



**LOONEY
TUNES**™

Apresenta:

LOONEY BOOM

LIVRO DE REGRAS



LOONEY TUNES and all related characters and elements © & ™
Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEL (s21)





LOONEY BOOM!

Os Looney Tunes sempre estiveram fora de controle, mas, agora, o nível de loucura dessa galera simplesmente **explodiu!**

Eles decidiram brincar de “batata-quente”.

Ué? Até aí, tudo bem!

Ninguém vê nada de errado nisso...

Ah, sim, sim... Só que tem um pequeno detalhe: o Pernalonga trocou a inofensiva batatinha por uma **BOOOOOMBA!**

E agora?

Isso poderia ser um problema para algumas pessoas, mas não para os Looney Tunes! Eles vão resolver isso da forma mais **divertida** possível.

Em **LOONEY BOOM!**, cada jogador é um personagem com um poder especial, podendo manipular o pavio da bomba ou usar os maravilhosos produtos das **Indústrias ACME** para tentar adiar o inevitável.

A bomba **VAI** explodir!

E isso é tão certo quanto o Marvin é marciano.

Apenas use todas as suas cartas e habilidades para evitar que isso aconteça na sua vez!

O que que há velhinho?



CONHECENDO AS CARTAS

CARTAS DE PERSONAGEM:

HABILIDADE
ESPECIAL

PERSONAGEM

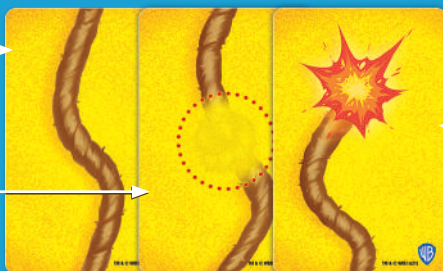


NÍVEL DE
PACIÊNCIA

CARTAS DE PAVIO:

PAVIO
INTEIRO

PAVIO
COM NÓ



PAVIO
ACESO

CARTAS DE PRODUTOS DAS INDÚSTRIAS ACME:





COMPONENTES

- 01 peça de bomba.
- 30 marcadores de paciência.
- 10 marcadores de nó.
- 16 cartas de personagem.
- 34 cartas de pavio.
- 56 cartas de produtos das Indústrias ACME.
- 04 cartas de auxílio ao jogador.

PREPARAÇÃO

- 1 Coloque a **peça de bomba** no centro da mesa.
- 2 Coloque três **cartas de pavio** adjacentes à peça de bomba, uma atrás da outra, na seguinte sequência: pavio inteiro, pavio inteiro, pavio aceso.

Faça isso de modo que a carta de pavio aceso fique na posição mais distante da bomba.

Cada posição representa, a partir de agora, uma **seção do estopim**. Isso quer dizer que, no início da partida, a bomba tem 3 (três) seções de estopim.

- 3 Embaralhe e distribua uma **carta de personagem** para cada jogador. Esta carta fica aberta, à vista de todos, na frente do jogador que a pegou.

As cartas de personagem restantes não serão utilizadas nesta partida e podem retornar para a caixa do jogo.





- 4 Cada jogador pega o número de **marcadores de paciência** conforme o nível de paciência mostrado no canto superior direito da carta de seu personagem.

Coloque os marcadores perto da sua carta de personagem.

Os marcadores de paciência que sobraem não serão utilizados nesta partida e podem retornar para a caixa do jogo.

- 5 Embaralhe as cartas de pavo restantes misturadas com as **cartas de produtos das Indústrias ACME** e distribua 5 (cinco) cartas para cada jogador, com a face virada para baixo.

- 6 Forme um baralho de compras com as cartas que sobraem. Deixe as cartas viradas com a face para baixo, ao alcance de todos os jogadores.

- 7 Crie um estoque geral de **marcadores de nó** que fique ao alcance de todos os jogadores.

- 8 O participante que assistiu a um desenho dos **Looney Tunes** mais recentemente começará a partida.

Vocês estão prontos para começar.

Salve-se quem puder!

**BEEP
BEEP!!!**

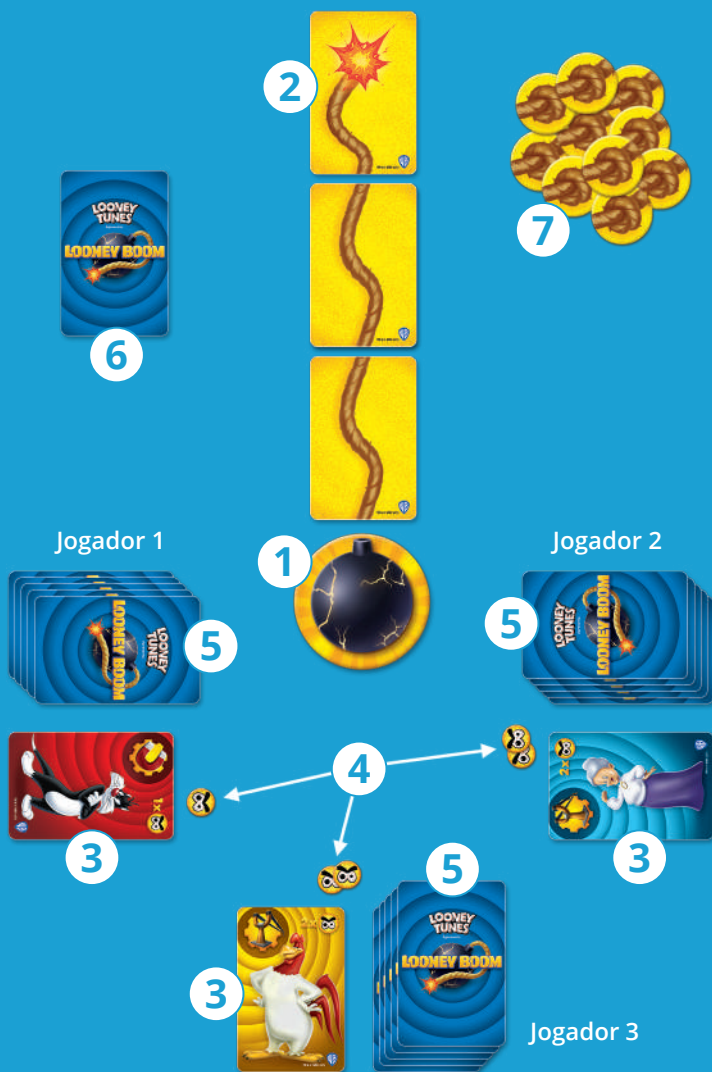


TM & © WBIE (s21)





EXEMPLO DA PREPARAÇÃO:





RESUMO DO TURNO

Em **LOONEY BOOM!**, seu objetivo é sobreviver! Para isso, você precisa explorar os poderes do seu personagem e os produtos das Indústrias ACME para se livrar da explosão, empurrando a bomba para o próximo coleguinha.

ETAPA #1 - O jogador da vez realiza sua ação (ou ações), jogando uma ou mais cartas de sua mão, se possível.

ETAPA #2 - A ação é resolvida, podendo ou não ter a participação de outros jogadores.

ETAPA #3 - Cada uma das cartas de pavio aceso presentes no estopim são movidas uma seção para a frente, na direção da bomba.

Comece movendo a carta mais próxima da bomba, seguindo para a próxima na fila, até chegar na carta mais distante.

O pavio aceso pode ser colocado sobre outro pavio aceso, sobre um pavio inteiro ou sobre uma carta de nó sem marcadores.

Se houver um pavio com um nó na próxima seção a ser ocupada por uma carta de pavio aceso, o fogo só avança se não houver mais marcadores de nó sobre a carta, naquele turno.

Se houver marcadores de nó sobre uma carta de nó, remova 1 (um) desses marcadores por turno, enquanto houver uma carta de pavio aceso na seção anterior.

Se não houver pavio aceso na seção anterior a uma carta de nó, nenhum marcador é retirado.





Depois de resolver as Etapas #1 e #2 do seu turno, Adriana precisa agora mover as cartas de pavio aceso presentes no estopim da bomba. Todo cuidado é pouco nesse momento! Vamos dar uma olhada em como está a mesa?



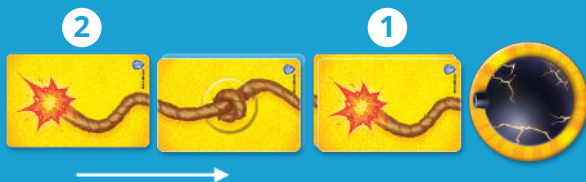
Há duas cartas de pavio aceso no estopim. Adriana precisa resolver as duas, da mais próxima para a mais distante da peça de bomba. Então, vai começar pela carta 1. Como a carta seguinte é um pavio inteiro, o pavio aceso se move uma seção para a frente.



Adriana pega a carta de pavio aceso 1 e coloca sobre a carta de pavio inteiro na seção mais próxima da bomba. Observe que, logo após isso, uma das seções do estopim ficou vazia.

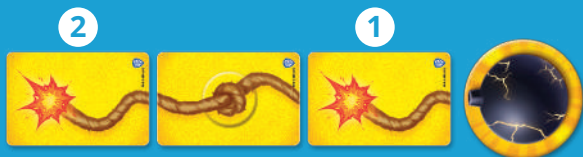


Adriana então move as seções anteriores para frente, a fim de eliminar os espaços vazios no estopim da bomba.

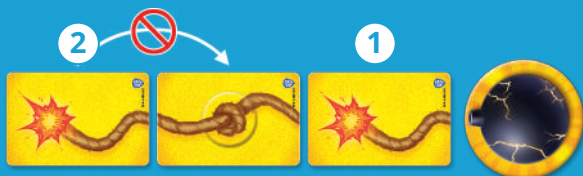




O estopim, que antes possuía 4 seções, agora conta com apenas 3. E com a primeira carta de pavio acesa resolvida, Adriana agora vai cuidar da próxima 2.



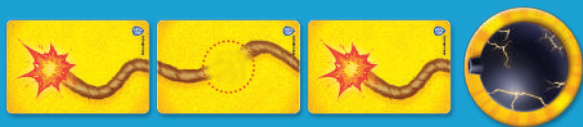
O problema é que há uma carta de nó com um marcador sobre ela. Isso significa que a carta de pavio aceso 2 não poderá avançar.



O pavio aceso não avança. Ao invés disso, a carta de pavio com um nó perde um dos seus marcadores, que retorna ao estoque geral.



Caso a carta de pavio com nó permaneça sem marcadores, a carta de pavio aceso poderá avançar sobre ela no turno do próximo jogador. E assim ficou a mesa ao final da jogada de Adriana:





ETAPA #4 - Caso a condição de fim de jogo tenha sido atingida, a bomba explode e **o jogo termina imediatamente**, com a derrota do jogador atual.

ETAPA #5 - Caso a condição de fim de jogo não ocorra, a partida continua e o jogador atual compra cartas do baralho de compras, até ter um máximo de cinco cartas em sua mão.

Não há limite de cartas na mão dos jogadores, mas se o jogador atual tiver 5 ou mais cartas em sua mão no início desta fase, ele não compra novas cartas.

ETAPA #6 - Os marcadores de paciência do personagem do jogador atual são repostos, caso a habilidade especial tenha sido utilizada nesta rodada.

ETAPA #7 - O turno do jogador atual termina e a vez passa para o próximo jogador.

JOGANDO LOONEY BOOM !

Começando pelo primeiro jogador, e seguindo no sentido horário, cada participante **deverá realizar uma, e apenas uma**, das seguintes ações:

A — Usar uma carta de pavio para modificar o estopim da bomba;

B — Usar uma carta de produto das Indústrias ACME (VENTILADOR, CATAPULTA ou SUPER COLA) para modificar uma seção do estopim da bomba;

OOOOU...

C — Usar uma carta de produto das Indústrias ACME para gerar efeitos em si mesmo ou em outro jogador.





Você pode utilizar a habilidade especial da sua carta de personagem como uma ação extra, a qualquer momento do jogo, **mesmo no turno dos adversários**, caso seja possível.



Algumas cartas de produtos das Indústrias ACME podem ser utilizadas a qualquer momento, **inclusive no turno dos adversários**.



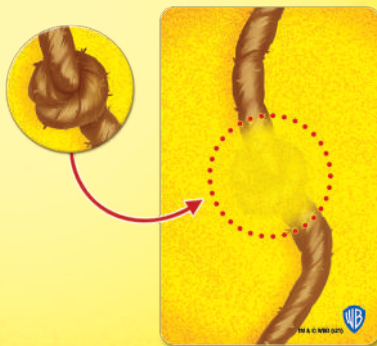
Ao jogar uma carta de produtos das Indústrias ACME, o participante poderá decidir se **o efeito será aplicado em si mesmo ou sobre outro jogador** à sua escolha, com exceção do VENTILADOR, da CATAPULTA e da SUPER COLA.

A — USANDO UMA CARTA DE PAVIO

Você pode baixar uma carta de pavio de sua mão para modificar o estopim da bomba, **colocando-a sobre** qualquer uma das cartas já presentes na mesa.

Uma carta de **pavio inteiro** serve, neste caso, para: apagar um pavio aceso; desatar um nó; ou, simplesmente, para manter o estopim da bomba como está (quando for colocada sobre uma outra carta de pavio inteiro).

Uma carta de **pavio com nó** serve para retardar o avanço de um pavio aceso. Ao inserir uma carta de pavio com nó em jogo, coloque sobre ela um marcador de nó do estoque.



TM & © WBEI (s21)





Se uma carta de pavio com nó for colocada sobre outra, os marcadores de nó que estiverem sobre a carta de baixo deverão ser realocados para a nova carta de nó.

É como se o pavio agora tivesse dois (ou mais!) nós numa mesma seção do estopim.

Se colocada sobre uma carta de pavio aceso, a carta de pavio com nó também apaga o fogo, da mesma forma que uma carta de pavio inteiro.

Se uma carta de pavio inteiro ou de pavio aceso for colocada sobre uma carta de nó, os marcadores de nó que porventura estejam colocados sobre ela devem ser retirados. Se essa mesma carta de nó for novamente revelada, um marcador de nó deverá ser colocado sobre a carta.

Já a carta de **pavio aceso** serve para ativar o estopim. Quando uma carta de pavio aceso avança para dentro da peça de bomba, há uma explosão que decreta o final da partida.

B — USANDO UMA CARTA DE PRODUTO DAS INDÚSTRIAS ACME PARA ALTERAR A ESTRUTURA DO ESTOPIM DA BOMBA

Três cartas de produtos das Indústrias ACME podem ser usadas para modificar a estrutura geral do estopim da bomba.

São elas: o VENTILADOR, a CATAPULTA e a SUPER COLA.

O **VENTILADOR** sopra para o descarte o pavio que está no topo de uma das pilhas das seções de estopim conectadas à bomba.





Durante a partida, as seções de estopim poderão receber várias cartas, umas sobrepostas às outras, formando pilhas.

Ao usar o VENTILADOR, o jogador deverá **remover apenas a carta que está no topo** de uma das seções de estopim da bomba.

Se a carta removida for um pavio com marcadores de nó, a carta vai para o descarte e os marcadores retornam para o estoque geral.

Neste caso, não importa quantos marcadores de nó estejam sobre a carta. O VENTILADOR é poderoso e nenhuma carta de pavio pode resistir ao seu vento destruidor.

Mas o VENTILADOR não pode ser usado quando houver apenas uma carta de pavio em todo o estopim, mesmo que a única carta existente seja um pavio aceso.

Se, após esta ação, a seção que foi soprada ficar sem nenhuma carta de pavio, significa que **a bomba perdeu uma seção de estopim**.

O jogador, então, reorganiza as seções de estopim que restaram, para eliminar espaços vazios que possam ter ficado entre elas; ou entre elas e a bomba.

LEMBRE-SE: **1)** Nunca pode haver espaços vazios entre as seções do estopim. **2)** Nunca pode ficar um espaço vazio entre a peça de bomba e o estopim. **3)** A bomba sempre deverá ter pelo menos uma seção de estopim durante toda a partida.





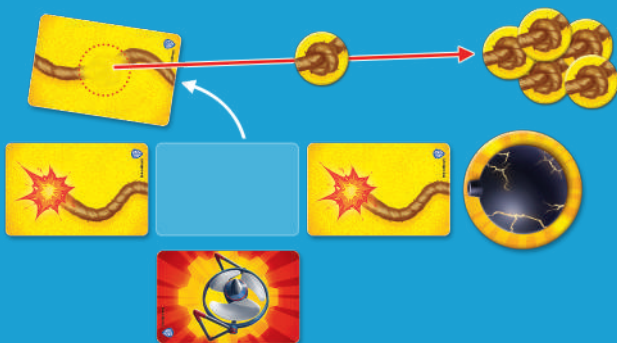
Maurício quer usar o VENTILADOR para alterar o estopim da bomba. Ele tem três opções. Vamos dar uma olhada na mesa, Velhinho...



Caso optasse por usar o VENTILADOR na seção 3, Maurício sopraria a carta do topo para o descarte, revelando, assim, uma carta de pavio com nó que deverá receber um marcador de nó no momento em que é revelada.

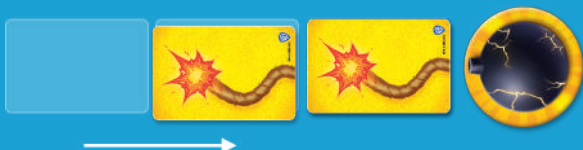


Usando o VENTILADOR na seção 2, Maurício eliminaria imediatamente a carta de pavio com nó. A carta iria para o descarte, enquanto o marcador retornaria para o estoque.

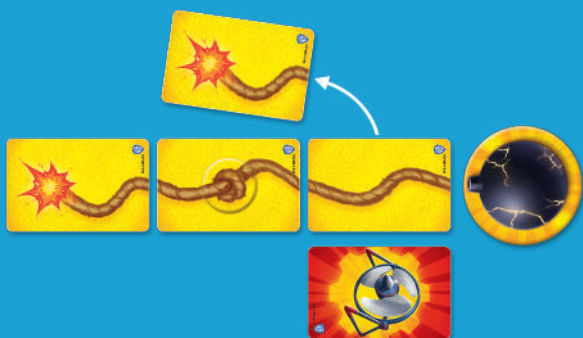




Observe que, neste caso, a seção ② do estopim ficaria sem nenhuma carta de pavio. O estopim, que antes possuía três seções, ficaria apenas com duas. Desta forma, Maurício teria que reorganizar as demais seções para eliminar o espaço vazio:



Mas Maurício é jogador experiente. Ele sabe que, se não atacar logo a seção ①, perderá o jogo. Então, ele usa o VENTILADOR sobre a carta mais próxima da peça de bomba.



A carta no topo da seção ① era um pavio aceso, que vai diretamente para a pilha de descarte. Por sorte, a carta que estava debaixo era um pavio inteiro. Por enquanto, Maurício está a salvo! Mas, desta vez, foi por pouco! UFA!

A **CATAPULTA** diminui o pavio da bomba em 1 (uma) unidade, catapultando uma seção inteira do estopim diretamente para a pilha de descarte.

Isso quer dizer que você deverá **remover todas as cartas** que estiverem na pilha da seção escolhida.

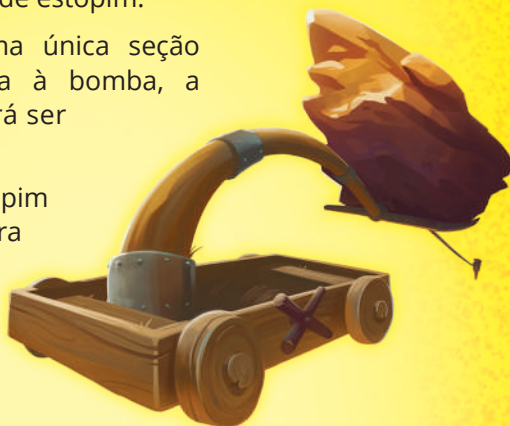




Você pode utilizar a CATAPULTA em qualquer seção de estopim da bomba. Entretanto, a bomba **sempre deve ter**, no mínimo, uma seção de estopim.

Caso haja apenas uma única seção de estopim conectada à bomba, a CATAPULTA não poderá ser utilizada.

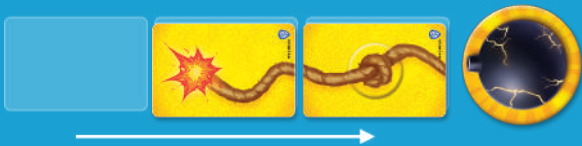
Mova as seções de estopim restantes da bomba para eliminar espaços vazios que possam ter ficado entre elas; ou entre elas e a bomba.



Viviane quer usar sua CATAPULTA para eliminar toda uma seção do estopim da bomba. Selecionando a primeira seção, Viviane elimina, de uma só vez, todas as cartas que estavam nesta pilha.



Viviane move as duas seções anteriores para frente. O estopim, que há pouco possuía três seções, agora conta com apenas duas.



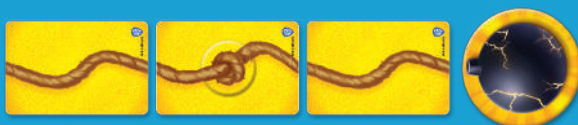


A **SUPER COLA** adiciona uma nova seção de estopim à bomba.

O participante deverá, além da carta da SUPER COLA, **jogar também uma carta de pavio**, que será “colada” à bomba.

O jogador, então, escolhe em qual posição adicionará a nova seção de estopim, movendo as demais casas para comportá-la.

Carlos Alberto quer usar a SUPER COLA para inserir uma nova seção de pavio ao estopim da bomba. Primeiro, ele analisa a mesa:



Pensando estrategicamente, Carlos Alberto deseja pressionar o próximo jogador a tomar uma ação defensiva para impedir a explosão da bomba. Sendo assim, ele decide “colar” uma nova seção do estopim da bomba entre a primeira e a segunda seções.



A mesa ficaria desta forma, após a ação de Carlos Alberto na rodada. Lembrando que antes de passar a vez ao próximo jogador, deverá posicionar a carta de pavio aceso na seção mais próxima da bomba.





C — USANDO UMA CARTA DE PRODUTO DAS INDÚSTRIAS ACME PARA GERAR EFEITOS

As maravilhosas e quase infalíveis Indústrias ACME fabricaram ferramentas, materiais e objetos, dos mais diversos e insanos, para auxiliar os Looney Tunes neste jogo.

Verifique na tabela abaixo quais são esses produtos, os efeitos que eles geram e a quantidade de cartas existentes no baralho:

CARTAS DE PRODUTOS DAS INDÚSTRIAS ACME

PRODUTO	EFEITO	QTD
Bigorna	O jogador alvo descarta 2 (duas) cartas sem realizar os efeitos.	04
Elástico	Muda o jogador alvo do efeito de uma carta recém descartada.	12
Graxa	O jogador alvo descarta uma carta (à sua escolha) sem realizar os efeitos.	04
Ímã Gigante	O jogador alvo compra três cartas do baralho de compras.	04
Kit Espião	O jogador alvo passará a jogar com uma carta de sua mão revelada. O efeito poderá ser cumulativo.	04
Patins com Foguete	Muda o sentido da ordem de turno da partida, de horário para anti-horário ou vice-versa.	04
Ratoeira	Permite “roubar” uma carta aleatória (sem vê-la) da mão do jogador alvo.	04
TNT	O jogador alvo descarta todas as cartas de sua mão, sem realizar seus efeitos, e compra o mesmo número de cartas do baralho de compras, respeitando o limite máximo de 5 (cinco) cartas.	04





AÇÃO EXTRA — USANDO AS HABILIDADES ESPECIAIS DOS PERSONAGENS

Cada personagem apresenta, em sua carta, uma habilidade especial e um nível de paciência.

O nível de paciência atual é representado pela quantidade de marcadores depositados próximos à carta do seu personagem.

Alguns personagens são famosos por ter “pavio curto”, como o Patolino e o Coiote. Outros, são muuuuito de boas, zen e de “pavio comprido”, como o Pernalonga e o Piu-Piu.

Mas o fato é que paciência tem limite.

A paciência de todo mundo tem limite.

Toda vez que sofre a ação negativa de um efeito de carta de produto das Indústrias ACME, o personagem perde um marcador de paciência.

Quando ficar sem marcadores de paciência, o personagem está irado, nervoso, bravo, chateado...

As veias na parte branca dos olhos ficam vermelhas. Sai uma fumaça cinza do nariz a cada respiração. Um vulcão entra em erupção no topo do cocoruto!

Você sabe bem do que eu estou falando...



Nesse ponto, seu personagem está pronto para utilizar a habilidade especial a qualquer momento da partida.

Confira na tabela a seguir o efeito da habilidade especial de cada personagem:



TM & © WBEI (s21)





CARTAS DE PERSONAGEM

PERSONAGEM	EFEITO	NÍVEL
PATOLINO GOSSAMER	Kit Espião: Faça dois jogadores alvo jogarem, cada um, com uma carta revelada.	1
COIOTE TAZMANIA	Patins com Foguete: Mude o sentido do jogo e compre uma carta	1
EUFRAZINO FRAJOLA	Ímã Gigante: Olhe 3 cartas do topo do baralho de compras, devolva uma para o fundo do baralho e fique com duas na sua mão.	1
VOVÓ FRANGOLINO	Elástico: Redirecione o efeito de um jogador alvo para outro e compre uma carta.	2
MARVIN LOLA BUNNY	Graxa: Faça dois jogadores alvo descartarem uma carta cada.	2
LIGEIRINHO PAPALÉGUAS	TNT: Descarte quantas cartas quiser para comprar a mesma quantidade, sem o limite de 5 (cinco) cartas.	2
GAGUINHO PENÉLOPE	Ratoeira: Roube uma carta da mão de até dois jogadores alvo.	3
PERNALONGA PIU-PIU	Bigorna: Faça dois jogadores alvo descartarem até duas cartas cada.	3

Alguns detalhes importantes sobre as habilidades especiais dos personagens:

Toda vez que sofre a ação negativa do efeito de uma carta de produto das Indústrias ACME, o personagem perde um marcador de paciência.

Ao ficar sem marcadores de paciência, o personagem está irado, pronto para utilizar a habilidade especial a qualquer momento, **inclusive durante o turno de outro jogador**. No entanto, a paciência só é recuperada em seu próprio turno.





Um jogador cujo personagem esteja sem marcadores de paciência não pode ser alvo de nenhum efeito de cartas de produtos das Indústrias ACME, mas pode ser alvo de um efeito de habilidade especial de outro personagem.



Um efeito de habilidade de personagem só pode ser desviado por outro efeito de habilidade de personagem (Vovó ou Frangolino) e nunca por uma carta de Elástico das Indústrias ACME.

Luisa está jogando LOONEY BOOM! com a personagem Vovó. Por isso, começa a partida com dois marcadores de paciência **A**.

Jorge usa a carta de GRAXA contra Luisa, fazendo com que ela descarte uma carta de sua mão sem realizar os efeitos dela.



Mas, além disto, a personagem de Luisa perde um marcador de paciência **B**. O marcador vai para uma reserva geral.

Logo em seguida, Helena usa uma RATOEIRA contra Luisa, e rouba uma das cartas de sua mão.



Consequentemente, a Vovó, personagem de Luisa, perde seu último marcador de paciência **C**. Isso quer dizer que ela está pronta para usar a habilidade especial.



Em um dado momento, Luisa usa a habilidade especial da Vovó, redirecionando para a Helena o efeito de uma carta de KIT ESPÍÃO que o Jorge jogou. Assim, quando chega novamente seu turno, Luisa repõe os dois marcadores de paciência da Vovó.





FIM DE JOGO

Se, na Etapa #3 do turno de um jogador, uma carta de pavio aceso for movida para dentro da peça de bomba, **A BOMBA EXPLODE!**



Mas como nada no mundo dos desenhos animados faz muito sentido, neste jogo não há um grande vencedor...

O jogador da vez é o grande perdedor!

Todos provavelmente vão rir e festejar, mas o tal perdedor estará com o bico na nuca e o rosto chamuscado, chamando os demais coleguinhas de “*ssseress desssprezíveis*”.

E isto é tudo o que você precisava saber para jogar e curtir **LOONEY BOOM!** com seus amigos.

Divirta-se!





ISSO É TUDO
PPP-PESSOAL!



CRÉDITOS

Game Design: Rogério Lourenço
e Leandro Maciel

Projeto Gráfico: Marcelo Groo

Ilustrações: Daniel Araújo

Edição & Produção: Equipe Best Mark

Para mais jogos, informações adicionais ou suporte, acesse:
www.bestmarkstore.lojaintegrada.com.br



TM & © WBEI (s21)





Instagram: @bestmarkdistribuidora
Facebook: bestmarkdist
www.bestmarkstore.lojaintegrada.com.br



LOONEY TUNES and all related characters and elements © & ™
Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEL (s21)

