

# OH MY PIGEONS!



**PRENDI TRE PICCIONI CON UNA FAVA!**

**SCOPO DEL GIOCO:** raccogli il maggior numero di piccioni per dimostrare che sei tu il re del pollaio. Riempi per primo la tua panchina per vincere la partita!

**COMPONENTI:**

5 Panchine, 50 Carte, 36 Piccioni, 1 Dado



## PREPARATI

- ✦ **Assegna una panchina a ogni giocatore.** In una partita a due giocatori, usate le panchine verdi contrassegnate dal simbolo 🐦.
- ✦ **Ogni giocatore inizia con 3 piccioni** sulla propria panchina.
- ✦ **Metti il resto dei piccioni al centro dell'area di gioco.** Quello è lo stormo! I piccioni voleranno tra lo stormo e le panchine.
- ✦ **Mescola le carte e danne 3 a ciascun giocatore.** In una partita a due giocatori, rimuovi le carte con il simbolo 🚫. Metti il resto a faccia in giù a formare il mazzo di pesca accanto allo stormo.
- ✦ **Gioca per primo chi ha visto un piccione più recentemente.** Si continua in senso orario.



## LE REGOLE

### LE IMPARARERA! AL VOLO..!

Nel tuo turno, gioca una carta collocandola a faccia in su in una pila degli scarti (accanto al mazzo di pesca). Quindi, segui le sue istruzioni. Se hai due ♥ carte, puoi giocarle entrambe durante il tuo turno.


Se giochi la carta **OH MY PIGEONS!**, prendi il dado e tiralo per i piccioni! Se esce...

**3** Prendi 3 piccioni dallo stormo al centro.

**5** Prendi 5 piccioni dallo stormo al centro.

**4** Prendi un totale di 4 piccioni dagli altri giocatori. Puoi prenderli da più giocatori.\*

**2** Prendi un totale di 2 piccioni dagli altri giocatori. Puoi prenderli da più giocatori.\*

 **Altri giocatori, al riparo!** Colloca il dado accanto alla tua panchina e kickalo contro la panchina di un altro giocatore. I piccioni che cadono giù dalla panchina tornano nello stormo al centro.

\* Se non riesci a prendere tutti i piccioni dagli altri giocatori perché ne hanno abbastanza, prendi il resto dallo stormo.

C'è una carta che puoi giocare in qualsiasi momento della partita (anche quando non è il tuo turno!). Gioca la carta **NON** per impedire a un altro giocatore di eseguire l'azione descritta sulla carta che sta giocando o per impedirgli di prendere piccioni o lanciare cacca dopo aver lanciato il dado.

**Alla fine del turno, pesca fino ad avere 3 carte in mano.**



## VINCERE

**NON APPENA UN GIOCATORE HA RIEMPIUTO LA PROPRIA PANCHINA, LA PARTITA TERMINA IMMEDIATAMENTE.**

Quel giocatore è il vincitore! Se nessuno ha riempito la propria panchina quando viene pescata l'ultima carta, ogni giocatore ha un turno in più per provare a raccogliere i piccioni. Quindi vince chi ha più piccioni!



**Game developer:** Shanon Lyon **Art director:** Chiara Bellavite **Illustrazioni:** Alena Istif@aleniidrawsthings

**Playtester:** 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.

**Ringraziamenti speciali a:** Isabeau Rosen, Sébastien Eme, Riccardo Fabiani, Valentin Köberlein, Josh West.

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg  
[ravensburger.com](http://ravensburger.com)