

EXPLODING PIGEON™

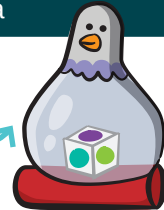
REGLAS

EDAD 7+ | 3+ PARTICIPANTES | 10 MIN

CONTENIDO: • 1 Paloma explosiva • 75 cartas • 1 rotulador borrable • 6 cartas de Ayuda

¿DE QUÉ VA ESTO?

Exploding Pigeon es una nueva versión de la patata caliente en la que tendrás que completar retos lo más rápido que puedas para pasar la Paloma explosiva al otro equipo. Si tienes la Paloma explosiva cuando explote, tu equipo pierde y el otro se lleva 1 punto. El primer equipo que obtenga 3 puntos gana.



⚠ ATENCIÓN: PELIGRO DE ASFIXIA.
No apto para menores de 3 años por
contener piezas pequeñas.

¡EH! ¡NO LEAS ESTAS REGLAS!

LEER ES LA PEOR MANERA
DE APRENDER A JUGAR.

MEJOR VISITA ESTE SITIO WEB
Y MIRA NUESTRO VIDEOTUTORIAL:

WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/EXPLODINGPIGEON/HOW

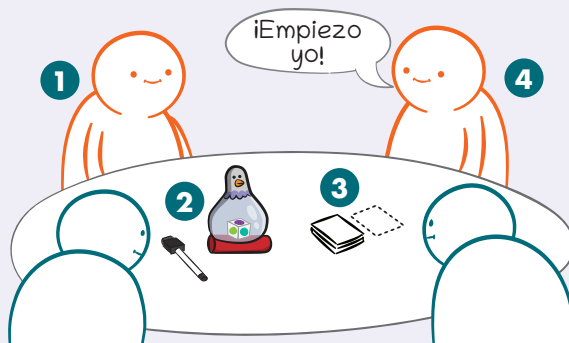


Un juego original de Brian Spence. Desarrollado por Exploding Kittens.

PREPARACIÓN

SI JUGÁIS POR PRIMERA VEZ: mirad la parte trasera de estas reglas para saber cómo poner las pilas.

- 1 Dividíos en **2 equipos** y sentaos uno frente al otro en la mesa. No pasa nada si un equipo tiene más participantes que el otro.
Si sois 3 personas, leed primero estas reglas y después mirad la otra cara.
- 2 Colocad la **Paloma explosiva** y el **rotulador borrable** en el centro de la mesa. Aseguraos de que no hay ninguna marca de rotulador en la Paloma explosiva.
- 3 Elegid un lado de las cartas, que utilizaréis durante toda la partida, e ignorad el otro. Barajad las cartas y colocadlas con el lado que habéis elegido boca abajo formando el mazo de robo. Dejad un hueco también para la pila de descartes.



- 4 Decidid qué equipo (y qué integrante de ese equipo) va a jugar primero.

TU TURNO

Cuando sea tu turno, pulsa el botón de la parte inferior de la Paloma explosiva para iniciar el temporizador (¡y el arrullo de la paloma!).

*La Paloma explosiva arrullará entre 45 y 120 segundos y, después, explotará.
Por tu bien, más vale que **NO** la tengas en tus manos cuando lo haga.*

Después, agita la Paloma y déjala sobre la mesa. Al hacerlo, el dado que hay en su interior mostrará un símbolo que indica qué reto deberás completar para poder pasar la Paloma explosiva al otro equipo.

RETOS

Para estos, roba 1 carta y después...



UNA POR UNA

Consigue que tu equipo adivine la palabra de la carta utilizando pistas de 1 sola palabra. Puedes dar tantas pistas como quieras, pero tu equipo debe dar al menos una respuesta para que puedas pasar a la siguiente pista. No puedes decir la palabra de la carta ni ninguna parte o variación de esta.



PINTA LA PALOMA

Consigue que tu equipo adivine la palabra de la carta dibujando con el rotulador borrable en la parte transparente de la Paloma explosiva. No puedes escribir letras, números, etc. Si necesitas borrar lo que has dibujado, puedes hacerlo, pero, si no quieres perder tiempo, ten en cuenta que no es obligatorio.



MÍMICA EN LA SILLA

Consigue que tu equipo adivine la palabra de la carta haciendo mímica sin levantarte de la silla. Obviamente, tampoco puedes hablar ni formar las letras para deletrear la palabra.

Para estos, no robes ninguna carta, haz el reto directamente.



¡AGITA OTRA VEZ!

Agita la Paloma explosiva otra vez hasta que obtengas un reto diferente. Cuando lo consigas, complétalo.



¡CHOCA ESA ALA!

Todos los integrantes de tu equipo debéis meter las manos en las axilas formando unas alas de paloma. Después, rápidamente, chocad las alas con los integrantes que tengáis a vuestra izquierda y derecha.

LO HACES CON TU EQUIPO.



PIEDRA, PAPEL O TIJERA

Juega a piedra, papel o tijera contra un integrante del **OTRO** equipo. Jugad una y otra vez hasta que **TÚ** ganes. El otro equipo no puede ralentizar la batalla intencionadamente para que tardes más en ganar.

LO HACES CONTRA EL OTRO EQUIPO.

Recordad: si parece que es trampa, es trampa.

SIGUE POR LA OTRA CARA →

PASAR CARTAS E INCUMPLIR LAS REGLAS

Si necesitas pasar una carta (p. ej., tu equipo no consigue adivinar la palabra)
O
si incumples las reglas del reto para el que estás usando la carta,
descarta la carta actual y roba una nueva sin volver a agitar la Paloma explosiva. Ten cuidado con esto porque, cada vez que lo haces, aumentas el riesgo de que la Paloma explosiva te explote en las manos.

COMPLETAR TU RETO

Cuando completes tu reto, pasa la Paloma explosiva rápidamente y con todo el cuidado (que puedas) al otro lado de la mesa antes de que explote.

Si has tenido que robar una carta, déjala en la pila de descartes.

Cuando tu equipo recibe la Paloma explosiva, es imprescindible que la tome alguien que no haya jugado todavía. Es decir, todos debéis jugar un primer turno antes de que un participante juegue su segundo turno, y así sucesivamente.

FINAL DE LA RONDA

Si la Paloma explosiva explota en tu lado de la mesa, ¡tu equipo pierde! Si, por error, te pasan la Paloma explosiva cuando explota, el equipo que te la ha pasado pierde.

Si, por cualquier razón, pasas la Paloma explosiva incorrectamente y explota, tu equipo pierde.

Pon una carta de la pila de descartes frente al equipo que haya ganado la ronda: esa carta vale **1 punto**. Además, el equipo que gana empieza la siguiente ronda.

CÓMO GANAR

¡El primer equipo en conseguir **3 puntos** gana!

PARTIDAS PARA 3 PARTICIPANTES
Se juega como una partida normal, pero haciendo estos cambios:

Equipos

Al ser 3 participantes, jugáis de forma individual. Para ello, sentaos en círculo alrededor de la mesa.

Empezar la partida

Elegid quién va a jugar en primer lugar. Después, solo tendrá que pulsar el botón de la Paloma explosiva y empezar.

Retos CON cartas



Cuando los realices, los otros dos participantes intentarán adivinar la palabra. La persona que primero la adivine se librará de recibir la Paloma explosiva, mientras que el otro participante NO tendrá la misma suerte, así que ¡pásasela! La persona que recibe la Paloma explosiva debe agitarla inmediatamente para empezar su turno.

Retos SIN cartas



RETOS SIN CARTAS

Agita la Paloma explosiva otra vez hasta que obtengas un reto diferente. Cuando lo consigas, complétalo.



¡CHOCA ESA ALA!

Choca las alas con quien tú elijas y pásale la Paloma explosiva.



PIEDRA, PAPEL O TIJERA

Juega contra quien tú elijas hasta que ganes. Después, pásale la Paloma explosiva a la persona a la que acabas de derrotar.

Cuando eliges a un participante, este no puede ralentizarte intencionadamente para que tardes más en completar el reto.

Jugad así hasta que la Paloma explosiva le explote a alguien. Cuando esto suceda, los OTROS dos participantes roban una carta de la parte inferior del mazo y se la ponen frente a ellos boca abajo a modo de punto.

Finalmente, pasa la Paloma explosiva al siguiente participante (en el sentido de las agujas del reloj empezando por el participante al que le ha explotado) para que empiece su turno.

Cómo ganar

¡El primer participante que obtenga 3 cartas (puntos) gana!

Empates

- Si las otras dos personas adivinan la palabra a la vez, pasa la Paloma explosiva a quien tú quieras (tú haces de juez).
- Si dos personas obtienen su tercer punto a la vez, seguid jugando hasta que alguien tenga más puntos que los demás.

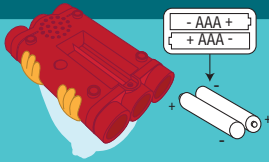
Mantén pulsado el botón durante 3 segundos para apagar la Paloma explosiva.

CÓMO PONER LAS PILAS

1. Retira el tornillo y la tapa con un destornillador.



2. Introduce 2 pilas AAA, fijándote que están en la posición correcta.
PILAS NO INCLUIDAS.



3. Cierra la tapa y aprieta el tornillo con un destornillador.



Este logotipo aparece en todos los productos de consumo que contienen partes eléctricas o electrónicas.
Señala los productos que pueden reutilizarse, reciclarse o recuperarse para reducir la cantidad de desperdicios generados.

Colabora en la protección del medio ambiente desechando este producto y sus pilas o baterías de manera responsable.

Las pilas y baterías gastadas de aparatos electrónicos o eléctricos no deben tirarse a la basura normal. Contacta con tu agencia local para saber cómo reciclar las pilas y aparatos eléctricos o electrónicos.



Este dispositivo cumple el apartado 15 de las normas FCC. Su uso se ve sujeto a estas dos condiciones: (1) este dispositivo no puede causar interferencias dañinas y (2) este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluidas las interferencias que puedan provocar un funcionamiento inadecuado.



CONSERVA ESTA INFORMACIÓN PARA SU CONSULTA.

Los productos con componentes eléctricos requieren tomar ciertas precauciones. Lee atentamente esta información.

Para garantizar un correcto funcionamiento, revisa las pilas y cámbialas cuando sea necesario.

Advertencias:

- No combinar distintos tipos de pilas.
- No combinar pilas nuevas con pilas gastadas.
- No cortocircuitar las pilas.
- Introducir las pilas en la posición correcta.
- No recargar las pilas.
- Las pilas deben retirarse del producto antes de cargarlas.
- Las pilas deben recargarse bajo la supervisión de un adulto.
- No sumergir las pilas.
- Retirar las pilas del producto cuando no esté en uso.
- Las pilas gastadas deben retirarse del producto.

Información:

- Retirar el embalaje al completo antes de entregar el producto a un niño.
- Las pilas deben ser reemplazadas por un adulto responsable.