

EXPLODING PIGEON

REGOLAMENTO

ETÀ 7+ | 3+ GIOCATORI | 10 MIN

CONTENUTO: • 1 Shaker Piccione • 75 Carte • 1 Pennarello Cancellabile • 6 Carte Riassuntive

EH! NON LEGGETE QUESTO REGOLAMENTO!

LEGGERE È IL MODO PEGGIORE
PER IMPARARE A GIOCARE.

ANDATE ONLINE E GUARDATE
IL NOSTRO VIDEO DIMOSTRATIVO:

WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/EXPLODINGPIGEON/HOW



Un gioco originale di Brian Spence. Sviluppato da Exploding Kittens.

CHE COS'È?

Exploding Pigeon è una nuova variante della Patata Bollente, dove completerete sfide il più velocemente possibile e poi passerete lo Shaker Piccione all'altra squadra. Se avete in mano lo Shaker Piccione quando esplode, perdete e l'altra squadra ottiene 1 punto! La prima squadra a ottenere 3 punti vince.



PREPARAZIONE

PRIMA PARTITA! Guardate il retro di queste istruzioni per capire come inserire le batterie.

- 1 Dividetevi in **2 squadre** e sedetevi ai lati opposti del tavolo. Non c'è alcun problema se una squadra ha più giocatori dell'altra.

Se siete 3 giocatori, finite di leggere questo regolamento e poi guardate l'altro lato.

- 2 Collocate lo **Shaker Piccione** e il **pennarello cancellabile** al centro del tavolo. Assicuratevi che non ci siano segni di pennarello sullo Shaker Piccione.
- 3 Scegliete 1 lato delle carte da usare per l'intera partita. Ignorate l'altro lato. Mescolate le carte e mettetele con il lato che avete scelto a faccia in giù per formare un Mazza di Pesca. Lasciate spazio anche per una Pila degli Scarti.



- 4 Scegliete una squadra (e un giocatore di quella squadra) che effettui il primo turno.

EFFETTUARE IL TURNO

Quando è il vostro turno, premete il pulsante alla base dello Shaker Piccione per far partire il timer (e il tubare).

Lo Shaker Piccione tuberà tra i 45 e i 120 secondi e poi esploderà. Cercate di **NON** averlo in mano quando esplode.

Poi, scuotete lo Shaker Piccione per tirare il dado e mettetelo sul tavolo. Prima di poter passare lo Shaker Piccione all'altra squadra, dovrete effettuare una sfida a seconda dell'icona che ottenete sul dado:

SFIDE

Per queste, pesca una carta e poi...



UNA ALLA VOLTA

Devi far indovinare alla tua squadra la parola presente sulla tua carta usando indizi da 1 sola parola. Puoi dare quanti indizi desideri, ma tra un indizio e l'altro la tua squadra deve fare almeno un tentativo per indovinare! Non puoi dire la parola sulla carta o qualsiasi parte/variazione della parola.



DISEGNA SUL PICCIONE

Devi far indovinare alla tua squadra la parola sulla tua carta disegnando sulla parte pulita dello Shaker Piccione con il pennarello cancellabile.

Non puoi scrivere lettere, numeri, ecc. Non è tua responsabilità cancellare quello che disegni!



MIMO DA SEDUTI

Devi far indovinare alla tua squadra la parola sulla tua carta mimandola silenziosamente. Non puoi alzarvi in piedi o formare lettere per mimare l'ortografia della parola.

Per queste, non pescare una carta, effettua solo la sfida.



SCUOTI DI NUOVO

Scuoti di nuovo lo Shaker Piccione finché il dado non mostra una sfida diversa.

Poi effettua quella sfida.



BATTI L'ALA

Tutti nella tua squadra devono mettere entrambe le mani sotto le ascelle e muoverle come se fossero ali di piccione. Poi batti velocemente l'ala con il tuo compagno di squadra alla tua sinistra e alla tua destra (come se dovessi darvi il cinque).

DA EFFETTUARE **CON LA TUA SQUADRA**.



CARTA, SASSO, FORBICE

Gioca a "Carta, Sasso, Forbice" contro un giocatore dell'**ALTRA** squadra. Continua a giocare finché non vinci **TU**. Non gli è permesso rallentarti intenzionalmente.

DA EFFETTUARE **CONTRO L'ALTRA SQUADRA**.

Ricordate: Se vi sembra di barare, state barando.

CONTINUA SULL'ALTRO LATO →

SALTARE CARTE E INFRANGERE LE REGOLE DELLE CARTE

Se avete bisogno di saltare la vostra carta (ad esempio se la vostra squadra non riesce a indovinare la parola)
OPPURE
Se infrangete le regole da applicare alla vostra carta
Scartate la vostra carta e pescatene una nuova senza agitare di nuovo lo Shaker Piccione. Fate attenzione!
Ogni volta che perdetevi tempo in questo modo rischiate che lo Shaker Piccione vi esploda in mano.

COMPLETARE LA VOSTRA SFIDA

Quando completate la vostra sfida, fate scivolare velocemente e gentilmente (più o meno) lo Shaker Piccione verso l'altro lato del tavolo prima che esploda!

Se avete pescato una carta, mettetela nella Pila degli Scarti.

Quando la vostra squadra riceve lo Shaker Piccione, assicuratevi di darlo a un giocatore che non ha ancora effettuato un turno. Tutti dovrebbero effettuare un turno prima che qualcuno effettui il suo secondo turno, e così via.

TERMINARE IL ROUND

Quando lo Shaker Piccione esplode, se si trova dal lato della vostra squadra, avete perso questo round! Se vi viene dato lo Shaker Piccione per sbaglio e questo esplode, la squadra che ve lo ha passato perde il round.

Se per un qualsiasi motivo avete passato lo Shaker Piccione per errore e questo esplode, la vostra squadra perde il round.

Mettete una carta della Pila degli Scarti davanti alla squadra che ha vinto il round: quella carta vale **1 punto**. Inoltre, la squadra che ha vinto inizia il prossimo round.

VINCERE LA PARTITA

La prima squadra che ottiene **3 punti** vince!

PARTITA A 3 GIOCATORI

Giocate la partita come di norma, ma con alcune modifiche:

Squadre

I giocatori si siedono in cerchio attorno al tavolo e ognuno di loro forma una propria squadra.

Iniziare la Partita

Scegliete un giocatore che inizi per primo. Premete il pulsante sullo Shaker Piccione e iniziate.

Sfide CON le carte



Mentre tu svolgi quanto previsto dalla sfida, gli altri due giocatori cercano di indovinare la tua parola.

Il primo giocatore che indovina correttamente la tua parola ottiene la ricompensa di NON ricevere lo Shaker Piccione, che invece viene passato all'altro giocatore. Quest'ultimo deve immediatamente scuotere lo Shaker Piccione per iniziare il suo turno.

Sfide SENZA le carte



SCUOTI DI NUOVO

Scuoti di nuovo lo Shaker Piccione finché il dado non mostra una sfida diversa. Poi effettua quella sfida.



BATTI L'ALA

Batti l'ala con un giocatore a tua scelta, poi passagli lo Shaker Piccione.



CARTA, SASSO, FORBICE

Gioca contro un giocatore a tua scelta. Gioca fino a quando non vinci, poi passa lo Shaker Piccione al giocatore che hai appena battuto.

Quando scegli un giocatore, non gli è permesso rallentarti intenzionalmente.

Continuate a giocare in questo modo finché lo Shaker Piccione non esplode nelle mani di qualcuno. Poi, gli ALTRI due giocatori prendono entrambi una carta dal fondo del mazzo e la mettono a faccia in giù di fronte a loro come punto.

Infine, passate lo Shaker Piccione al giocatore successivo (in senso orario a partire dal giocatore che è esploso) per fargli iniziare il suo turno.

Vittoria

Il primo giocatore con 3 carte (punti) davanti a sé vince!

Parità

- Se due giocatori indovinano la parola nello stesso momento, passate lo Shaker Piccione a un giocatore a vostra scelta (siete voi il giudice).
- Se due giocatori ottengono il loro terzo punto nello stesso momento, continuate a giocare finché qualcuno non ottiene più punti di qualsiasi altro giocatore.

INSERIRE LE BATTERIE

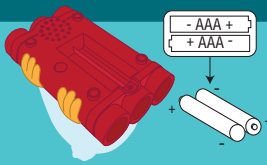
Per spegnere lo Shaker Piccione tenere premuto il pulsante per 3 secondi.

1. Rimuovere la vite e il coperchio con un cacciavite.



2. Inserire 2 batterie AAA, rispettando la polarità corretta.

BATTERIE NON INCLUSE



3. Richiudere il coperchio avvitando la vite con un cacciavite.



Questo logo si trova su tutti i prodotti che contengono parti elettriche o elettroniche. Identifica i prodotti i cui rifiuti possono essere riutilizzati, riciclati e recuperati con l'obiettivo di ridurre la quantità di rifiuti da smaltire.

Partecipa alla salvaguardia dell'ambiente smaltendo questo prodotto e le batterie responsabilmente.

I rifiuti con componenti elettriche o elettroniche non devono essere smaltiti con i rifiuti domestici.

Si prega di contattare le autorità locali per sapere come riciclare batterie e smaltire le apparecchiature elettriche ed elettroniche.



Questo dispositivo è conforme alla parte 15 delle normative FCC. Il funzionamento è soggetto alle seguenti due condizioni: (1) questo dispositivo non può causare interferenze dannose e (2) questo dispositivo deve accettare qualsiasi interferenza ricevuta, incluse le interferenze che potrebbero comprometterne il funzionamento.

©2025 EXPLODING KITTENS | FABBRICATO IN CINA
7162 BEVERLY BLVD #272 LOS ANGELES, CA 90036 USA
IMPORTATO IN UE DA EXPLODING KITTENS 10 RUE PERGOLESE, 75116 PARIGI, FRANCIA



SI PREGA DI CONSERVARE QUESTE INFORMAZIONI PER FUTURO RIFERIMENTO. Un prodotto con una fonte elettrica richiede l'adozione di precauzioni. Si prega di leggere attentamente questo documento.

Per garantire il corretto funzionamento, controllare e sostituire le batterie quando necessario.

Avvertenze:

- Non mischiare tipi diversi di batterie.
- Non mischiare batterie nuove con batterie usate.
- I terminali di queste batterie non devono essere cortocircuitati.
- Le batterie devono essere inserite con la polarità corretta.
- Non ricaricare le batterie.
- Le batterie devono essere rimosse dal prodotto prima della ricarica.
- Le batterie devono essere ricaricate sotto la supervisione di un adulto.
- Non immergere.
- Rimuovere le batterie dal prodotto quando non in uso.
- Le batterie usate devono essere rimosse dal prodotto.

Informazioni:

- Rimuovere tutto il materiale di imballaggio prima di dare il prodotto al bambino.
- Le batterie devono essere sostituite da un adulto responsabile!

SUPPORT@EXPLODINGKITTENS.COM
WWW.EXPLODINGKITTENS.COM
LONS-202503-34