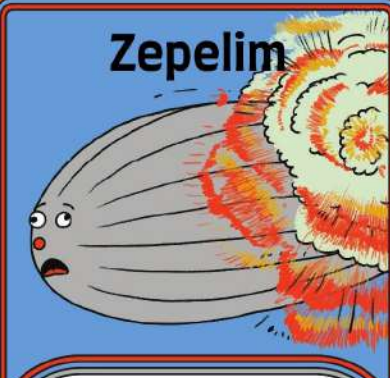
Banana



Eu faço qualquer atleta que me ultrapassar cair.

ESCORREGÃO

Zepelim



Ao começar meu turno antes da segunda curva no tabuleiro, eu ganho +3 em minha ação principal. Em cima ou depois dessa curva, ganho +1.

ASSOPRO

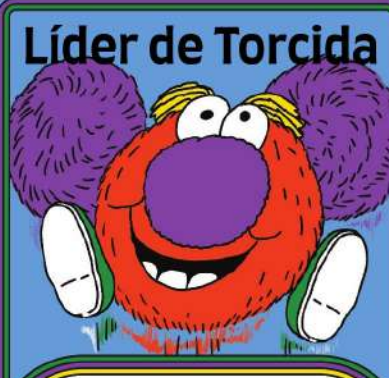
Centauro



Quando ultrapasso um atleta, ele se move -2.

COICE

Líder de Torcida



Antes da minha ação principal, eu posso fazer o(s) atleta(s) em último se mover 2. Se o fizer, me movo 1.

BORA! BORA!

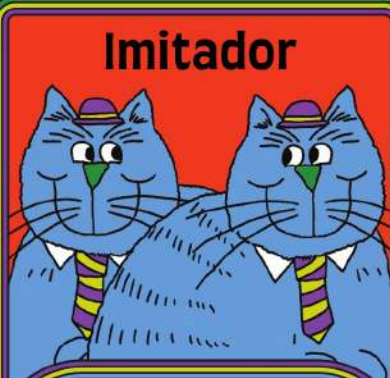
Treinador



Todos no meu espaço ganham +1 na ação principal, incluindo eu mesmo.

MANDOU BEM!

Imitador



Tenho o poder do atleta na liderança, se tiver empatado, eu escolho.

IMITA ESSA

Mestre dos Dados



Qualquer um pode rerolar sua ação principal uma vez por turno. Quando um atleta o fizer, me movo 1.

LANCE ARRISCADO

Duelista



Quando um atleta compartilhar meu espaço, posso gritar DUELO! Rolamos os dados e quem tirar o maior move 2. Eu ganho empates.

DUELO!

Ovo



Antes da minha corrida, compre 3 novos atletas do deck e escolha um. Eu tenho os seus poderes.

MEXIDO

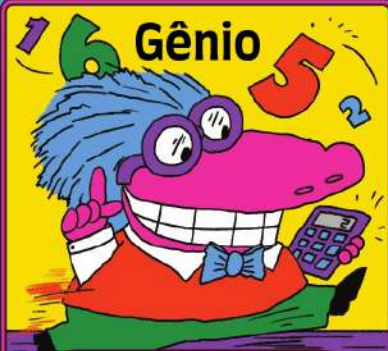
Chinelo



Eu posso pular a rolagem da minha ação principal para então trocar de espaços com qualquer atleta.

PÉ TROCADO

Gênio



Posso prever qual número rolaréi na minha ação principal. Se eu acertar, eu jogo outro turno logo após esse.

PENSE BEM

Meleca



Outros atletas recebem -1 na ação principal deles.

LAMBUZE ELES

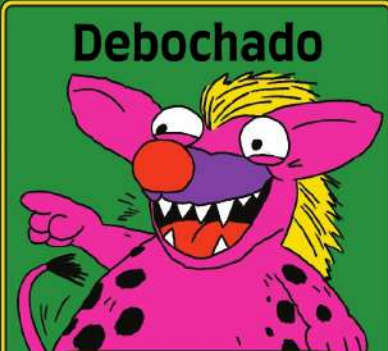
Lebre



Eu ganho +2 na minha ação principal. Se eu começar meu turno sozinho e na liderança, eu pulo minha ação principal.

ARROGANTE

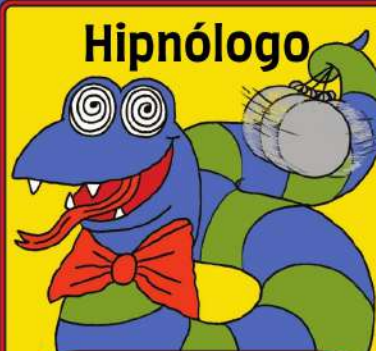
Debochado



Quando um atleta terminar seu turno com uma diferença de até 1 espaço de onde ele começou, eu me movo 2.

SCHADENFREUDE

Hipnólogo



Antes da minha ação principal, eu posso teleportar um atleta para o meu espaço.

TSSSSSS

Bebezona



Ninguém consegue ficar no meu espaço, exceto no início. Quando isso for acontecer, coloque o atleta no espaço atrás de mim.

ENORME DEMAIS

Lagartinha



Quando outro atleta rolar no dado um 1 em sua ação principal, ele não faz esse movimento, e eu me movo 1.

RASTEJAR

Lacaio



Quando outro atleta rolar um 6 em sua ação principal, eu me movo 2 antes dele.

É PRA JÁ, SENHOR

Pernas



Eu posso pular a rolagem da minha ação principal para então me mover 5.

CORRER

Sapulante



Ao me mover, eu pulo os espaços ocupados por outros atletas.

SALTITANTE

Perdedora Fofinha



Antes da minha ação principal, eu pego o token de 1 ponto, caso eu esteja sozinha em último.

AAAWWNNN

B.O.C.A



Quando eu parar em um espaço com exatamente um outro atleta nele, elimine-o da corrida.

NHAC!

Mágico



Eu posso rerolar a minha ação principal até duas vezes.

PUFF!

Estrategista



No começo do meu primeiro turno, posso prever qual atleta vencerá. Se eu acertar, a corrida acaba imediatamente e eu fico em 2º.

SABICHÃO

Animal Festeiro



Antes da minha ação principal, todos os atletas movem 1 espaço em minha direção. E então, cada outro atleta no meu espaço me dá +1 para minha ação principal.

BICHO CARISMÁTICO

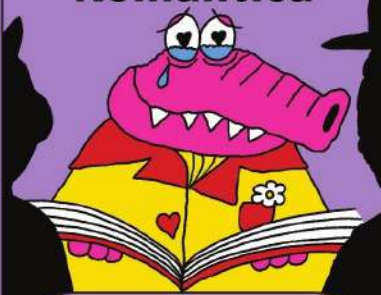
Doutor Foguete



Quando eu rolar para minha ação principal, posso mover o dobro do valor. Se o fizer, eu caio.

BOOOMM!

Romântica



Quando qualquer um parar em um espaço com exatamente um outro atleta, eu movo 2.

AAH, O AMOR!

Segura Vela



Antes da minha ação principal, eu posso teleportar para qualquer espaço com exatos 2 atletas nele.

CORTAR O CLIMA

Gêmeo



Antes da minha corrida, posso escolher qualquer atleta que tenha ganhado uma corrida anterior e usar os seus poderes.

DOSE DUPLA

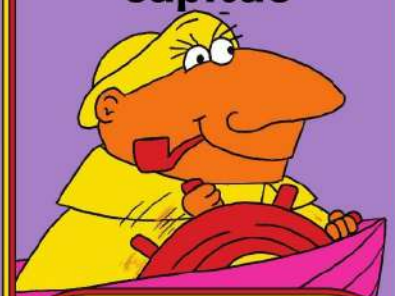
Passadinha



Quando o poder de outro atleta se ativar, me movo 1.

RELA E PASSA

Capitão



Quando alguém rolar 1 na ação principal, serei o próximo na ordem do turno.

UM VETERANO

Peixe - Grude



Se um atleta que compartilha o espaço comigo se mover, eu posso me mover com ele ao novo espaço.

GRUDAR

Sísifo



Antes da minha corrida, pego 4 tokens de pontos. Quando eu rolar um 6 na minha ação principal, em vez de mover, teleporto para o início e perco 1 token de ponto.

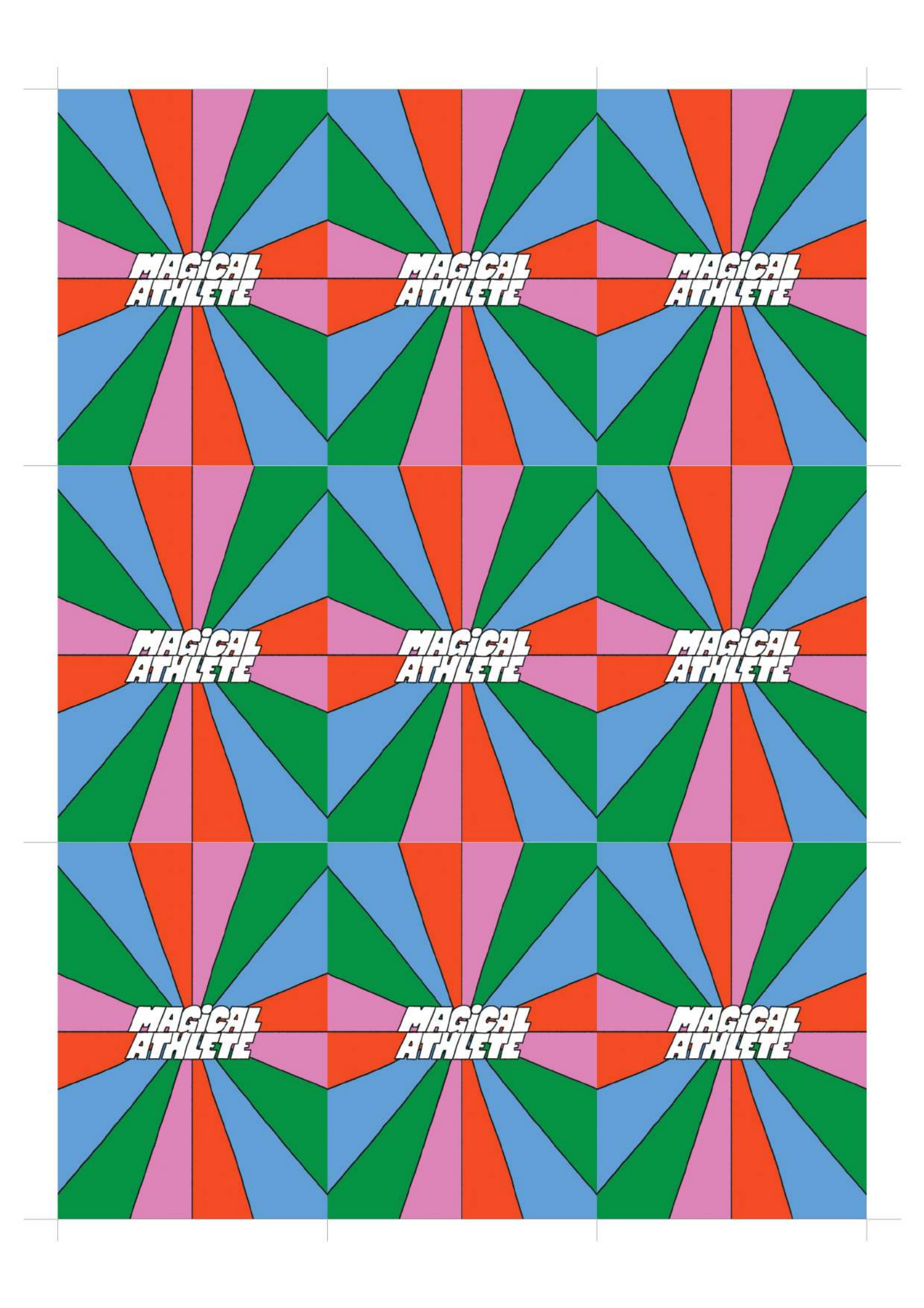
DEIXE ROLAR

Metódico



Outros atletas só podem cruzar a linha de chegada se movendo o valor exato necessário. Se passarem, eles não se movem.

NA VERDADE...



**MAGICAL
ATHLETE**

**MAGICAL
ATHLETE**

**MAGICAL
ATHLETE**

**MAGICAL
ATHLETE**

**MAGICAL
ATHLETE**

**MAGICAL
ATHLETE**

**MAGICAL
ATHLETE**

**MAGICAL
ATHLETE**

**MAGICAL
ATHLETE**