

# ■ Bomb Kick Party – Livro de Regras Oficial

## 1. Visão Geral

Bomb Kick Party é um jogo de estratégia e ação em tabuleiro onde jogadores competem posicionando bombas, destruindo blocos e tentando eliminar seus oponentes.

Cada partida é composta por rodadas em que os jogadores alternam suas jogadas, gerenciando o posicionamento de bombas e blocos de forma tática.

## 2. Preparação Inicial

O tabuleiro é montado com casas vazias e blocos destrutíveis.

O jogo começa com cada jogador posicionado em uma das quatro quinas do tabuleiro. Todos iniciam com duas vidas e uma bomba disponível. Em seguida, cada jogador lança um dado para definir a ordem dos turnos: quem tirar o maior número começa, e os demais seguem em ordem decrescente conforme os resultados. Em caso de empate, os jogadores empatados lançam novamente até que a ordem seja definida.

Os blocos destrutíveis são distribuídos pelos jogadores, respeitando a regra:

Nenhum bloco pode ser colocado a uma casa de distância do jogador ou de qualquer inimigo. Isso garante espaço inicial de movimentação.

## 3. Distribuição dos Blocos

A quantidade de blocos no início depende do número de jogadores:

Jogadores	Blocos por Jogador
2 jogadores	5 blocos
3 jogadores	4 blocos
4 jogadores	3 blocos

## 4. Regras de Bombas

### 4.1 Posicionamento

O jogador da vez pode posicionar uma bomba até duas casas de distância de sua posição atual.

Por padrão, apenas uma bomba pode ser colocada por vez.

### 4.2 Cadeia de Explosões

Se duas ou mais bombas estiverem adjacentes e uma delas explodir, todas explodem em sequência. Apenas a bomba que iniciou a explosão aumenta seu raio de explosão em +1 casa.

### 4.3 Raio de Explosão

Raio inicial: 1 casa em cada direção (N, S, L, O).

## 5. Acúmulo e Geração de Bombas

Cada jogador ganha 1 bomba nova por rodada.

Se o jogador não utilizar sua bomba, ela é acumulada.

O jogador pode acumular no máximo 2 bombas.

## 6. Turnos

Cada rodada segue esta ordem:

1. Início da rodada: todos os jogadores recebem +1 bomba (respeitando o limite).
2. Explosões ocorrem.
3. Jogada do jogador: mover-se (obrigatório) e posicionar bomba (opcional).
4. Fim da rodada: passa para o próximo jogador.

## 7. Destruição e Efeitos

Blocos destruídos liberam espaço e geram bônus.  
Jogadores atingidos por uma explosão sofrem dano.

## 8. Condições de Vitória

O último jogador sobrevivente vence.  
O jogo tem um limite de 10 turnos. Caso o jogo chegue nesse cenário, vence quem tiver mais vidas.  
Em caso de empate, a prioridade é: mais vidas, mais blocos destruídos e mais dano causado a jogadores.

## 9. Regras Opcionais

Aumentar a quantidade de bombas por rodada (ex: até 2 ou 3).  
Permitir andar mais de uma casa por vez sem usar poderes.

## 10. Observações Gerais

Distâncias são medidas apenas em casas ortogonais.  
Em caso de explosões simultâneas, ambos os jogadores sofrem danos.

## 11. Cartas de Bônus

Ao destruir um bloco, o jogador recebe uma carta bônus. Elas podem ser:

- Vida Extra: ganha 1 vida a mais, respeitando o limite.
- Escudo: protege o jogador por 2 rodadas e anula 1 dano.
- Reposição de Blocos: adiciona novos blocos ao tabuleiro.
- Chutar uma Bomba: chuta a bomba 2 casas para frente.
- Posicionamento de Bloco: posiciona um bloco extra em qualquer lugar.
- Bomba Incendiária: explode e mantém fogo na área atingida.
- Andar 2 Blocos: permite andar até 2 blocos.
- Raio 2x: dobra o raio da explosão (pode se somar a reações em cadeia).