

GO BOMB!



3 a 6



15'



10+

Objetivo do Jogo

Evitar que a ficha do Boomy esteja na sua mão quando o contador de tempo chegar ao número 0. Assim, você não receberá as fichas de explosão. No final da partida, o jogador que estiver com menos pontos de detonação será o vencedor.

Componentes



1 ficha de Boomy



1 carta de estopim



8 cartas de contador de tempo numeradas de 0 a 7.



80 cartas de ação divididas em 6 baralhos nas cores amarelo, azul, verde, vermelho, rosa e roxo.



10 fichas de detonação: 5 fichas de explosão (vermelhas) e 5 fichas de estilhaços (azuis)

Preparação da partida

1

Separe as cartas de contador de tempo e as coloque na mesa viradas para cima, em ordem crescente, até atingir um valor igual ao número de jogadores +1. Forme a pilha de contador de tempo e a coloque ao alcance de todos.

Ex: Em uma partida para três jogadores, separe as cartas de contador 0,1,2,3 e 4.

2

Posicione a carta de estopim à direita da pilha de contador de tempo, virada para cima.

3

Cada jogador escolhe e pega todas as 5 cartas de ação de uma cor, formando seu baralho de ações.

4

Vire as fichas de detonação com seus lados que mostram números para baixo. Embaralhe-as e deixe-as ao alcance de todos.

5

O jogador que mais recentemente tiver ouvido uma explosão recebe a ficha de Boomy, e começa a rodada.



3



4



5

Efeitos das Cartas de Ação



Move Boomy uma vez para a esquerda.



Move Boomy duas vezes para a esquerda.



Move Boomy uma vez para a direita.



Descarta 1 carta da pilha de contador de tempo.



Descarta 2 cartas da pilha de contador de tempo.



Copia o efeito da primeira carta à esquerda diferente desta.

IMPORTANTE:

Ao resolver uma ação de descartar cartas da pilha de contador de tempo, se ela já estiver na carta de número 0, a ação não terá efeito.

Fases do Jogo

Cada rodada em Go Bomb! acontece em 3 fases:

- 1-Jogando cartas de ação
- 2-Resolvendo as cartas de ação
- 3-Resolvendo explosões



FASE 1 - Jogando cartas de ação

O jogador com o Boomy deve escolher uma carta e posicioná-la virada para baixo ao lado da carta de estopim. A ação desta carta ficará em segredo até a Fase 2.

Logo após, o jogador à esquerda deve colocar uma de suas cartas virada para cima ao lado da carta do jogador anterior. Em seguida, o próximo jogador à esquerda repete a ação, até que todos tenham jogado uma carta.

FASE 2 - Resolvendo as cartas de ação

O jogador com a ficha do Boomy revela a sua carta jogada e deve resolver os efeitos de todas as cartas da mesa. Ele começa pela carta de estopim, que descarta uma carta da pilha de contador de tempo.

Em seguida, ele resolve os efeitos das cartas de ação, uma a uma, na ordem em que foram jogadas até que todas sejam resolvidas.

Boomy só explode depois que todas as cartas de ação da rodada tiverem sido resolvidas e a pilha de contador de tempo chegar a 0.

Se o contador de tempo chegou a 0, siga para a Fase 3. Caso contrário, jogue novamente as Fases 1 e 2.

Após finalizada esta fase, cada jogador pega de volta a carta de ação utilizada e a coloca na sua frente virada para baixo. Os jogadores só podem reaver estas cartas quando restar apenas 1 carta de ação em suas mãos.

FASE 3 - Resolvendo explosões

Boomy explodiu!

O jogador que estiver com a ficha do Boomy deve pegar uma ficha de explosão e o jogador à sua esquerda deve pegar uma ficha de estilhaço. Os jogadores não devem revelar aos demais o valor das fichas recebidas.

Em sequência, o jogador com o Boomy deve voltar com as cartas que foram descartadas para a pilha de contador de tempo para reiniciar a contagem.

FIM DE JOGO:

O jogo acaba após 5 explosões. O jogador com o menor valor de pontos de detonação (explosão e estilhaços) é o vencedor! Em caso de empate, o jogador com o menor número de fichas vence. Caso o empate persista, os jogadores empatados compartilham a vitória.

Modo de Jogo: Pelos Ares!!!

Neste modo não serão utilizadas as fichas de detonação.

Ao resolver uma explosão, o jogador que estiver com a ficha do Boomy é eliminado da partida. Ele deve passar a ficha do Boomy ao jogador à sua esquerda.

Esse jogador remove do jogo a carta de maior valor que foi descartada da pilha de contador de tempo e devolve as demais para reiniciar a contagem. O jogo segue normalmente até restar apenas um jogador, que será o vencedor!



DESIGN DE JOGO: EURICO CUNHA

DESENVOLVIMENTO: FERNANDO TOLEDO, GUSTAVO DE ARAÚJO.

DESIGN GRÁFICO: EDU REIS, BRUNO MARQUEZ, JVC_ARTZ.

ILUSTRAÇÃO: BRUNO MARQUEZ.

MANUAL: CLAUDINEI MENDONÇA ALEXANDRE REIS

REVISÃO DO MANUAL: BARBARA ANDRADE, CLAUDINEI MENDONÇA, WILLIAN NIEBLING

PLAYTESTING: ALEXANDRE REIS, DAVI LUCAS PRESOTTE, HENRIQUE ASSIS, MÁRCIO ASSIS, MANUELE ASSIS DA SILVEIRA, MARIA JULIA RONZANI, MAX JORGE, NICHOLAS CAETANO, SAMUEL SORANÇO.

ESTE PRODUTO FOI FABRICADO COM TODOS OS CUIDADOS POSSÍVEIS. NO ENTANTO, SE ALGUM COMPONENTE ESTIVER FALTANDO OU ESTIVER DANIFICADO, ENTRE EM CONTATO COM NOSSO ATENDIMENTO AO CLIENTE: INFO@CALAMITYGAMES.COM.BR

V1 - 2024

PRODUZIDO POR: GAMES FORFUN LLC®

NENHUMA PARTE DESTA PRODUTO PODE SER REPRODUZIDA OU COPIADA SEM PERMISSÃO.