

Tornado Splash

Manual de Regras

2-5 20~40min 14+

VISÃO GERAL

Mergulhe no evento de corrida marítima definitivo!

Você é uma estrela em ascensão, um participante novo que deixa todos os rivais para trás. Após uma série de vitórias incríveis, você garantiu sua vaga na corrida que vale o título mundial: Tornado Splash, um evento magistral no qual apenas os mais rápidos e mais corajosos podem competir. Ele testa suas habilidades, sua velocidade e seus nervos de aço, e cada respingo de água deixa você mais perto da glória. Você será capaz de surfar para a vitória, ou acabará afundando sob as ondas? Segure-se, acelere e faça a água respingar!

Componentes

6 Peças de Personagem



6 Cartas de Personagem



Frente

Verso

6 Peças de Jet-Ski



6 Cartas de Jet-Ski



Frente

Verso

10 Cartas de Resumo



Frente

Verso

4 Cartas de Circuito



Frente

Verso

120 Cartas de Corrida (6 cores diferentes com 20 cartas cada)



Frente

Verso

1 Portão de Largada



Esquerda

Direita

1 Linha de Chegada



Esquerda

Direita

3 Marcadores de Curva



1

2

3

6 Cartas de Curva (2 tipos com 3 cartas de cada)



Topo

Fundo

1 Pódio



2 Ferramentas de Circuito



1 Manual de Regras

COMO USAR A LINHA DE CHEGADA E O PORTÃO DE LARGADA

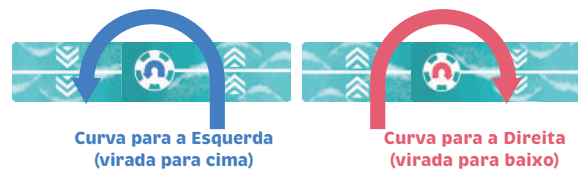


Linha de Dobra

Dobre nos vincos como mostrado na imagem acima, juntando os lados esquerdo e direito.

COMO USAR AS CARTAS E MARCADORES DE CURVA

As Cartas de Curva são posicionadas viradas para cima quando a curva for para a esquerda, e viradas para baixo quando for para a direita. O circuito que será jogado indicará qual lado da carta será utilizado.



Curva para a Esquerda
(virada para cima)

Curva para a Direita
(virada para baixo)

As Cartas de Curva são posicionadas em dupla, utilizando uma do topo e uma do fundo.



Os Marcadores de Curva são colocados em cima das duas cartas de curva.



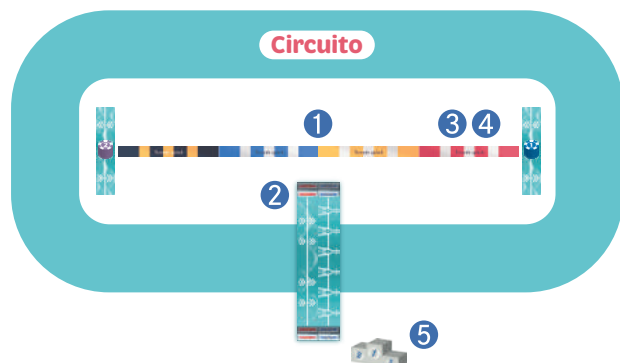
O ângulo da curva varia de acordo com o circuito.



Preparando o Jogo

Criando o Circuito

Ao jogar pela primeira vez, recomendamos que utilize o Circuitornado, que será montado nesta preparação. Pegue a **carta de circuito** do Circuitornado e deixe-a por perto para que ela possa ser facilmente consultada.



- 1 Coloque as duas **ferramentas de circuito** no centro da mesa, conectadas por suas pontas. *Se sua área de jogo for muito pequena, você pode dobrar uma ou as duas ferramentas no meio para encurtá-las.
- 2 Coloque o **portão de largada** e a **linha de chegada** abaixo das ferramentas, centralizados na direção do local onde as pontas das ferramentas se tocam. *Certifique-se de que as setas do portão de largada e da linha de chegada estejam apontando para a direita.
- 3 Coloque as **cartas de curva** em qualquer extremidade das ferramentas de circuito, como mostrado na imagem à esquerda.
- 4 Coloque os **marcadores de curva** ① e ② em cima de cada carta de curva.
- 5 Pegue o **Pódio** e deixe-o em algum lugar próximo, sem que ele interfira na corrida.
- 6 Guarde na caixa do jogo as cartas de circuito e de curva não utilizadas, além dos marcadores de curva não utilizados.

Preparação do Jogador

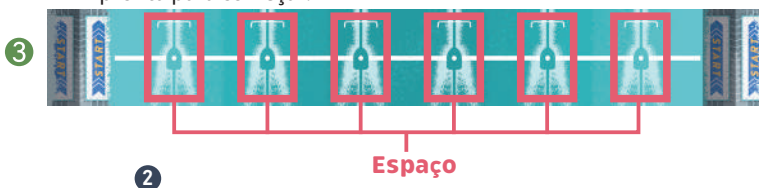


- 1 Deixe as 6 cartas de personagem viradas para cima com a respectiva peça de personagem acima de cada carta.
- 2 Faça o mesmo com as 6 Cartas de Jet-Ski e as respectivas Peças de Jet-Ski, e deixe também cada baralho de 20 cartas de corrida perto dos respectivos Jet-Skis.
- 3 Decida quem será o primeiro jogador através do “pedra, papel e tesoura”, ou por qualquer outro método que preferir. Começando pelo primeiro jogador e seguindo no sentido horário, cada jogador escolhe 1 Personagem e 1 Jet-Ski, colocando todas as respectivas peças e cartas em sua área de jogo à sua frente.
- 4 Embaralhe as 20 Cartas de Corrida pertencentes ao Jet-Ski escolhido para criar seu baralho de corrida e deixe-o por perto, com o verso para cima.
- 5 Dê a cada jogador 1 carta de resumo, e guarde quaisquer excedentes na caixa do jogo.

Determinando a Posição Inicial



- 1 Pegue a Peça do Personagem escolhido e empurre-a de lado para que ela encaixe no Jet-Ski que você escolheu. A partir de agora, sempre que as regras mencionarem a palavra “Jet-Ski”, ela se refere a esse conjunto formando pela sua Peça de Personagem e de Jet-Ski.
- 2 Todos os jogadores comparam o peso do seu Jet-Ski escolhido, indicado no canto inferior direito da carta de Jet-Ski. Começando com o jogador com o número mais alto e seguindo em ordem decrescente, cada jogador escolhe um espaço no portão de largada para colocar seu Jet-Ski. *Cada espaço só pode ter 1 Jet-Ski por vez.
- 3 Depois que todos tiverem posicionado seus Jet-Skis, a partida está pronta para começar.



Fluxo do Jogo

Fase de Colocação

Compare o posicionamento atual e, caso necessário, o peso do Jet-Ski de cada jogador para decidir a colocação desta rodada.

Todos os jogadores realizam simultaneamente.

Fase de Saque

Cada jogador repõe sua mão até o limite de cartas determinado pela sua colocação nesta rodada.

Fase de Ação

Os jogadores jogam cartas de corrida na frente de seu Jet-Ski para indicar para onde eles avançam nesta rodada.

Os jogadores realizam seu turno seguindo a ordem das colocações da fase atual.

Tornado Splash é jogado durante várias rodadas, e cada rodada acontece seguindo estas fases:

Colocação → **Saque** → **Ação**

Seu objetivo é jogar suas cartas de corrida de uma forma que seu Jet-Ski chegue à linha de chegada antes de todos os outros. A partida termina após as colocações finais de todos os jogadores serem determinadas.

Fase de Colocação

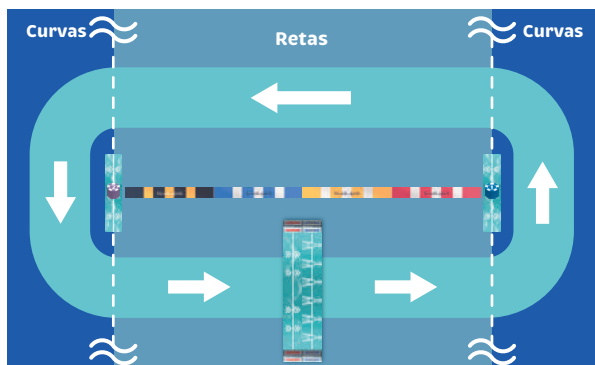
Determine quem está atualmente em 1º, 2º, 3º etc., de acordo com quem estiver mais perto da linha de chegada.

Colocação da Primeira Rodada

No começo da partida, todos os Jet-Skis são posicionados no portão de largada de forma que estejam a uma mesma distância da linha de chegada. Quando os Jet-Skis estão a uma mesma distância da chegada, a colocação é decidida a favor de quem tem o **menor peso** em sua Carta de Jet-Ski.

Detalhes do Circuito

Os circuitos podem ter dois tipos diferentes de zonas: **retas** e **curvas**.



Linhas



Linha de Divisa
*Considera-se que a linha de divisa se estende para além das bordas da carta física.



Linha de Chegada

Jet-Skis em Zonas Diferentes

O jogador cujo Jet-Ski estiver na zona mais próxima à linha de chegada é o 1º, com os demais sendo classificados de acordo com a relativa distância até a linha de chegada.

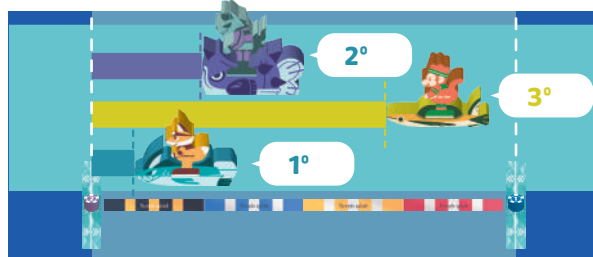


Jet-Skis na Mesma Zona

Compare a distância entre os Jet-Skis dos jogadores e a próxima linha de divisa de zona. Os jogadores são classificados a partir do mais próximo até o mais distante.

Julgando a Distância em uma Reta

Compare a distância, em linha reta, entre a divisa para a próxima zona e o Jet-Ski de cada jogador.



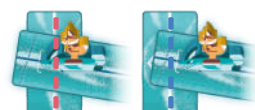
Julgando a Distância em uma Curva

Compare o grau do ângulo entre o Jet-Ski do jogador e a linha de divisa da próxima zona. O marcador de curva serve como o vértice para medir o grau do ângulo.



JULGANDO CRUZAMENTOS DE LINHA

Se as linhas brancas que limitam o espaço onde seu Jet-Ski está posicionado tocarem mesmo que levemente na linha de divisa, considera-se que você cruzou essa linha.



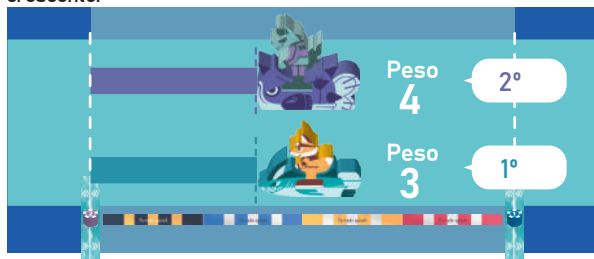
Cruzou

Não Cruzou

Se a Distância for Igual

Durante a partida, pode acontecer de dois ou mais Jet-Skis terminarem uma rodada na mesma distância até a próxima linha de divisa.

Isso sempre acontece, por exemplo, no começo de todas as corridas quando os Jet-Skis estão alinhados no portão de largada, e assim como nesse momento, a colocação dos jogadores é definida pelo **peso** dos Jet-Skis e segue em sentido crescente.



Fase de Saque

Cada jogador saca novas cartas para sua mão, respeitando o limite definido pela sua colocação da rodada atual.

As cartas sacadas do baralho são consideradas **sua mão**.

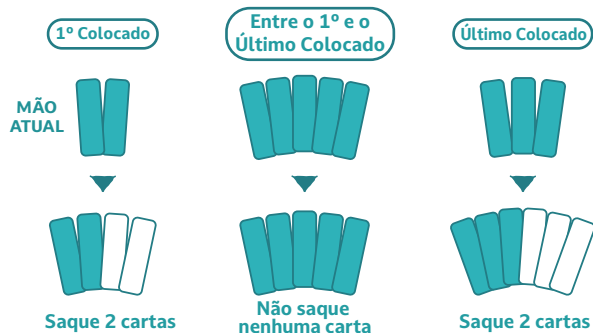
Tamanho da Mão

Colocação	Tamanho da Mão
1º	4 Cartas
2*	5 Cartas
Último	6 Cartas

**Demais posições*

Não saque nem descarte nenhuma carta se você já tiver uma quantidade de cartas igual ou superior ao seu limite da rodada.

Exemplo da Fase de Saque:



Quando seu baralho estiver vazio

Durante a partida, frequentemente acontecerá uma situação na qual você precisará sacar mais cartas, mas não haverá mais nenhuma em seu baralho. Quando isso acontecer, pegue cartas que estejam mais atrás em sua rota jogada até o momento. Em outras palavras, depois que seu baralho acabar, você pegará a primeira carta que jogou no começo da partida e seguirá pegando a próxima carta jogada sempre que precisar de uma nova.

Fase de Ação

Começando por quem estiver em 1º e seguindo em sentido horário, cada jogador realizará um turno, posicionando cartas de corrida para que seu Jet-Ski possa se mover até 3 espaços nesta rodada.

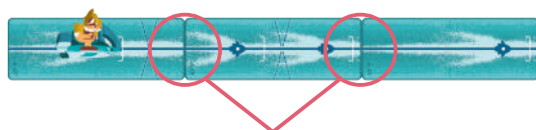
Posicionando Cartas de Corrida

As cartas de corrida devem ser posicionadas de forma que a linha central da carta se alinhe com a linha central da carta em que seu Jet-Ski estiver atualmente. Também é importante certificar-se de que suas cartas estejam viradas para a direção correta, algo que você pode ver comparando as ondas presentes nas cartas.

Métodos para Posicionar as Cartas de Corrida

MÉTODO 1: ACELERAR

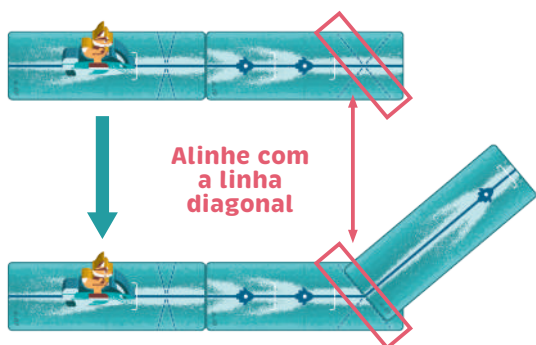
Alinhe as cartas de corrida de modo que suas bordas se toquem.



Conecte a linha central das cartas

MÉTODO 2: CURVA

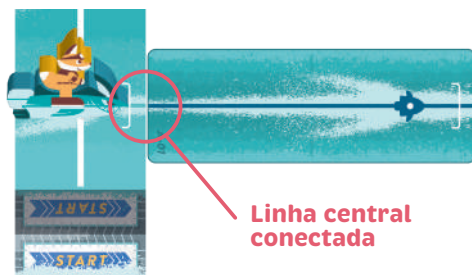
Posicione as cartas de corrida na linha diagonal, criando um ângulo entre elas.



Assim como ao acelerar, certifique-se de conectar as linhas centrais.

MÉTODO 3: SAINDO DO PORTÃO DE LARGADA

A primeira carta que você jogar na partida deve se alinhar com a linha que sai do seu espaço do portão de largada.

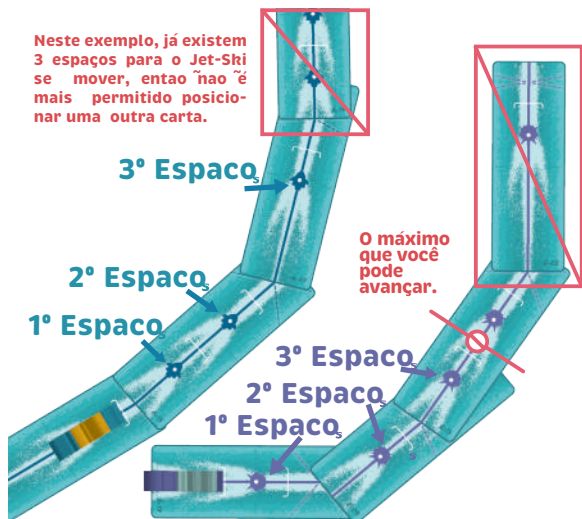


Linha central conectada

Limitação da Carta de Corrida

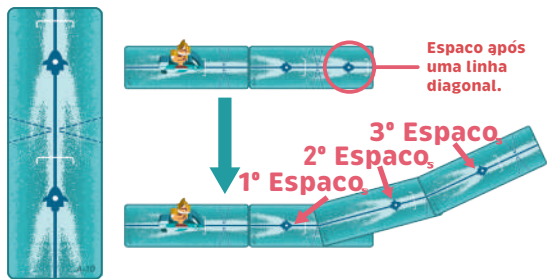
As cartas de corrida são posicionadas de forma que seu Jet-Ski possa se mover até 3 espaços na rodada atual.

Neste exemplo, já existem 3 espaços para o Jet-Ski se mover, então não é mais permitido posicionar uma outra carta.



COBRINDO ESPACOS

Algumas cartas de corrida possuem linhas diagonais para posicionar cartas entre espaços. Ao posicionar outra carta de corrida em uma dessas linhas, ela cobrirá os espaços que existem após essa linha. Quaisquer espaços que estejam cobertos não são contados e devem ser considerados como inexistentes.



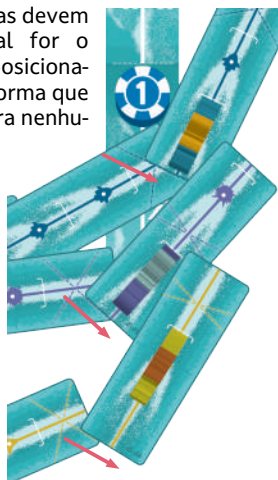
Evitar Obstáculos

Se houver um obstáculo no seu caminho (o Jet-Ski de outro jogador ou um marcador de curva, por exemplo), e você não puder posicionar uma carta de corrida conectando as linhas centrais, você pode posicionar a carta deslizando-a para os lados, a fim de evitar o obstáculo em questão.

Mas lembre-se de que as cartas devem estar se tocando, seja qual for o cenário necessário para seu posicionamento. Posicionar cartas de forma que elas não se toquem de maneira nenhuma não é uma opção.

* Você pode deslizar a carta para os lados, desde que ela continue dentro dos limites da carta previamente posicionada.

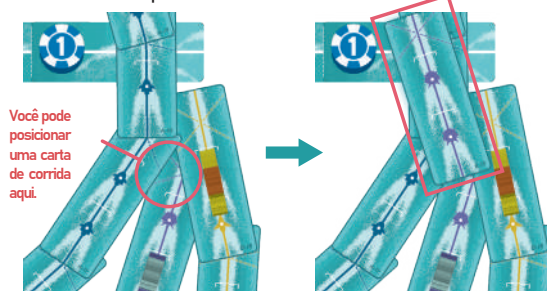
* As ferramentas de circuito e outras cartas de corrida, sejam elas as suas ou de outros jogadores, não são consideradas obstáculos.



Cartas de Corrida Sobrepostas

Durante a partida, pode haver momentos em que o próximo espaço de movimento, a próxima linha diagonal ou a borda da carta estejam parcialmente cobertos pelas cartas de corrida de outros jogadores.

Nesses casos, desde que o local em questão esteja ainda que parcialmente visível, você pode colocar seu Jet-Ski ou sua próxima carta de corrida de forma que se alinhe com a parte visível.



Da mesma forma, também pode acontecer de os espaços de movimento, linhas diagonais e bordas das suas cartas de corrida estarem completamente cobertos pelas cartas de corrida de outros jogadores.

Nesses casos, você joga como se o local completamente coberto em questão não existisse mais.

* Se o círculo branco no símbolo de Jet-Ski estiver completamente coberto, o espaço de movimento em questão também é considerado como coberto.

Exemplo:

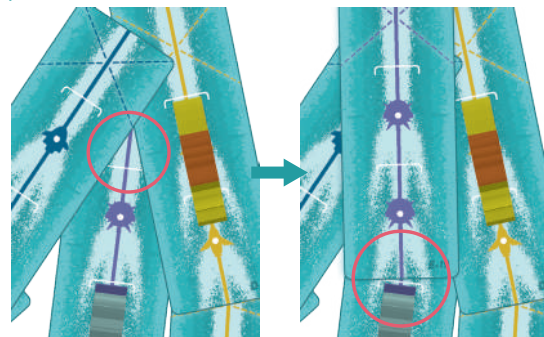
Se o círculo branco no que deveria ser seu próximo espaço de movimento estiver coberto, mas as linhas diagonais ou a borda da sua carta de corrida ainda estiverem parcialmente visíveis, você pulará o espaço de movimento oculto e posicionará sua próxima carta de corrida seguindo as regras habituais.

• Posicionamento de Carta Indisponível

Se acontecer de tanto as linhas diagonais quanto a borda de sua carta de corrida estarem completamente cobertas pelas cartas de outros jogadores, posicione sua carta de maneira que fique alinhada com o centro do seu Jet-Ski.

* Cartas posicionadas desta maneira podem apontar para qualquer direção.

* Em uma situação como a descrita acima, mesmo se ainda houver um espaço de movimento descoberto, considere-o como estando fora de jogo e jogue sua próxima carta alinhada com o centro do seu Jet-Ski.



Fora do Circuito

Qualquer jogador que não puder posicionar sua próxima carta de corrida por nenhum método aceitável, evitando que a carta fique mesmo que ligeiramente para fora da área do jogo (mesa), é considerado como estando fora do circuito e é eliminado da partida imediatamente.

Os jogadores eliminados removem seu Jet-Ski do circuito e não participam mais do restante da partida.

Movimentando o Jet-Ski

Após posicionar suas cartas de corrida, mova seu Jet-Ski até no máximo 3 espaços.

POSICIONANDO O JET-SKI

Ao realizar seu último movimento da Fase de Ação atual, seu Jet-Ski deve ser posicionado de forma que esteja totalmente localizado atrás do respectivo colchete branco. Você não pode terminar seu turno de deixar seu Jet-Ski em cima do colchete branco ou depois dele.



Encerrando a Fase de Ação

Durante a Fase de Ação, seu turno termina quando você tiver jogado todas as cartas de corrida desejadas e válidas, e movido seu Jet-Ski. O jogo segue com o próximo jogador na ordem de colocação realizando o turno dele.

A Fase de Ação termina quando o último colocado concluir seu turno. Se a fase terminar e ainda houver algum jogador que não tenha cruzado a linha de chegada, o jogo segue para a próxima rodada novamente a partir da Fase de Colocação.

MOVENDO MENOS DE 3 ESPAÇOS

No seu turno, você pode se mover ATÉ 3 espaços normalmente. Porém, você também pode se mover apenas 1 ou 2 espaços, ou até mesmo 0 se assim desejar.

Nesse caso, o jogador deve posicionar apenas as cartas de corrida necessárias para mover a quantidade desejada de espaços, e não mais do que isso.

Acelerando

Todos os jogadores, independentemente de qual personagem ou Jet-Ski escolheram, podem ativar uma habilidade de aceleração uma vez por partida.



Ativando sua Aceleração

No seu turno, durante uma Fase de Ação, você pode optar por ativar sua aceleração virando a carta do seu personagem para baixo.

** Como mencionado, cada jogador só pode ativar sua aceleração uma vez por partida, então uma vez que a carta de um personagem for virada para baixo, ela continuará assim até o final da partida.*



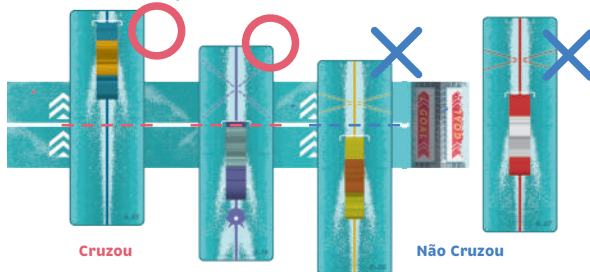
Movimento Acelerado

No turno em que você ativar sua habilidade de aceleração, você pode mover seu Jet-Ski até 4 espaços em vez dos 3 habituais.

Cruzando a Linha de Chegada

Considera-se que um jogador cruzou a linha de chegada quando um espaço de movimento com seu Jet-Ski estiver tocando ou tiver ultrapassado a linha central branca.

** Se o colchete branco que determina o espaço de movimento estiver mesmo que ligeiramente tocando a linha de chegada, é o suficiente para se considerar que o jogador cruzou a linha. Os jogadores têm que cruzar a linha de chegada por dentro do circuito. Cruzá-la pelo lado externo não vale.*



Colocações Finais

Depois que um jogador cruzar a linha de chegada, ele remove seu Jet-Ski do circuito e separa seu personagem do seu Jet-Ski.

Se esse jogador for o 1º, 2º ou 3º a cruzar a linha de chegada, ele posiciona seu personagem no pódio, na posição relativa à sua colocação final.



As peças de Jet-Ski podem ser guardadas na caixa do jogo. Se uma rodada terminar com apenas alguns jogadores cruzando a linha de chegada, a partida continua para a próxima rodada, até que todos os jogadores presentes na corrida determinem suas colocações finais.

Encerrando o Jogo

A partida termina depois que as colocações finais de todos os jogadores forem determinadas

Exemplo:

Isso significa que a partida pode acabar sem que o último jogador cruze a linha de chegada.

Por exemplo, em uma partida entre 3 jogadores, depois que o 1º e o 2º jogadores tiverem cruzado a linha de chegada, o último jogador automaticamente será o 3º, independentemente de sua posição atual no circuito.

Todos os jogadores determinam sua colocação final na ordem em que cruzaram a linha de chegada. Os jogadores que foram eliminados da partida por saírem do circuito dividem a última colocação.

Modo Grande Prêmio

Aqueles que quiserem aproveitar o máximo de **Tornado Splash** podem jogar com a variante do grande prêmio.

Este modo consiste em uma série de 3 corridas, em que os jogadores ganharão pontos de acordo com suas colocações ao final de cada corrida. Ao final da 3ª corrida, os jogadores somam todos os pontos e aquele com mais pontos é declarado o vencedor.

	1º	2º	3º	4º/5º
Pontos	5	3	2	0

***Observação:**

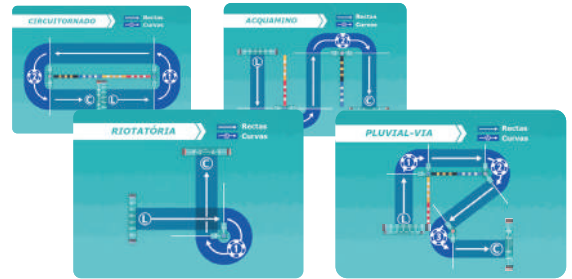
Em uma partida entre 2 jogadores, o 2º colocado faz 0 ponto. Em uma partida entre 3 jogadores, o 3º colocado faz 0 ponto.

Circuitos Alternativos

Quando os jogadores já estiverem familiarizados com o jogo e suas mecânicas, recomendamos que você corra nos outros circuitos disponibilizados.

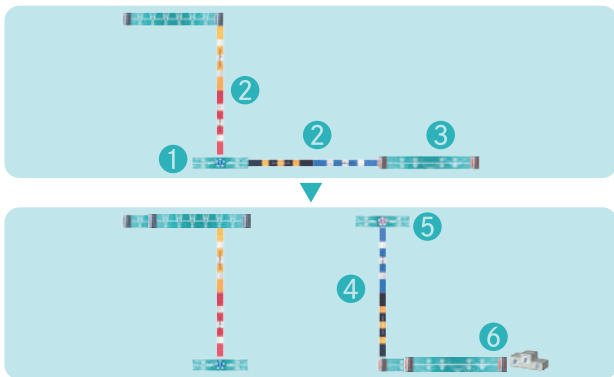
[Na preparação do jogo, antes de criar o circuito]

- 1 Deixe as 4 cartas de circuitos viradas para cima na mesa.
- 2 Os jogadores escolhem uma carta para utilizar nesta sessão.
- 3 Veja a seção “Preparação de Circuito Adicional” abaixo e siga as instruções para o circuito escolhido.



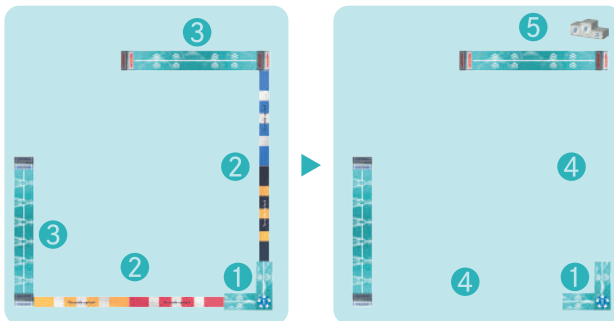
Preparação de Circuito Adicional

Acquamino



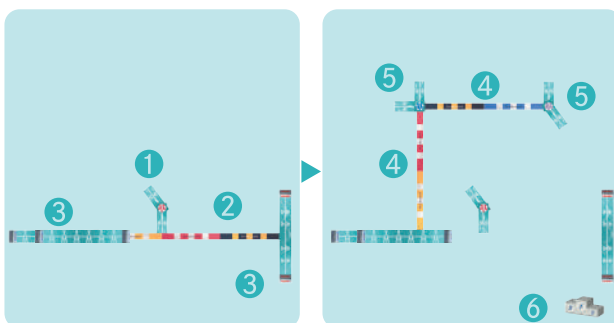
- 1 Coloque uma carta de curva com o lado da curva para a esquerda virado para cima, como mostrado na imagem, e posicione o **marcador de curva 1** em cima dela.
- 2 Coloque as duas ferramentas de circuito como mostrado na imagem superior à esquerda.
- 3 Coloque o portão de largada e a linha de chegada como indicado.
- 4 Mova as duas ferramentas de circuito conforme mostrado na imagem inferior à esquerda.
- 5 Coloque uma carta de curva com o lado da curva para a direita virado para cima e posicione o **marcador de curva 2** em cima dela.
- 6 Deixe o **pódio** em algum lugar próximo de forma que ele não atrapalhe o andamento da partida.
- 7 Guarde as cartas e marcadores de curva não utilizados na caixa do jogo.

Riotatória



- 1 Coloque uma carta de curva com o lado da curva para a direita virado para cima, como mostrado na imagem, e posicione o **marcador de curva 1** em cima dela.
- 2 Coloque as duas ferramentas de circuito como mostrado na imagem mais à esquerda.
- 3 Coloque o portão de largada e a linha de chegada como indicado.
- 4 Guarde as ferramentas de circuito na caixa do jogo.
- 5 Deixe o **pódio** em algum lugar próximo de forma que ele não atrapalhe o andamento da partida.
- 6 Guarde as cartas e marcadores de curva não utilizados na caixa do jogo.

Pluvial-via



- 1 Coloque uma carta de curva com o lado da curva para a esquerda virado para cima, como mostrado na imagem, e posicione o **marcador de curva 3** em cima dela.
- 2 Coloque as duas ferramentas de circuito como mostrado na imagem mais à esquerda.
- 3 Coloque o portão de largada e a linha de chegada como indicado.
- 4 Mova as duas ferramentas de circuito e posicione-as como mostrado na imagem mais à direita.
- 5 Coloque dois conjuntos de cartas de curva com o lado da curva para a direita virado para cima, e posicione os **marcadores de curva 1** e **2** em cima delas.
- 6 Deixe o **pódio** em algum lugar próximo de forma que ele não atrapalhe o andamento da partida.

Circuitos Originais

Quer curtir ainda mais **Tornado Splash?**

Usando as cartas de curva, marcadores de curva e ferramentas de circuito, você e seus amigos podem criar seus próprios circuitos.

Tire fotos das suas criações e compartilhe-as com o resto do mundo!

Você também pode simplificar e apenas adicionar alguns obstáculos aos circuitos existentes.

Com as ferramentas fornecidas, a única coisa que limita o que você pode criar é a sua imaginação!

FAQ

P: Ao deslizar o posicionamento de uma carta para evitar um obstáculo, preciso obrigatoriamente utilizar o caminho mais inconveniente?

R: Não, desde que você siga as regras de posicionamento para posicionar sua carta de corrida, você pode deslizá-la para onde achar melhor.

P: Ao posicionar minhas cartas de corrida, percebi que provavelmente vou sair do circuito. Posso mover menos de 3 espaços nesta rodada, na esperança de sacar uma carta na próxima rodada que me deixe continuar no circuito?

R: Sim, mover 3 espaços é uma opção, não uma obrigação. Como este é um jogo de corrida, na maioria das vezes você desejará se mover o máximo de espaços possível, mas você pode optar por se mover apenas 1 ou 2 espaços, ou até 0 no seu turno, se assim desejar. Apenas lembre-se de que você não pode encerrar seu turno sem que seu Jet-Ski esteja na sua carta de corrida mais à frente em seu trajeto.

P: As ferramentas de circuito são consideradas obstáculos?

R: Não, elas não são obstáculos e você pode posicionar cartas em cima delas.

P: Os limites dobrados em ambos os lados da linha de chegada são considerados obstáculos?

R: Sim. Se os limites dobrados tanto da linha de chegada quanto do portão de largada estiverem no caminho em que você posicionaria uma carta de corrida, você pode deslizar o posicionamento seguindo as regras habituais.

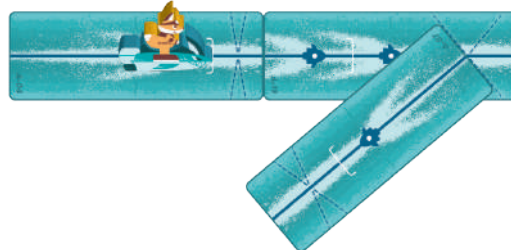
P: Como devemos prosseguir se não houver um consenso sobre dois ou mais Jet-Skis estarem na mesma colocação?

R: Faça com que todos os jogadores comparem o posicionamento dos Jet-Skis em questão. Se a maioria dos jogadores concordar que eles estão na mesma colocação, determinem a ordem de turno de acordo com o peso do Jet-Ski, seguindo as regras habituais.

P: No meu turno, posso substituir uma carta de corrida que eu já tenha posicionado por uma outra?

R: Sim, desde que você ainda não tenha movido seu Jet-Ski, você pode reposicionar ou substituir suas cartas de movimento.

P: Posso posicionar as cartas de corrida como mostrado abaixo?



R: Não. Você não pode posicionar uma carta de movimento que faça uma curva maior do que 90 graus em relação à última carta.

Créditos

Criado por: Moyuki Adisawa

Ilustração: yamamori

Design Gráfico: iD Creative Inc.

Líder de Desenvolvimento: Atsushi Hashimoto

Edição: Namiki, Soma Aoyagi

Expansão Global: Patrick Flanagan, Yanbing Guo

Design do Manual em Inglês: Noa Vassalli

Versão brasileira MeepleBR

Edição: Renato J. Lopes

Tradução: João José Góes

Revisão: Bianca Melyna, Dayana Moreira e Romir Paulino

Diagramação: Eduardo Boerato

Publicado por: Arclight, Inc.

© 2025 adisawagame / Arclight, Inc.

X: @ArclightGames

Glyp Games LTDA.

CNPJ: 53.273.552/0001-30

Rua Manoel Pires de Moraes, 18

Jardim Brasil, Embu-Guaçu/SP

atendimento@meeplebr.com

www.meeplebr.com



Agradecimentos especiais (sem nenhuma ordem específica e sem destacar menções honrosas):

Kunihito Nozawa, Atsuhiko Koike, Hiroaki Ikeda, Akihiro Kusano, Kensuke Suzuki, Ryoji Konno, Nanami Arakawa, Fumiya Watanabe, Daisuke Ono, Aiku Ogami, Yabu, Masakazu Takizawa, Arao, Mutsuki, Kesuke, Hanawa [Ri], Takayuki Magata, Kazuhide Takaumi, Reo, Erisa, aya e arsenic

Este jogo é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com personalidades, organizações ou eventos do mundo real é mera coincidência.