

UN JUEGO DE
ROBERTO FRAGA & YOHAN LEMONNIER

GRETCHINZ!

DEVIR

WARHAMMER®
40,000

(Un pequeño juego para locos de la velocidad)
Un juego de alocadas carreras para 2 a 4 jugadores.

UN JUEGO DE
ROBERTO FRAGA & YOHAN LEMONNIER

GRETCHINZ!

LA AFICIÓN DE LOS PIELESVERDES POR LA VELOCIDAD Y LA VIOLENCIA ES CONOCIDA A LO LARGO Y ANCHO DE LA GALAXIA. No es infrecuente ver (desde una distancia prudencial) como peñas de orkos de distintos klanes aprovechan la menor excusa para lanzar a sus mejores gretchinz en alocadas carreras sobre vehículos improvisados, que apenas podrían pasar por buggies. Sobra decir que la potencia de fuego y las puntas de velocidad pasan por delante de la seguridad de los corredores en las fases de diseño de estos artilugios. Los gretchinz son una subespecie más débil pero más astuta que el resto de los pielesverdes, y su abultada presencia entre las tribus orkas les convierte en un recurso prescindible para su uso tanto en la guerra como en el entretenimiento.

Si bien pocos gretchinz sobreviven para correr otro día, el espectáculo desde las gradas es digno de contemplar. Los piñoz (la moneda en las tribus orkas) vuelan entre el público, tanto en forma de apuesta como de resultas de un puñetazo aplicado en la mandíbula de un aficionado del klan contrario. No es extraño que estas broncas suban de tono hasta convertirse en batallas a gran escala. En el 992.M41, una carrera desembocó en un enfrentamiento de proporciones épicas en el que los Evil Sunz no pudieron digerir que en esa ocasión el rojo **no** corriese más que el cacharro conducido por Steponzat, el piloto estrella Goff (que logró sobrevivir nada menos que a cuatro carreras a lo largo de su fulgurante y laureada carrera deportiva). La actitud poco deportiva del kaudillo Fastatrakka de los Evil Sunz irritó sobremanera a los demás klanes, al bombardear el buggy del veloz gretchin Goff desde lo alto de su Gorkanaut. La violencia desatada en ese lejano asteroide consiguió atraer la atención del Waaagh! del célebre kaudillo Ghazhkull Thraka. Después de someter a todos sus contrincantes a una justa medida de ira y fuego, instauró el torneo Steponzat en honor de la leyenda deportiva Goff recientemente fallecida. Esta festiva efeméride se celebra de forma totalmente aperiódica, cada vez que se juntan dos o más klanes en presencia de Thraka.

En estas carreras, los conductores gretchin se entregan a la velocidad con un ahínco que roza el trance. De hecho, en plena carrera a menudo tienen visiones que les permiten vislumbrar pequeñas ventanas al futuro más inmediato. Estas visiones se conocen como «el ojo de Morko (o, tal vez, de Gorko)». La capacidad de los gretchinz para conducir sus buggies y disparar al mismo tiempo es motivo de admiración entre el público, a la par que fuente de muchas risas cada vez que pierden el control y terminan estampándose contra algún rebaño de garrapatos. Estos últimos, por su lado, suelen ser otro motivo más de caos en estas carreras, ya que tienen la manía de interponerse en el camino de los corredores, con el objetivo de masticarles las rodillas.



Componentes

Al abrir la caja encontrarás varios elementos. Te los detallamos a continuación y, más adelante en este reglamento, encontrarás los detalles de su funcionamiento.

- 1 reglamento
- 95 cartas de terreno/ataque
- 15 cartas de cráter
- 7 paneles de jugador (en el reverso de cada panel, la habilidad de un klan)
- 4 buggies
- 4 fichas de buggy, cada una correspondiente al buggy de ese color
- 12 fichas de llamas
- 12 dados

Paneles de jugador

Lado del Klan

Lado Neutral



Créditos

AUTORES: ROBERTO FRAGA AND YOHAN LEMONNIER

ILUSTRADOR: ALBERT MONTEYS

DISEÑO GRÁFICO: BASCU

EDITOR: DAVID ESBRI

Preparación

Baraja las 110 cartas de terreno y forma un mazo con ellas, mostrando su lado de terreno. Deja al lado de este mazo las cartas de cráter y las fichas de llamas.

Si decidís jugar aplicando las habilidades de los klanes, baraja los paneles y reparte aleatoriamente uno a cada jugador; si preferís no usarlas, simplemente utilizad el lado neutro de los paneles. Cada jugador coge un buggy y la ficha del mismo color.



Coloca la ficha en el hueco superior de tu panel de jugador para poder identificar el buggy con el que estás corriendo. Cada jugador coge tres dados. Devuelve el material sobrante a la caja del juego, ya que no lo vas a usar en esta partida. Colocad los vehículos uno al lado del otro aleatoriamente. Coloca la caja a una distancia de siete cartas desde donde se encuentran los buggies; es la línea de meta. Coloca dos cartas más, una a cada lado de las cartas que acabas de poner, de modo que la anchura total del terreno enfrente de los corredores sea igual a tantas cartas como número de jugadores más dos.



EN ESTE EJEMPLO VEMOS UNA CARRERA A PUNTO DE EMPEZAR; HAY CUATRO PILOTOS, ASÍ QUE HEMOS PUESTO $4 + 2 = 6$ CARTAS. SI SE TRATASE DE UNA CARRERA DE DOS JUGADORES, PONDRÍAMOS $2 + 2 = 4$ CARTAS. VEREMOS QUE DURANTE LA CARRERA PUEDE OCURRIR QUE TENGAMOS MÁS DE SEIS CARTAS DE ANCHO, PERO ESO NO ES NINGÚN PROBLEMA. VUESTRO ÚNICO LÍMITE SERÁ EL ANCHO DE LA MESA SOBRE LA QUE ESTÁIS JUGANDO.

Finalmente, cada jugador roba 5 cartas del mazo de terreno y las conserva en su mano, de modo que solo pueda ver el lado de terreno. Así pues, los jugadores pueden ver el lado de ataque de las cartas de sus rivales (y evaluar el peligro real contra el que se enfrentan). Al principio de la partida, los jugadores no conocen el potencial de los ataques que tienen en la mano. Como pronto descubrirás, los jugadores irán adivinando el reverso de las cartas que tienen en la mano, según progresa la partida.



Empieza la carrera

En cuanto todos los jugadores estén listos, cogen sus tres dados y, a la de tres, todos tiran simultáneamente sus dados sobre la mesa. A continuación, los jugadores pueden ir repitiendo las tiradas de cualquier número de sus dados, tantas veces como quieran, y los irán colocando en su panel de jugador tal y como vayan sacando el resultado que quieren, en el orden en el que van a usarlos. En el panel, el dado sobre el número uno será el primero que resolverá cuando le llegue el turno y, el que esté sobre el tres, el último. En cuanto alguno de los jugadores esté satisfecho con los resultados de sus dados y haya colocado el último de estos en su panel, gritará «Waaagh!» inmediatamente.

Regla opcional Carreras de hasta 8 corredores



SI QUIERES MONTAR UNA TANGANA REALMENTE CAÓTICA (Y TIENES UNA MESA BASTANTE ANCHA), PUEDES JUNTAR HASTA OCHO INTRÉPIDOS GRETCHINZ AL

VOLANTE DE SUS BUGGIES. PARA ELLO, NECESITARÁS DOS COPIAS DE ESTE JUEGO. DEBERÁS MONTAR LOS COCHES DE LA SEGUNDA CAJA CON SU PARTE FRONTAL DE UN COLOR DISTINTO A LOS DE LA PRIMERA (USA LOS COLORES SECUNDARIOS DE LAS FICHAS DE BUGGY). LOS JUGADORES QUE JUEGUEN CON ESTOS COCHES BICOLOR UTILIZARÁN ESTAS FICHAS CON DOS COLORES.

BARAJA LAS CARTAS DE DOS MAZOS. SITÚA LA LÍNEA DE META A UNA DISTANCIA DE 10 CARTAS (EN VEZ DE 7). REPARTE LOS KLANES DE FORMA ALEATORIA Y PREPÁRATE PARA CORRER LA CARRERA MÁS LOCA DE LA GALAXIA.



A partir de este momento, nadie más podrá volver a tirar sus dados y todos los jugadores deberán contentarse con la tirada que les haya quedado sobre la mesa, colocando los dados en su panel. Está permitido que en este momento (y solo en este momento), los jugadores tapen su panel con la mano para evitar que los demás espíen sus estrategias al colocar los dados.

Si jugáis con las habilidades de los klanes, ahora es cuando las ponéis en juego. Cada jugador puede cambiar un único resultado de «Habilidad de klan» de su tirada, según le indique su habilidad (v. «Habilidades de los klanes» al final de este reglamento). Los Freebooterz pueden esperar a que todo el mundo haya aplicado su habilidad de klan antes de jugar la suya.

El jugador que gritó «Waaagh!» en primer lugar será el primero en resolver su turno completo. En cuanto termine, seguirá jugando el jugador a su izquierda y así sucesivamente, en el sentido de las agujas del reloj. Cuando todos los jugadores hayan jugado su turno, se volverán a coger los dados y se empezará una nueva ronda.

Reglas de oro

Estás obligado a hacer lo que indican tus dados y siguiendo en el orden en que los has dispuesto. Incluso cuando ya no te interesa hacerlo. Incluso si no tienes cartas para efectuar tus ataques. No puedes tener más de cinco cartas en tu mano. Si en algún momento superas este límite, debes descartarte inmediatamente de las cartas sobrantes (a tu elección). Si tienes que efectuar un ataque o descartar cartas de tu mano y no tienes suficientes para poder hacerlo, descarta lo que te quede en la mano y recibe una ficha de llamas.

¿Qué es el Waaagh!?

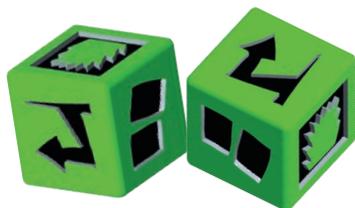
LOS PIELSVERDES SON UNA RAZA VIOLENTA QUE SURCA LAS GALAXIAS DEL CUADRAGÉSIMO PRIMER MILENIO ATACANDO A TODO BICHO VIVIENTE QUE ENCUENTRAN A SU PASO. LA CULTURA GREGARIA DE ESTOS SERES HACE QUE LAS TRIBUS SIGAN SIEMPRE AL KAUDILLO MÁS FUERTE. CUANDO UN KAUDILLO LOGRA CONGREGAR A UN GRUPO NUMEROSO DE SEGUIDORES, ESTÁ DIRIGIENDO SU PROPIO WAAAGH!

ADEMÁS, ESTE ES EL GRITO DE BATALLA QUE ACOMPAÑA A LAS TROPAS ORKAS CUANDO CARGAN AL COMBATE CONTRA SUS ENEMIGOS. NO ES DE EXTRAÑAR QUE, EN EL FRENESÍ DE LA CARRERA, LOS PILOTOS GRETCHIN GRITEN «WAAAGH!» PARA SUGESTIONARSE Y ENTREGARSE COMO LOCOS A LA VELOCIDAD.



Dados, ataque, movimiento y cartas de terreno

En cuanto uno de los jugadores haya gritado «Waaagh!», los otros jugadores (después de jugar sus habilidades de clan) colocan los dados en su panel para usarlos cuando les llegue su turno. Los dados presentan seis resultados posibles y, a continuación, os explicamos cuál es el efecto de cada uno de ellos.



ZUMBAR A LA DERECHA.

Avanza el buggy a la carta que está en la diagonal a la derecha.



ZUMBAR A LA IZQUIERDA.

Avanza el buggy a la carta que está en la diagonal a la izquierda.



DAKKA. Ataca a otro vehículo o intenta destruir una carta de terreno.



ROBAR CARTAS. Roba 2 cartas del mazo de terreno y añádelas a tu mano, sin ver el reverso de ataque.



OJO DE MORKO (O TAL VEZ DE GORKO).

Pide a otro jugador que te diga cuántas cartas de disparo tienes en la mano. Debe decirte la verdad.



HABILIDAD DE KLAN. Si jugáis con las habilidades de los klanes, puedes usar uno de tus dados con este resultado (solo uno, los demás no te servirán de nada). Si no usáis estas habilidades, este resultado cuenta como una cara en blanco.

Ataque



Para poder abrir fuego con tus cañones necesitas tener al menos un resultado «Dakka» en tus dados. En ese caso, debes atacar al buggy de algún adversario o intentar destruir una carta de terreno que haya sobre la mesa. Si tienes dos o tres resultados «Dakka» en tus dados puedes efectuar más de un ataque en tu turno, contra el mismo objetivo u objetivos distintos. Pero piénsalo bien, ya que para ello debes tener suficientes cartas de disparo en la mano.

- **ATACAR A UN CONTRINCANTE.** Primero, declara a quién quieres atacar; luego, coge dos cartas de tu mano y ponlas sobre la mesa simultáneamente, mostrando el reverso de ataque.



Si las dos son cartas de **DISPARO**, el ataque ha tenido éxito. El vehículo objetivo recibe una ficha de llamas. Descarta las cartas utilizadas.



Si al menos una de las cartas es de **PROBLEMAS**, algo ha ido terriblemente mal con tu arma. Coloca una ficha de llamas en tu buggy. Descarta las cartas utilizadas.



Si al menos una de las cartas es de **EXPLOSIÓN**, tu arma ha decidido fallarte en el peor momento. Descarta todas las cartas de tu mano.

Si sacas una carta de explosión y una de problemas, te ha tocado el premio gordo y sufres los dos efectos acumulados: recibes una ficha de llamas y descartas tu mano de cartas.



- **INTENTAR DESTRUIR EL TERRENO.** Si decides abrir fuego sobre una posición en la que no hay ningún vehículo enemigo, tras indicar cuál es, coge una carta de tu mano y ponla sobre la mesa, mostrando el reverso de ataque.



Si sacas una carta de **EXPLOSIÓN**, tu arma ha decidido fallarte en el peor momento. Descarta todas las cartas de tu mano.



Si sacas una carta de **DISPARO**, habrás destruido la carta de terreno indicada. Pon sobre ella una carta de cráter. Descarta la carta de disparo utilizada.

Si un jugador entra en una **carta de cráter**, pierde dos cartas de su mano (a su elección) y las deja en la pila de descarte.



CARTA DE CRÁTER



Si sacas una carta de **PROBLEMAS**, algo ha ido terriblemente mal con tu arma. Coloca una ficha de llamas en tu buggy. Descarta la carta utilizada.





FICHAS DE LLAMAS



Cada vez que un buggy sea atacado con éxito, recibe una ficha de llamas (colócala en el buggy o en el panel de jugador). Cuando un vehículo recibe su tercera ficha de llamas queda completamente inmovilizado y **pierde su próximo turno**, mientras el conductor intenta apagar el fuego, y el jugador **debe descartar todas las cartas de su mano**. Si el jugador todavía no ha jugado su turno en esta ronda o se encuentra en mitad de su turno, descarta todos los dados de su panel. Si el jugador ya había jugado su turno en el momento de recibir la tercera ficha, entonces no podrá tirar los dados al principio de la próxima ronda.

Cuando pueda volver a tirar los dados, antes de hacerlo, el jugador descartará dos de las tres fichas de llamas de su vehículo (siempre se quedará con una) y robará una carta del mazo.

¡Solo queda un buggy en la carrera! En el caso de que solo quede un buggy en la carrera, el jugador solo podrá efectuar tres repeticiones de dados (tirando tantos dados como quiera cada vez). Esto puede ocurrir a menudo en las partidas de dos jugadores.

Movimiento



Cuando un piloto tiene que aplicar un resultado «Zumbar» (a izquierda o derecha), debe mover su buggy en diagonal en la dirección que corresponda y aplica inmediatamente los efectos de la carta sobre la



que se ha movido el vehículo.

A continuación debe colocar cartas delante del buggy, de modo que, si están vacías, cubra las tres posiciones delanteras (la de enfrente y las diagonales izquierda y derecha). Las cartas deben colocarse siempre por orden (de un lado a otro, siempre en el mismo sentido), enfrente del vehículo que acaba de moverse y en el orden en el que se roban del mazo de terreno. No es necesario colocar cartas a los lados de los vehículos, ya que estos no pueden moverse a esa posición. Si no se puede colocar una carta porque no cabe sobre la mesa, simplemente los pilotos no pueden desplazarse en esa dirección. En el caso de que el jugador cuente con varios resultados «Zumbar», debe aplicar todos los efectos al resolver cada uno de ellos.

Al moverse, los buggies pueden encontrarse con distintos tipos de situaciones:

- Si la carta a la que se mueve es de terreno despejado, el vehículo puede seguir moviendo (si el jugador dispone de más resultados «Zumbar» en su panel). Con un poco de suerte, un jugador puede llegar a mover hasta tres posiciones en un mismo turno.
- Si la carta a la que se mueve es de cualquier otro tipo distinto al terreno despejado, el buggy estará obligado a detener su movimiento al entrar en ella y tiene que resolver sus efectos. El jugador pierde cualquier resultado «Zumbar» que aún no haya utilizado.
- Si la carta a la que se intenta mover está ocupada por el buggy de un oponente, se produce una colisión. En tal caso, el vehículo del jugador que está jugando su turno no se mueve y, además, los dos jugadores involucrados deben descartarse de una carta a su elección.

Cuando todos los buggies hayan avanzado más allá de una determinada línea de cartas, podéis descartar esas cartas para que no os molesten. ¡Tened cuidado de no mezclar cartas de cráter con cartas de terreno!

Cartas de terreno



TERRENO DESPEJADO.

Los vehículos se pueden mover por aquí sin ningún problema. Si disponen de más resultados «Zumbar», los pilotos pueden seguir avanzando.



ESTAMPIDA DE GARRAPATOS.

Rebaños de garrapatos salvajes siempre dispuestos a roer los neumáticos de los buggies o las tripas de los pilotos. Cuando un vehículo se mueve a esta carta, el jugador elige una carta de su mano y la descarta.





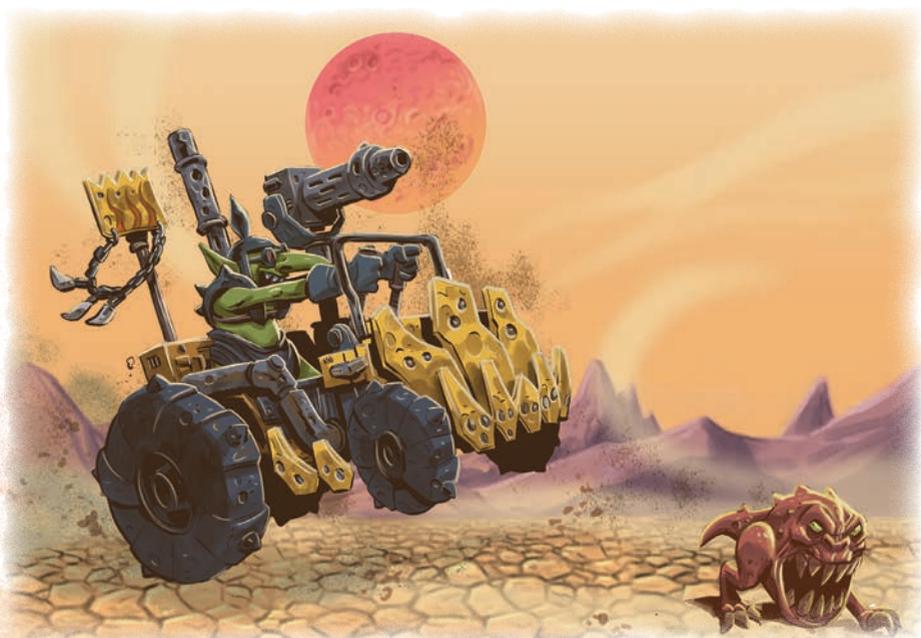
MATERIALES DESGUAZADOS OCULTOS. Es frecuente encontrarse con restos de otros vehículos que habían participado en carreras anteriores, cubiertos por el polvo

de la pista y siempre útiles durante la carrera. El jugador roba 1, 2, 3 o 4 cartas del mazo (según indique la carta de terreno), sin mirar el reverso de ataque de las cartas. Atención: el límite de la mano es de 5 cartas; si después de robar, el jugador excede este límite, debe descartarse de las cartas sobrantes (a su elección).



MATERIALES DESGUAZADOS.

Los mismos restos de vehículos del apartado anterior, pero plenamente visibles e identificables a pesar de la velocidad de la carrera, listos para ser pillados al vuelo. El jugador roba 1, 2 o 3 cartas del mazo (según indique la carta), pero puede mirar el reverso de ataque de las cartas antes de añadirlas a su mano. El jugador debe descartarse de las cartas sobrantes (a su elección) por encima del límite de 5.





CHARCO. Pasar por encima de un charco puede ayudar a enfriar un vehículo que esté en una situación extrema. El jugador puede quitar una de las fichas de llamas que arden en su vehículo.



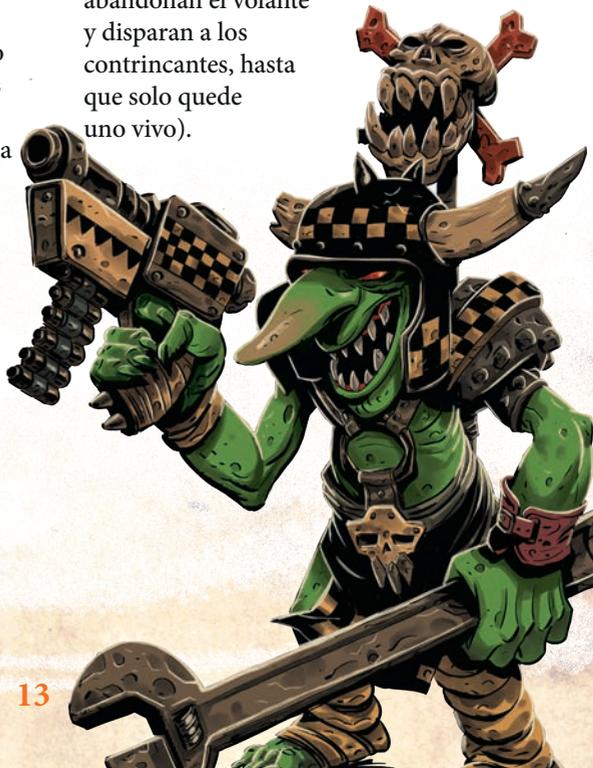
NUBES DE DISFORMIDAD. Los Weirdboys orkos disfrutan añadiendo un poco más de caos a las carreras; para ello, lanzan estos sencillos conjuros que permiten a los pilotos más

hábiles confundir a sus contrincantes. El jugador roba una carta de la mano de cada uno de los demás jugadores (viendo perfectamente el reverso de ataque de las cartas) y las añade a su mano. El jugador debe descartarse de las cartas sobrantes (a su elección) por encima del límite de 5.

Fin de la carrera

La carrera termina cuando un buggy alcanza la séptima línea de cartas (en contacto con la caja del juego). El resto de jugadores aún debe jugar sus turnos pendientes, hasta completar la ronda, y luego se determina el ganador de la carrera.

- Si solo hay un buggy en la última línea de cartas, ese jugador es el ganador de la carrera (incluso si ha llegado con tres fichas de llamas en su coche).
- Si hay más de un buggy en la última línea de cartas, gana el jugador con menos fichas de llamas en su vehículo. En caso de que persista el empate, gana el jugador que tenga más cartas de disparo en la mano (los gretchinz abandonan el volante y disparan a los contrincantes, hasta que solo quede uno vivo).



Ejemplo de un turno de juego

EL JUGADOR AMARILLO ES EL PRIMERO EN GRITAR «WAAAGH!» Y, POR TANTO, SERÁ EL PRIMER JUGADOR DE ESTA RONDA. HA SACADO LOS SIGUIENTES RESULTADOS EN LOS DADOS:



- 1.- PRIMERO RESUELVE SU MOVIMIENTO DE ZUMBAR A LA DERECHA, DESPLAZANDO SU BUGGY A LA CARTA CORRESPONDIENTE. EN CUANTO EL BUGGY ENTRA EN LA CARTA, SE ACTIVA SU EFECTO. EN ESTE CASO SE TRATA DE UNA ESTAMPIDA DE GARRAPATOS, POR LO QUE TIENE QUE DEJAR UNA DE LAS CARTAS DE SU MANO EN LA PILA DE DESCARTE.



- 2.- UNA VEZ RESUELTA LA ESTAMPIDA DE GARRAPATOS, EL JUGADOR COLOCA CARTAS DELANTE DEL BUGGY (EN ESTE CASO, DE IZQUIERDA A DERECHA).



- 3.- AHORA LE TOCA RESOLVER EL OJO DE MORKO (O TAL VEZ DE GORKO) Y PREGUNTA AL JUGADOR QUE TIENE SENTADO ENFRENTA: «¿CUÁNTAS CARTAS DE DISPARO TENGO?». EL JUGADOR INTERPELADO **DEBE DARLE LA RESPUESTA CORRECTA**: 3 CARTAS DE DISPARO. EN ESTE MOMENTO, EL JUGADOR TIENE ALGO MÁS DE INFORMACIÓN (AUNQUE NO SABE EXACTAMENTE CUÁLES SON LAS TRES CARTAS DE SU MANO CON UN REVERSO DE DISPARO).



- 4.- EL RESULTADO DEL ÚLTIMO DADO («DAKKA») LE PERMITE ATACAR A UN CONTRINCANTE Y DECIDE ATACAR AL BUGGY AZUL. COMO SABE QUE CUENTA CON 3 DISPAROS EN SU MANO ACTUAL DE 4 CARTAS, CONFÍA EN SU BUENA SUERTE... SI CONSIGUE PONER DOS CARTAS DE DISPARO SOBRE LA MESA, EL ATAQUE HABRÁ TENIDO ÉXITO Y EL COCHE AZUL RECIBIRÁ UNA FICHA DE LLAMAS.



DESPUÉS, EL JUGADOR A SU IZQUIERDA JUGARÁ SU TURNO, REALIZANDO LAS ACCIONES CORRESPONDIENTES SEGÚN EL ORDEN DE LOS DADOS. Y ASÍ HASTA QUE TODO EL MUNDO HAYA JUGADO SU TURNO.

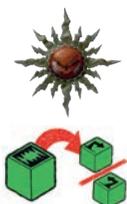
Habilidades de los klanes

Tradicionalmente, cada uno de los klanes orkos se ha caracterizado por alguna cosa que lo distingue de los demás. A los Bad Moons les crecen los piños más rápido que a los demás, por lo que son los más ricos de todos; por su parte, los Evil Sunz son especialistas en la velocidad, y ya se sabe que el rojo corre más (no obstante, aunque sea casi un sacrilegio,

no es imprescindible que el jugador de los Evil Sunz juegue con el coche rojo). Estas peculiaridades se reflejan en las habilidades de los distintos klanes. Es recomendable que juguéis vuestra primera partida usando el reverso neutro de los paneles de jugador, de modo que todo el mundo juegue sin reglas especiales y estéis todos al mismo nivel. No obstante, pronto querréis darle más salsa a vuestras partidas y aplicar las siguientes reglas:



GOFF. Puedes convertir un resultado «Habilidad de klan» en un resultado «Dakka».



EVIL SUNZ. Puedes convertir un resultado «Habilidad de klan» en un resultado «Zumbar» (a la derecha o a la izquierda, tú eliges).



FREEBOOTERZ. Puedes intercambiar un resultado «Habilidad de klan» por cualquier dado de los demás jugadores. Puedes esperar a que todos los jugadores hayan aplicado sus habilidades de klan

antes de usar la tuya (con lo que el jugador que reciba tu dado, si ya ha jugado su habilidad de klan, no podrá usarlo para nada).



DEATHSKULLS. Si eres el primero que ha gritado Waaagh!, puedes esperar a que todos los jugadores hayan colocado sus dados en el panel, para luego reordenar los tuyos como más te convenga.



SNAKEBITES. Puedes convertir un resultado «Habilidad de klan» en un resultado «Ojo de Morko (o tal vez de Gorko)».



BAD MOONS. Puedes convertir un resultado «Habilidad de klan» en un resultado «Robar cartas».



BLOOD AXES. Después del Waaagh!, aún puedes volver a tirar uno de tus dados.

How to play?



www.devirgames.com/product/gretchinz



DEVIR

Devir Iberia S.L., Calle Roselló, 184. 08008 Barcelona www.devir.es · **Distribuído no Brasil pela DEVIR LIVRARIA LTDA**, R. Teodureto Souto, 624. Cambuá, CEP 01539-000. São Paulo - SP CNPJ 57.883.647/0001-26 sac@devir.com.br Tel: (011) 2127-8787 · **Distribuído em Portugal pela DEVIR LIVRARIA, LDA** Pólo Industrial Brejos de Carreteiros · Escritório 2, Olhos de Água 2950-554 Palmela. www.devir.pt devir.pt@devir.com Tel: (351) 212 139 440 · **Devir Italia** Piazza Petrucci 8 Camaione (LU) www.devir.com · **Devir Americas** 2735 California Ave. SW, Suite 110A, Seattle, WA 98116 www.devirgames.com

Warhammer 40,000: Gretchinz © Copyright Games Workshop Limited 2017. Gretchinz, the Gretchinz logo, GW, Games Workshop, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000, 40,000, the 'Aquila' Double-headed Eagle logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likeness thereof, are either © or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under licence. Devir, the Devir logo are either © or TM, and/or © Devir. All rights reserved to their respective owners.