

*¡Comienza la competición!
Los equipos de palomas están
preparados para alzar el
vuelo. Su objetivo aterrizar en
los mejores lugares del palomar
y evitar quedar atrapados en el barro.
Demuestra tu habilidad y lleva a tu equipo a la victoria final.*



El Palomar es un divertido juego de habilidad para 2 a 4 jugadores, a partir de 6 años y una duración aproximada de 15 minutos.

COMPONENTES

- 1 x estructura del palomar
- 4 x Marcadores de puntos



- 1 x tablero de terreno

- 48 x Fichas de palomas (4 equipos)



- 1 x tablero de puntuación

- 1 x Reglas de juego



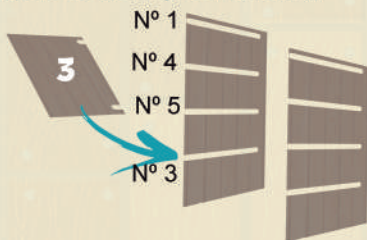
OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo de los jugadores es superar los 20 puntos mediante el lanzamiento de sus fichas de paloma a través del palomar.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Se ubica el tablero de terreno en el centro de la mesa y sobre éste se coloca la estructura del palomar.

Esquema de montaje del palomar:



A un lado de la mesa se ubica el tablero de puntuación. A continuación, cada jugador escoge un color/equipo de palomas y coloca su marcador de puntuación junto al mismo.

Posteriormente, los jugadores toman las fichas de paloma de su color y las guardan en una de sus manos.

Finalmente, los jugadores acuerdan una posición de lanzamiento y la marcan en el suelo. Cuanto más distancia dejen desde la marca al palomar más dificultad añadirán al juego.

COMO SE JUEGA

El jugador más joven da comienzo al juego y se ubica en la posición de lanzamiento.

Traspasa una ficha de paloma a su mano de lanzamiento y la lanza en dirección al palomar.

-Si la ficha pasa por uno de los huecos del palomar, el jugador desplaza su marcador de puntuación tantas casillas como indica el espacio del palomar por el que ha pasado.

-Si la ficha se queda dentro de uno de los huecos del palomar, el jugador desplaza su marcador de puntuación el doble de casillas que indica el espacio del palomar por el que ha pasado.

-Si la ficha pasa por fuera del palomar, el jugador no se anota ningún punto.

Una vez el jugador ha lanzado su ficha la recupera siempre y cuando:

-No se haya quedado alojada dentro de uno de los huecos del palomar.

-No se haya quedado alojada sobre el tablero de terreno.

A continuación, tras un lanzamiento, el jugador pasa el turno.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida finaliza en el momento que un jugador:

-supera los 20 puntos. Dicho jugador se convierte en el ganador de la partida.

-se queda sin fichas de paloma. En este caso, el jugador con más puntos se convierte en el ganador.



EL PALOMAR - EAN 8437018229116

Autor: Jordi Castaño

Ilustración: Fco. Millán

Maquetación y gráficos: Fco. Millán y Raúl López

Redacción de reglas: Raúl López

Traducción al Inglés: Gloria R. Garcia

Producción: Atomo Games

Copyright y Derechos Intelectuales: Atomo Games

Primera Edición - 2019

Fabricado por AGR Priority - España.

átomo
atomo-games.com