

PIGEON EXPLOSION

Reglamento



COMPONENTES



88 cartas
de Búsqueda



30 cartas
de Explosión



20 cartas
de Paloma

| QUÉ PUEDES HACER EN TU TURNO | |
|--|--|
| ROBAR 2 CARTAS | |
| O MIM | |
| JUGAR CARTAS | |
| 2 cartas de Comida en tu Paloma | |
| 2 cartas de Comida en tu Paloma | |
| 1 carta de Comida en la Paloma de un rival | |
| 1 carta de Comida en cualquier Paloma | |
| 1 carta de Acción | |
| 2 cartas de Acción | |
| 1 carta de Comida en cualquier Paloma | |
| 1 carta de Acción | |

2 cartas
Resumen

PREPARACIÓN


- 1 Separa y baraja los diferentes mazos (cartas de **Búsqueda**, de **Explosión** y de **Paloma**) y colócalos en el centro de la mesa, boca abajo.
- 2 Cada persona roba **1 carta de Paloma** y la coloca frente a sí, boca arriba.
- 3 Cada persona roba **4 cartas de Búsqueda** y las lleva a la mano.
- 4 La **jugadora o jugador inicial** será la persona a la que le haya cagado una paloma más recientemente.

DESCRIPCIÓN DE LAS CARTAS



Las **cartas de Paloma** representan las palomas a las que alimentaréis y protegeréis durante la partida. Se colocan boca arriba delante de cada persona. Cada Paloma tiene una **habilidad especial**. Cuando una Paloma está feliz o explota, debes voltear su carta boca abajo y robar una nueva carta de Paloma para continuar la partida.

Tanto el mazo de Búsqueda como el mazo de Explosión contienen cartas de **Comida** y **Acción**.

Cartas de Comida: Juega estas cartas en una Paloma (tanto en la tuya propia como en la de un rival). Se colocan boca arriba y de izquierda a derecha, junto a la carta de Paloma o junto a otras cartas de Comida. Cada carta de Comida tiene un valor **X** que contribuye a hacer feliz a la Paloma, y puede contener un icono de .



Cartas de Acción: Aplica los efectos al jugarlas y luego descártalas.



OBJETIVO DEL JUEGO

Gana la partida la primera persona en conseguir:

- **2 Palomas Felices** en partidas a 4-5 personas.
- **3 Palomas Felices** en partidas a 2-3 personas.

Si en algún momento solo queda una persona en juego, también gana la partida.



TURNO DE JUEGO

La partida se divide en turnos, que se realizarán en sentido horario empezando por la jugadora o jugador inicial hasta que la partida termine. Durante tu turno, debes realizar **una acción** de entre las dos disponibles:

- **Buscar:** Roba 2 cartas del mazo de Búsqueda. Si el mazo está agotado, baraja la pila de descarte y forma un nuevo mazo.
- **Alimentar:** Juega hasta 2 cartas, entre cartas de Comida y cartas de Acción, de tu mano.

La única limitación a la hora de jugar cartas es que solo puedes jugar 1 carta de Comida en la Paloma de un rival en cada turno.

Posibles combinaciones que puedes jugar durante tu turno:

| |
|---|
| 2 cartas de Comida en tu Paloma |
| 1 carta de Comida en tu Paloma y 1 en la Paloma de un rival |
| 1 carta de Comida en cualquier Paloma y 1 carta de Acción |
| 2 cartas de Acción |
| 1 carta de Comida en cualquier Paloma |
| 1 carta de Acción |

Puedes jugar las cartas en cualquier orden, pero debes aplicar el efecto de cada carta por completo antes de jugar la siguiente.

Después de tu turno, continúa jugando la persona a tu izquierda.



¡IMPORTANTE! Las cartas de Acción con una exclamación se consideran **cartas instantáneas**. Las cartas instantáneas no cuentan para el límite de 2 cartas jugadas por turno con la acción de Alimentar, y pueden ser jugadas incluso en el turno de tus rivales, sin ningún límite.

En el caso de que varias personas jueguen cartas instantáneas al mismo tiempo, resólvelas en orden de turno, empezando por la jugadora o jugador inicial.

Ejemplo 1



1.1: Julia tiene la Paloma Abusona con un valor total de comida de 7: con otra carta de Basura esta Paloma explotaría, pero con otra carta de Grano sería feliz. Marcos tiene la Paloma Mutante con un valor total de comida de 3 (por el efecto de las Galletas). Toni tiene la Paloma Friki con un valor total de comida de 5.



1.2: Marcos juega una carta de Exquisitez en la Paloma de Julia. Se aplica el efecto de la carta de Exquisitez, por lo que todas las demás cartas de Comida que hay junto a la Paloma de Julia se descartan. Ahora, Marcos no puede jugar otra carta de Comida en sus rivaless.



1.3: Marcos juega una carta de Galletas en su Paloma. Toni juega una carta de En Picado para robar la carta de Galletas, pero Marcos juega una carta de Cucú para cancelar su efecto y proteger sus Galletas.



PALOMA FELIZ

Una Paloma es feliz cuando el valor total de sus cartas de Comida alcanza o supera el valor 10, o debido a los efectos de las cartas de Comida/Acción.

Cuando tu Paloma sea feliz:

- 1 Voltea la carta de Paloma boca abajo y mantenla frente a ti.
- 2 Descarta todas las cartas de Comida que están junto a esa Paloma.
- 3 Roba una nueva carta de Paloma y colócala sobre la carta volteada, de manera que cubra la ilustración de Paloma Explotada (y la ilustración de Paloma Feliz quede visible).
- 4 El resto de personas que tengan más de 4 cartas en su mano deben descartar cartas hasta que solo tengan 4 (cada persona elige qué cartas mantener en su mano).

¡IMPORTANTE! Después de que tu Paloma sea feliz, tu turno termina inmediatamente.



PALOMA EXPLOTADA

Una Paloma explota cuando tiene 4 o más cartas de diferente color, o debido a los efectos de las cartas de Comida/Acción.

Cuando tu Paloma explota:

- 1 Voltea la carta de Paloma boca abajo y mantenla frente a ti.
- 2 Descarta todas las cartas de Comida que están junto a esa Paloma.
- 3 Roba una nueva carta de Paloma y colócala sobre la carta volteada, de manera que cubra la ilustración de Paloma Feliz (y la ilustración de Paloma Explotada quede visible).
- 4 Roba 2 cartas de Explosión.

Las demás personas roban 1 carta de Explosión.

Nota: En partidas a 2-3 personas, cuando tu segunda Paloma es feliz o explota, voltea la carta como de costumbre. Ten cuidado de que la nueva Paloma activa cubra las partes correctas de las cartas de Paloma volteadas previamente, para que todas las Palomas felices y explotadas permanezcan visibles.

¡IMPORTANTE! Si una Paloma reúne las condiciones para ser feliz y explotar simultáneamente, **explota**.



Ejemplo 2 - Paloma Feliz



2.1: Toni juega una carta de Comida Rápida en su Paloma, aplica su efecto y roba la primera carta de Búsqueda del mazo: es una carta de Grano, por lo que **DEBE** jugarla en su Paloma. Ahora, el valor total de comida de su Paloma es de 11, ¡por lo que su Paloma Friki es feliz!



2.2: Toni descarta todas las cartas de Comida que tiene junto a su Paloma Feliz. Voltea su carta de Paloma y roba una nueva carta de Paloma, que colocará de manera que cubra la carta volteada y la ilustración de "Paloma Feliz" quede visible.

Ejemplo 3 - Paloma Explotada



3.1: Toni juega una carta de Comida Rápida en su Paloma, aplica su efecto y roba la primera carta de Búsqueda del mazo: es una carta de Galletas, por lo que **DEBE** jugarla en su Paloma. Ahora, el valor total de comida de su Paloma es de 10, pero esta Paloma tiene cartas de Comida de 4 colores diferentes, por lo que explota.



3.2: Toni descarta todas las cartas de Comida que tiene junto a su Paloma Explotada. Voltea su carta de Paloma y roba una nueva carta de Paloma, que colocará de manera que cubra la carta volteada y la ilustración de "Paloma Explotada" quede visible.

ELIMINACIÓN

Una persona es eliminada de la partida cuando tiene:

- **2 Palomas Explotadas** en partidas a 4-5 personas.
- **3 Palomas Explotadas** en partidas a 2-3 personas.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando:

- Una persona tiene 2 Palomas Felices (en partidas a 4-5 personas) o bien 3 Palomas Felices (en partidas a 2-3 personas).
- Si en algún momento solo queda una persona en juego.

En ambos casos, esa persona es la ganadora.

CRÉDITOS

EDICIÓN ORIGINAL



Cranio Creations
Via Ettore Romagnoli, 1
20146 Milano - Italy
www.craniocreations.it/en

Diseño del juego: Roberto Pellei

Desarrollo: Simone Luciani

Ilustraciones: Studio Moko Ko

Dirección artística: Arianna Santini

Diseño gráfico: Giada Lo Duca

Edición: Giuliano Acquati

El autor querría agradecer a quienes han testeado su juego, en especial a Daniel Di Chiara, Sara Del Fattore, Luca Corridoni, Paolo Quintabá, la asociación Sted y a Simone Luciani por haberle ayudado en tantos momentos.

EDICIÓN EN ESPAÑOL



©2025 Tranjis Games, S.L.
(B-87478038)
Calle Clavo 14, 28522
Rivas Vaciamadrid, Madrid.
tranjisgames.com

    @tranjisgames

Dirección editorial: Álex Garcigregor

Traducción: Sergio Pérez

Revisión: Llubí y Sergio Pérez

Maquetación: Paola Prieto



APÉNDICE

Cucú: Instantánea. Cancela el efecto de una carta de Comida/Acción recién jugada en tu Paloma o en una carta que hayas jugado. Descarta esta carta.

Nota: Si tu rival juega una carta de Cucú para cancelar una carta que has jugado, puedes jugar otra carta de Cucú para cancelar su carta de Cucú.

En Picado: Instantánea. Toma una carta de Comida que esté siendo jugada por tu rival (ese rival no aplica su efecto) y júgala en tu Paloma (aplicando su efecto).

Nota: Si juegas En Picado para robar una carta de Comida, otra persona puede jugar otra carta de En Picado para robártela a ti.

Gato: Instantánea. Cancela el efecto de una carta de Comida/Acción recién jugada. Descarta esta carta. La carta de Gato no puede ser cancelada por otra carta de Gato o por una carta de Cucú.

Halcón: Hace que una Paloma explote. Descarta esa carta de Paloma, no cuenta como Paloma Explotada.

Popó: Al jugarla en una Paloma, todas las cartas de Comida que hay junto a esa Paloma que tengan el icono 🐛 deben ser descartadas. Si al menos una carta ha sido descartada, roba 1 carta de Explosión.

Power Up: Después del turno en el que hayas jugado esta carta, juega otro turno completo.

Robo: Toma una carta de Comida junto a una Paloma y júgala en otra Paloma (puede ser la tuya propia). Aplica su efecto.

Sádica: Si haces que la Paloma de un rival explote durante este turno, haces feliz a tu Paloma.

Satisfecha: Si juegas esta carta en tu Paloma y tiene un valor total de Comida de al menos 8, haces feliz a tu Paloma.

Basura: Valor 3. Dos cartas de Basura en una Paloma hacen que explote.

Comida Rápida: Valor 2. Al jugarla en una carta de Paloma, quien tenga esa Paloma debe robar una carta de Búsqueda del mazo. Si es una carta de Comida, DEBE jugarla en su Paloma. Si es una carta de Acción, descártala.

Exquisitez: Valor 4. Al jugarla en una carta de Paloma, descarta todas las demás cartas de Comida que hay junto a esa Paloma, de manera que solo quede la carta de Exquisitez.

Galletas: Una carta de Galletas en una carta de Paloma tiene un valor de 1, dos cartas tienen un valor de 3, tres cartas un valor de 6, y cuatro cartas hacen feliz a la Paloma.

Grano: Valor 2. Tres cartas de Grano hacen feliz a la Paloma.

Lombrices: Valor +1 por cada icono de 🐛 presente en las cartas de Comida junto a esa Paloma.

Muslos de Paloma: Valor entre 1 y 4. Esta carta no cuenta para el límite de dos cartas jugadas en tu turno, con la acción de Alimentar (como si fuera una instantánea). No puede ser jugada en el turno de otra persona.

Piedras: Valor 0. Después de haber jugado esta carta en una Paloma, no se le pueden jugar cartas de Popó a esa Paloma.

