

OH MY PIGEONS!



LE JEU QUI VA VOUS PLUMER

BUT DU JEU : Montrez que le pigeon, ça n'est pas vous !
Attirez le maximum de ces volatiles et remplissez votre banc le premier pour l'emporter !

CONTENU : 5 bancs double-face, 50 cartes, 36 pigeons, 1 dé



MISE EN PLACE

- ✦ **Chaque joueur reçoit un banc qu'il place devant lui.** À 2 joueurs, utilisez les bancs verts portant le symbole 🐦.
- ✦ **Chacun débute la partie avec 3 pigeons sur son banc.**
- ✦ **Placez les pigeons restants au milieu de la table :** ils constituent le groupe ! Au cours de la partie, les pigeons passeront leur temps à voler entre le groupe et les bancs.
- ✦ **Mélangez les cartes et distribuez une main de 3 cartes à chaque joueur.** À 2 joueurs, rangez les cartes avec le symbole 🐦 dans la boîte. Avec les cartes restantes, formez une pioche, face cachée, à côté du groupe.
- ✦ **Le dernier d'entre vous à avoir vu un pigeon commence.** Chacun joue ensuite à tour de rôle dans le sens horaire.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

C'EST FOU CE QUE NOUS PIGEONS VITE !

Quand vient votre tour de jeu, jouez une des 3 cartes de votre main en la défaussant (sur une pile à côté de la pioche) et appliquez ces effets. Si vous possédez deux cartes , vous pouvez les jouer toutes les deux en même temps.

Si vous jouez la carte **OH MY PIGEONS!**, lancez le dé pour attirer ou chasser les pigeons ! Si vous obtenez ...

- 3** Attirez 3 pigeons du groupe sur votre banc.
- 5** Attirez 5 pigeons du groupe sur votre banc.
- 4** Attirez un total de 4 pigeons des bancs adverses sur le vôtre. Ils peuvent provenir d'un ou plusieurs banc(s) au choix.*
- 2** Attirez un total de 2 pigeons des bancs adverses sur le vôtre. Ils peuvent provenir d'un ou deux banc(s) au choix.*

 **Adversaires, aux abris !** Placez le dé à côté de votre banc et propulsez-le d'une pichenette vers un banc adverse. Tous les pigeons chassés du banc par la fiente retournent dans le groupe au milieu de la table.

* S'il n'y a pas assez de pigeons chez vos adversaires, prenez des pigeons du groupe pour combler la différence.

La carte **NON** est la seule qui puisse être jouée à tout moment du jeu, y compris en dehors de votre tour ! Elle vous permet d'empêcher un adversaire d'effectuer l'action décrite sur la carte qu'il a jouée, d'attirer des pigeons ou de lancer de la fiente après qu'il a lancé le dé.

À la fin de votre tour, piochez pour compléter votre main à 3 cartes.

VAINQUEUR

DÈS QU'UN JOUEUR A COMPLÉTÉ SON BANC DE PIGEONS, LA PARTIE S'ARRÊTE IMMÉDIATEMENT.

Ce joueur est déclaré vainqueur ! Si personne n'a complété son banc alors que la pioche est vide, chacun dispose d'un ultime tour de jeu pour tenter d'attirer des pigeons. Celui qui en a attiré le plus remporte alors la partie !



Développeuse du jeu : Shanon Lyon Directrice artistique : Chiara Bellavite Illustration : Alena Istif @aleniidrawstings

Testeurs : Joshua Green, Micah Green, Collin Burks, Alexander hruska-Johnson, Calvin Magnuson, Isabeau Rosen, Richard Mulvihill, Max Gasteen, Finn Gasteen, Lily Gasteen, Stephanie Celt, Ethan Templeton, Hadley Tempelton, Souleyman Ouattara.

Remerciements particuliers à : Isabeau Rosen, Sébastien Eme, Riccardo Fabiani, Valentin Köberlein, Josh West.



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairemedesdechets.fr

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

241856