

OH MY PIGEONS!



UN RIDÍCULO PARTY GAME DE ALTOS VUELOS

OBJETIVO DEL JUEGO: Acumula el mayor número de palomas y demuestra quién es el amo del corral. ¡Sé el primero en rellenar tu banco para ganar la partida!

COMPONENTES:

5 bancos de doble cara, 50 cartas, 36 palomas, 1 dado



PREPARACIÓN

- ✦ **Repartid un banco a cada jugador.** En partidas de dos jugadores, usad los bancos verdes marcados con el símbolo 🐦.
- ✦ **Cada jugador empieza con 3 palomas** en su banco.
- ✦ **Poned las palomas restantes en el centro del área de juego.** ¡Esto será la bandada! Las palomas volarán entre la bandada y los bancos.
- ✦ **Barajad las cartas y repartid 3 a cada jugador.** En partidas de dos jugadores, retirad las cartas con el símbolo 🚫. Poned el resto boca abajo formando un mazo para robar cerca de la bandada.
- ✦ **Quien haya visto una paloma más recientemente será el primer jugador.** Después se seguirá jugando por turnos en sentido horario.



LAS REGLAS

¡TAN SIMPLES QUE HASTA UN PÁJARO BOBO LAS ENTENDERÍA!

En tu turno, juega una carta poniéndola boca arriba en una pila de descartes (al lado del mazo para robar). Después, sigue sus instrucciones.

Si tienes dos cartas , puedes jugar las dos en tu turno.


Si juegas la carta **OH MY PIGEONS!**, tira el dado y... ¡a por más palomas! Si sacas...

3 Coge 3 palomas de la bandada del centro.

5 Coge 5 palomas de la bandada del centro.

4 Coge un total de 4 palomas de otros jugadores. Puedes cogerlas de varios jugadores.*

2 Coge un total de 2 palomas de otros jugadores. Puedes cogerlas de varios jugadores.*

 ¡Los demás jugadores, a cubierto! Pon el dado cerca de tu banco y lánzalo con un capirotazo en dirección al banco de otro jugador. Si logras derribar alguna paloma fuera de su banco, ésta volverá a la bandada del centro.

* Si los demás jugadores no tienen palomas suficientes para darte, coge las que te falten de la bandada.

Existe una carta en el juego que puedes jugar en cualquier momento durante la partida (¡incluso cuando no es tu turno!). Juega la carta **NON** para cancelar el efecto de la carta que haya jugado otro jugador, o para impedir que te quiten palomas o te lancen caca tras tirar el dado.

Al final de tu turno, roba hasta tener 3 cartas en la mano.



VICTORIA

LA PARTIDA TERMINA EN CUANTO UN JUGADOR LLENA SU BANCO POR COMPLETO.

¡Ese jugador gana la partida! Si, cuando se robe la última carta, nadie ha conseguido rellenar su banco, todos los jugadores disponen de un turno adicional para intentar acumular más palomas. Tras esto, ¡el jugador con más palomas será el ganador!



Diseño del juego: Shanon Lyon **Dirección artística:** Chiara Bellavite **Ilustraciones:** Alena Istif @aleniidrawthings

Pruebas del juego: Joshua Green, Micah Green, Colin Burks, Alexander Hruska-Johnson, Calvin Magnuson, Isabeau Rosen, Richard Mulvihill, Max Gasteen, Finn Gasteen, Lily Gasteen, Stephanie Celt, Ethan Templeton, Hadley Templeton, Souleyman Ouattara.

Agradecimientos especiales a: Isabeau Rosen, Sébastien Eme, Riccardo Fabiani, Valentin Köberlein, Josh West.

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
ravensburger.com