



Roberto Pellei



Studio Moko Ko

8+

2-5

30 min

PIGEON EXPLOSION

Règle du jeu



CONTENU



88 cartes
Rechercher



20 cartes
Pigeon



30 cartes
Explosion



2 Aides
de jeu

MISE EN PLACE

- 1 Mélangez séparément chaque paquet de cartes (**Rechercher**, **Explosion**, **Pigeon**) et placez-les au centre de la table face cachée.
- 2 Piochez tous **1 carte Pigeon** que vous placez face visible devant vous.
- 3 Distribuez à chacun **4 cartes Rechercher** et gardez-les en main.
- 4 La première personne à jouer est celle qui a le plus récemment mangé de la nourriture tombée au sol (même moins de 3 secondes !).

DESCRIPTION DES CARTES



Les **cartes Pigeon** représentent les pigeons que vous devez nourrir ou protéger au cours de la partie. Elles sont placées face visible devant vous. Chaque Pigeon dispose d'une **capacité spéciale**. Quand un Pigeon est heureux ou qu'il explose, la carte Pigeon est retournée face cachée et une nouvelle carte Pigeon face visible le remplace.

Cartes Bouffe - Jouez ces cartes à côté d'un **Pigeon** (le vôtre ou un autre), de la gauche vers la droite. Elles restent face visible, de gauche à droite, à côté de la carte Pigeon ou d'autres cartes **Bouffe**. Chaque carte **Bouffe** a une valeur **X** qui contribue à rendre le pigeon heureux et peut présenter un .



Cartes Action - Appliquez leur effet au moment où vous les jouez, puis défaussez-les.



Les cartes **Action** et **Bouffe** se trouvent aussi bien dans les cartes **Rechercher** que dans les cartes **Explosion**.

BUT DU JEU

L'objectif est de rendre :

• **2 Pigeons Heureux**

OU

• **3 Pigeons Heureux**

(dans une partie de 4 à 5 personnes)

(dans une partie de 2 à 3 personnes)

La première personne qui réussit remporte la victoire !

De même, si vous êtes la dernière personne encore en jeu, vous gagnez la partie !



DÉROULEMENT D'UN TOUR

Le jeu se compose de différents tours qui se déroulent dans le sens horaire à partir de la première personne à jouer et jusqu'à la fin de la partie.

À votre tour, vous devez choisir une action à effectuer parmi les 2 suivantes :

- **Rechercher** - Piochez 2 cartes depuis la pioche **Rechercher**. Si la pile se vide, mélangez les cartes défaussées pour former une nouvelle pioche.

ou

- **Nourrir** - Jouez jusqu'à 2 cartes **Action** ou **Bouffe** de votre main.

Restriction : vous ne pouvez jouer qu'une seule carte **Bouffe** sur un **Pigeon** adverse à chaque tour.

Les combinaisons possibles de cartes jouées à votre tour sont :

2 cartes Bouffe sur votre Pigeon
1 carte Bouffe sur votre Pigeon et 1 carte Bouffe sur un Pigeon adverse
1 carte Bouffe où vous voulez et 1 carte Action
2 cartes Action
1 carte Bouffe où vous voulez
1 carte Action

Vous pouvez jouer les cartes dans n'importe quel ordre mais vous devez appliquer l'effet de chaque carte avant de jouer la suivante.

À la fin de votre tour, c'est à la personne à votre gauche de jouer.



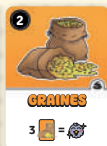
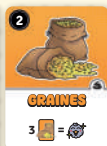
IMPORTANT ! Les cartes **Action** avec un point d'exclamation sont considérées comme des Actions immédiates. Les Actions immédiates ne comptent pas dans la limite des 2 cartes jouées lors de votre tour avec l'action Nourrir et elles peuvent être jouées même pendant le tour d'un adversaire sans limite.

Dans les rares cas où plusieurs personnes jouent une carte **Action** immédiate au même moment, vous devrez les résoudre dans l'ordre du tour, c'est-à-dire dans le sens des aiguilles d'une montre en partant de la personne qui a commencé la partie.



Exemple 1

Julia



Mark



Jade



1.1: Voici la situation après quelques tours :

- Julia a la **Brute** avec une valeur totale de Bouffe de 7 : avec une autre carte **Poubelle**, ce **Pigeon** va exploser, mais avec une autre carte **Graines**, il sera Heureux !
- Mark a le **Mutant** avec une valeur totale de Bouffe de 3 (grâce à l'effet **Cookie**).
- Jade a le **Geek** avec une valeur totale de Bouffe de 5.



1.2: Mark joue une carte **Mets délicat** sur le **Pigeon** de Julia. L'effet est appliqué, donc toutes les autres cartes **Bouffe** à côté du **Pigeon** de Julia sont défaussées. Dorénavant, Mark ne peut plus jouer de carte **Bouffe** sur les **Pigeons** adverses.



1.3: Mark joue une carte **Cookie** sur son **Pigeon**. Jade joue une carte **Vol piqué** pour voler le **Cookie**, mais Mark joue une carte **Contre-Pigeon** pour annuler cet effet et protéger son **Cookie** !



PIGEON HEUREUX

Un **Pigeon** devient **Heureux** lorsque la valeur totale des cartes **Bouffe** jouées sur ce **Pigeon** atteint ou dépasse 10 de valeur ou grâce aux effets des cartes **Bouffe** et **Action**.

Lorsque votre **Pigeon** devient **Heureux**:

- ① Retournez votre carte **Pigeon** et gardez-la face cachée devant vous.
- ② Défaussez toutes les cartes **Bouffe** jouées sur ce **Pigeon**.
- ③ Piochez une nouvelle carte **Pigeon** et placez-la sur la carte retournée devant vous, en recouvrant l'image du Pigeon Explosé (de sorte que seule l'image du Pigeon Heureux reste visible).
- ④ Si vos adversaires ont plus de 4 cartes en main, ils doivent en défausser jusqu'à atteindre ce nombre (chacun choisit quelles cartes défausser).

IMPORTANT ! Quand votre **Pigeon** devient **Heureux**, votre tour prend fin immédiatement.





PIGEON EXPLOSÉ

Un Pigeon explose lorsqu'il a au moins 4 cartes Bouffe de couleurs différentes, ou à cause des effets des cartes Bouffe et Action.

Lorsque votre Pigeon explose :

- 1 Retournez la carte **Pigeon** face cachée et gardez-la devant vous.
- 2 Défaussez toutes les cartes **Bouffe** qui ont été jouées sur ce **Pigeon**.
- 3 Piochez une nouvelle carte **Pigeon** et placez-la sur la carte retournée, en recouvrant l'image du **Pigeon Heureux** (de sorte que l'image du **Pigeon Explosé** reste visible).
- 4 Piochez 2 cartes **Explosion**.

Tous les autres joueurs piochent 1 carte **Explosion**.

*Remarque : lorsque votre deuxième **Pigeon** est **Heureux** ou **Explosé** (dans une partie à 2 ou 3 personnes), retournez la carte comme d'habitude. Veillez à ce que la nouvelle carte **Pigeon** active recouvre correctement les précédentes afin que tous les pigeons **Heureux** ou **Explosés** restent visibles.*

IMPORTANT ! Si un **Pigeon** remplit simultanément les conditions pour être **Heureux** et **Explosé**, il explose !

ÉLIMINATION

Vous êtes éliminés du jeu lorsque vous avez :

- 2 **Pigeons Explosés** (dans une partie à 4 ou 5) *ou*
- 3 **Pigeons Explosés** (dans une partie à 2 ou 3).

FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsque l'un des événements suivants se produit :

- Il ne reste plus qu'une personne dans la partie.
- Quelqu'un a 2 **Pigeons Heureux** (dans les parties à 4 ou 5) ou 3 **Pigeons Heureux** (dans les parties à 2 ou 3).

Dans les deux cas, cette personne remporte la victoire !



Exemple 2 - Pigeon Heureux



2.1: Jade joue une carte **Fast Food** sur son **Pigeon**, applique son effet et prend ainsi la première carte **Rechercher** de la pioche : c'est une carte **Graines** qui DOIT être jouée sur son **Pigeon**. La valeur de Bouffe de son pigeon est maintenant de 11, son **Pigeon Geek** devient donc **Heureux** !

2.2: Jade défausse toutes les cartes **Bouffe** qui ont été jouées sur son **Pigeon Heureux**. Elle retourne la carte **Pigeon** et en pioche une nouvelle qu'elle place de sorte que l'image « Pigeon Heureux » reste visible.



Exemple 3 - Pigeon Explosé



3.1: Jade joue une carte **Fast Food** sur son **Pigeon**, applique son effet et prend ainsi la première carte **Rechercher** de la pioche : c'est une carte **Cookie** qui DOIT être jouée sur son **Pigeon**. La valeur de Bouffe de son pigeon est maintenant de 10, mais ce **Pigeon** a des cartes **Bouffe** de 4 couleurs différentes, donc il explose !

3.2: Jade se défausse de toutes les cartes **Bouffe** qui ont été jouées sur son **Pigeon Explosé**. Elle retourne la carte **Pigeon** et en pioche une nouvelle qu'elle place de sorte que l'image « Pigeon Explosé » reste visible.



ANNEXE

Cailloux : valeur 0. Une fois qu'elle est posée sur un **Pigeon**, les cartes **Oh Crotte** ! ne peuvent plus être jouées sur celui-ci.

Chapardage : prenez une carte **Bouffe** déjà jouée sur un **Pigeon** et déplacez-la sur un autre **Pigeon** (ce peut être le vôtre). Appliquez l'effet.

Chat : *Action immédiate*. Annule l'effet d'une carte **Bouffe** ou **Action** qui vient d'être jouée.

Défaussez cette carte. Le **Chat** ne peut pas être annulé par un autre **Chat** ou par un **Contre Pigeon**.

Contre Pigeon : *Action immédiate*. Annule l'effet d'une carte **Bouffe** ou **Action** qui vient d'être jouée sur votre **Pigeon** ou sur une carte que vous avez jouée. Défaussez cette carte.

***Note** : si quelqu'un joue une carte **Contre Pigeon** pour annuler une carte que vous avez jouée, vous pouvez jouer une autre carte **Contre Pigeon** pour annuler la carte **Contre Pigeon** de votre adversaire !*

Cookie : une carte sur un **Pigeon** a une valeur de **Bouffe** de 1, deux cartes sur un **Pigeon** ont une valeur totale de 3, trois cartes sur un **Pigeon** ont une valeur totale de 6, quatre cartes sur un **Pigeon** le rendent **Heureux** !

Coup de boost : à la fin du tour lors duquel vous jouez cette carte, jouez un nouveau tour.

Cuisses de Pigeon : valeur de 1 à 4.

Cette carte ne compte pas dans la limite des deux cartes jouées à votre tour lors de l'action **Nourrir** (comme une carte *Action immédiate*). Mais vous ne pouvez la jouer qu'à votre tour.

Déchets : valeur 3. Deux cartes **Déchets** sur un **Pigeon** et il **Explose** !

Fast Food : valeur 2. Lorsqu'elle est jouée sur un **Pigeon**, la personne qui gère ce **Pigeon** doit prendre une carte de la pioche **Rechercher**. Si c'est une carte **Bouffe**, elle DOIT être jouée sur ce **Pigeon**. Si c'est une carte **Action**, elle est défaussée.

Faucon : supprime un **Pigeon**. Défaussez la carte **Pigeon**, elle ne compte pas comme un **Pigeon Explosé**.

Graines : valeur 2. Trois cartes **Graines** sur un **Pigeon** le rendent **Heureux** !

Mets délicat : valeur 4. Lorsqu'elle est jouée sur un **Pigeon**, défaussez toutes les autres cartes **Bouffe** déjà jouées sur ce **Pigeon** afin qu'il ne reste plus que le **Mets délicat**.

Oh Crotte ! : quand vous la jouez sur un **Pigeon**, toutes les cartes **Bouffe** avec l'icône  posées sur ce **Pigeon** sont défaussées. Si au moins une carte est défaussée, piochez 1 carte **Explosion**.

Rassasié : si vous jouez cette carte sur votre **Pigeon** avec une valeur de **Bouffe** d'au moins 8, cela le rend **Heureux** !

Sadique : si vous avez **Explosé** un **Pigeon** adverse lors de ce tour, cela rend votre **Pigeon** **Heureux**.

Vers de terre : valeur +1 pour chaque icône **Caca** présente sur les cartes **Bouffe** jouées sur ce **Pigeon**.

Vol piqué : *Action immédiate*. Volez la carte **Bouffe** qu'une autre personne est en train de jouer (cette personne n'applique donc pas son effet) et posez-la sur votre **Pigeon** (vous appliquez son effet).

***Note** : si vous jouez une carte **Vol piqué** pour voler une carte **Bouffe**, quelqu'un peut jouer une autre carte **Vol piqué** pour vous reprendre la carte **Bouffe**.*



Cranio Creations
Via Ettore Romagnoli, 1
20146 Milan - Italie
www.craniocreations.it/en

Pour la version française :
Suivi de projet et traduction : Aurélia Penhoat
Graphisme : Clément Neutre
Sans oublier la passion de toute l'équipe
Gigamic !

Adaptation et
distribution françaises :



ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France
www.gigamic.com



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



LIVRAISON



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr



Données et adresse à conserver.
09-2025