



UN JEU D'ADRIEN CHARLES



RÈGLES D'INITIATION

1 - LE CHOIX DE L'ARÈNE

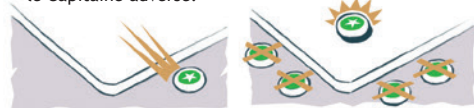
Choisissez une surface aussi plate que possible (cela peut être le sol) et définissez les limites de l'aire de jeu : idéalement, jouez dans une zone de 80x80 cm sans rebord, mais n'importe quelle table fera l'affaire.

2 - LE BUT DU JEU

Un match de Pitch Out se joue au meilleur des 3 manches. La victoire revient au joueur qui parvient à gagner 2 manches.

Il y a 2 façons de gagner une manche :

- Éliminer le Capitaine adverse.
- Éliminer tous les pions adverses, en laissant seul le Capitaine adverse.



3 - MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit une équipe, prend ses 5 pions Alpha et 2 obstacles (les 3 pions Élite sont utilisés dans les règles complètes). Il est interdit de jouer 2 pions identiques dans une même équipe.

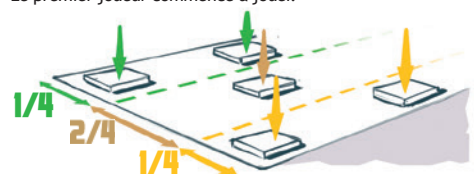
Le plus jeune choisit le premier joueur.

Ensuite, suivez cette procédure :

Le premier joueur déploie librement ses pions et ses 2 obstacles dans le 1/4 de l'aire de jeu le plus proche de lui.

NB : les obstacles doivent être espacés entre eux et des limites de l'aire de jeu de façon à laisser le passage à un pion.

Le deuxième joueur fait de même. Placez le 5^{ème} obstacle au centre de l'aire de jeu. Le premier joueur commence à jouer.



Depuis des temps immémoriaux, les 4 grands peuples des Basses-Terres s'affrontaient afin de s'emparer des Monts Éternels, mine intarissable de Rochevie, gemme de toutes les convoitises.



Après une énième bataille plus terrible encore que les précédentes, les grands sages se rendirent à l'évidence et comprirent qu'aucun ne sortirait vainqueur par le sang.

Ils se réunirent et une idée commune germa pour résoudre le problème. Plutôt que de s'entredéchirer avec rage et bestialité, les conflits seraient réglés avec agilité et intelligence lors d'affrontements épiques.

Une arène fut alors sculptée au cœur même des Monts Éternels, accueillant les Capitaines et leurs équipiers choisis parmi les plus valeureux de chaque peuple. Ils s'y disputeraient la victoire afin de s'approprier une part de la précieuse Rochevie. Dès lors, l'Arène ne connut aucun répit...

MATÉRIEL

- 16 pions
- 18 jetons personnages
- 5 obstacles défensifs
- 1 livret de règles
- 1 sac de transport

L'ÉQUIPE

Auteur : Adrien Charles
Développement : Jean-Pierre Nicolas
Illustrateur et colorisation : Naïade
Design Graphique : Olivier Derouetteau & Romain Jouan
Traduction : Jérôme Bayeux
Remerciements : Emy, Mick, Yann, Grald, Nico, Sim, Dada, Mae, Morgan.

©2021 Jocus Tous droits réservés
©2021 Pitch Out Tous droits réservés
Distribution : Gigamic ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - France

4 - LA MANCHE

À coups de pichenettes, les joueurs jouent chacun leur tour n'importe quel pion de leur équipe, dans n'importe quelle direction. Tout pion qui sort de l'aire de jeu est éliminé.



En plus du déplacement, chaque pion dispose d'un pouvoir spécial (voir les équipes au dos de cette règle).

Si, pour gagner, un pion sort de l'aire de jeu en éliminant un pion adverse, considérez que l'attaque est prioritaire.

Il n'y a donc jamais de match nul dans Pitch Out !

Les pions éliminés doivent être placés dans les obstacles.

NB : pour éviter l'antijeu, vous pouvez imposer qu'un joueur passant trois tours consécutifs sans toucher de pion adverse ni subir d'élimination doive éliminer l'un de ses pions en pénalité.

5 - FIN DE MANCHE

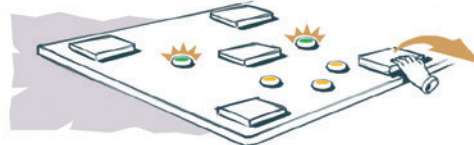
Une manche prend fin dès qu'un joueur perd son Capitaine ou si son Capitaine se retrouve seul.

Le perdant choisit qui commence la prochaine manche.

Le match prend fin dès qu'un joueur remporte 2 manches.

6 - LES OBSTACLES

Lorsqu'un joueur ne possède plus que 2 pions en jeu, son adversaire retire l'un de ses propres obstacles, au choix.



Si un obstacle bouge suite à un choc, il reste dans cette nouvelle position.

Si un obstacle sort de l'aire de jeu, il ne revient pas en jeu avant la prochaine manche.

Il est interdit d'expulser des pions grâce aux obstacles. Si un ou plusieurs pions sont expulsés à cause d'un obstacle qui les

a poussés, le joueur à qui appartiennent les pions a le droit de les replacer où il le souhaite dans son 1/4 d'aire de jeu. Un pion ne peut pas être joué dans la direction d'un obstacle dont il est déjà au contact.

NB : vous ne pouvez déplacer les obstacles qu'en les frappant avec un pion, pas en les poussant à la main.

RÈGLES COMPLÈTES

Les différences de règles concernent uniquement la phase de mise en place et la phase de fin de manche.

Il existe 2 formats de match : **5 contre 5** ou **7 contre 7** pions (format recommandé), selon le choix des joueurs.

MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit une équipe et sélectionne secrètement 5 pions ou 7 pions (selon le format choisi) parmi les 8 (Alpha et Élite), dont obligatoirement le Capitaine.

Pour savoir qui commence à jouer, les joueurs doivent suivre ces étapes :

- Chaque joueur place son Capitaine dans son 1/4 d'aire de jeu (les autres pions sont masqués).
- Simultanément, les joueurs font un tir pour tenter de s'approcher le plus près du bord opposé sans sortir des limites de l'aire de jeu.
- Le plus près choisi qui est premier joueur. Placez le 5^{ème} obstacle au centre de l'aire de jeu.
- Le premier joueur déploie ses 5 pions ou 7 pions (selon le mode choisi) et ses 2 obstacles dans son 1/4 d'aire de jeu.
- Le deuxième joueur fait de même.
- Le premier joueur commence à jouer.

FIN DE MANCHE

Une manche prend fin dès qu'un joueur perd son Capitaine ou si son Capitaine se retrouve seul.

Le perdant peut, s'il le désire, effectuer tout ou partie de ces 3 actions avant le début de la manche suivante :

- Bannir du match un pion Élite en jeu de l'équipe adverse. Son adversaire le remplace secrètement.
- Effectuer secrètement un seul changement de pion de son équipe.
- Choisir qui commence la prochaine manche.

ASTUCES

FAIRE UNE PICHENETTE

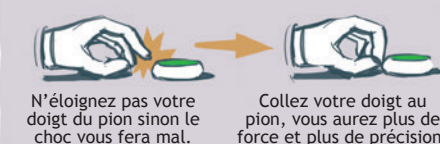


Relâchez l'index ou le majeur.

Relâchez le pouce.

En percutant.

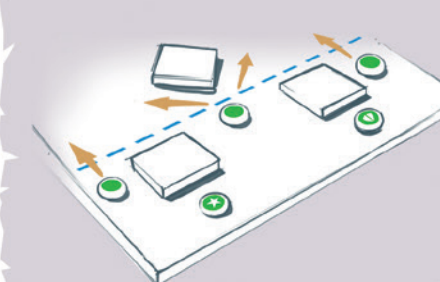
PROTÉGER SES ONGLES



N'oubliez pas votre doigt du pion sinon le choc vous fera mal.

Collez votre doigt au pion, vous aurez plus de force et plus de précision.

EXEMPLE DE DÉPLOIEMENT



Placez votre Capitaine et votre Garde derrière un obstacle. Des pions bien espacés et libres de contre-attaquer vous aideront à jouer vos premières parties. Ne collez pas vos pions aux obstacles, vous aurez du mal à les jouer.



NOMADS

Peuple noble et itinérant, ces conquérants dans l'âme possèdent des capacités d'adaptation remarquables, leur permettant de tirer avantage de tous les terrains et de toutes les situations...



SEEDS

Peuple lié à la Rochevie, ils entretiennent une relation quasi symbiotique avec la nature, dans laquelle ils se fondent et à laquelle ils font appel pour contrôler leurs adversaires...

F.A.Q. PITCH OUT



RÈGLES POUR 3 ET 4 JOUEURS SUR
WWW.PITCHOUT.GAMES
NÉCESSITE 2 BOITES DE PITCHOUT

GÉNÉRALITÉS

- Q : Peut-on jouer le même pion deux tours de suite ?
R : Oui, on peut jouer un pion, puis après le tour de l'adversaire jouer de nouveau le même pion. On peut même, si on le souhaite, jouer un seul et même pion lors de toute la manche !
- Q : Que fait-on lorsqu'un pion se retrouve sur ou sous un autre pion ou obstacle ?
R : Il doit immédiatement être décalé jusqu'à occuper une position valide (à l'exception de l'Ombre et du Sherpa).
- Q : Que fait-on lorsqu'un pion se retourne par accident ?
R : Il doit immédiatement être retourné face visible.
- Q : Un pion percuté un obstacle à la suite d'une pichenette, ce qui éjecte un autre pion placé derrière l'obstacle, que se passe-t-il pour le pion éjecté ?
R : Le pion éjecté de la sorte n'est pas éliminé, il doit être replacé n'importe où dans sa zone de déploiement.
- Q : Peut-on déplacer un obstacle s'il nous empêche de tirer correctement ?
R : Non, il faut soit choisir un autre angle de tir, soit jouer un autre pion.
- Q : Que fait-on d'un obstacle qui est éjecté hors de l'aire de jeu ?
R : Il ne doit pas être remis sur l'aire de jeu avant la manche suivante.
- Q : Un pion peut-il éliminer plusieurs pions lors d'une même action ?
R : Oui.

LES PIONS

Capitaine

- Q : Quel est le pouvoir du Capitaine en début de partie ?
R : Il n'en a aucun. Dès lors que des pions de son équipe viennent à être éliminés, il peut copier un pouvoir appartenant à un de ces pions en début de tour, avant que le premier pion ne soit joué. Ce pouvoir perdure jusqu'au début de son prochain tour, et le Capitaine doit en copier un à nouveau au début du tour suivant (il peut, s'il le souhaite, reprendre le même pouvoir).
- Q : Lors de son tour, un Capitaine éjecte le Capitaine adverse, malheureusement le Capitaine attaquant sort également de l'aire de jeu, que se passe-t-il ?
R : Il n'y a pas d'égalité dans le monde impitoyable de Pitch Out, l'attaque primera toujours sur la défense, de ce fait la victoire revient à l'équipe du pion attaquant, même lorsque le Capitaine attaquant a pris le pouvoir de l'Infesté.

Assassin

- Q : Lors de son tour, un pion percuté un Assassin allié et ce dernier percuté à son tour un pion adverse. Le pion adverse est-il éliminé grâce au pouvoir de l'Assassin ?
R : Non, car le pouvoir de l'Assassin n'est activé que lorsqu'on le joue.
- Q : Lors de son tour, un Assassin touche un Infesté adverse, que se passe-t-il ?
R : Les deux pions sont éliminés.

Runner

- Q : Un Runner peut-il jouer à nouveau s'il touche un obstacle la première fois ?
R : Oui, le seul cas où le Runner ne peut pas faire son deuxième déplacement est lorsqu'il touche un pion (adverse ou allié).

Garde

- Q : Un Garde peut-il être sacrifié à la place du Capitaine de son équipe au moment où ce dernier est éliminé ?
R : Oui, le Garde peut être échangé contre n'importe quel pion allié qui vient de se faire éliminer.

Immortel

- Q : Un Immortel sort de l'aire de jeu après avoir éliminé un pion adverse, que se passe-t-il ?
R : L'Immortel revient en jeu dans sa zone de déploiement, le fait d'avoir touché un pion adverse ne change rien (sauf avec l'Infesté !).

Grimpeur

- Q : Le Sapeur peut-il déplacer un obstacle sur lequel est posé le Grimpeur ?
R : Oui, il faut simplement veiller à ce que le Grimpeur reste en position sur l'obstacle.

LES PIONS ALPHA

CAPITAINE

Lors de son activation, le Capitaine choisit le pouvoir d'un pion éliminé de son équipe. Ce pouvoir reste actif jusqu'à son prochain tour.



GARDE

Lorsqu'un pion est éliminé, il peut immédiatement être remis en jeu à la place exacte du Garde qui est éliminé en retour.



ASSASSIN

Lors de son activation, l'Assassin élimine le premier pion adverse qu'il touche.



RUNNER

Lors de son activation, le Runner peut être rejoué s'il ne touche aucun pion ennemi ou allié (maximum une fois par tour).



IMMORTEL

Lors de son activation, l'Immortel ne peut pas être éliminé lorsqu'il joue. S'il sort de l'aire de jeu, il est remis en jeu n'importe où dans sa zone de déploiement.



LES PIONS ÉLITE

GRIMPEUR

Lors de son activation, le Grimpeur peut être posé sur un obstacle qu'il touche, au bord de l'un des côtés et à moitié dans le vide. Lors de sa prochaine activation, il doit être joué depuis le dessus de l'obstacle.



MESMER

Lors de son activation, si le Mesmer touche un pion adverse, ce pion est retourné et ne pourra pas être activé jusqu'à la fin du prochain tour de son propriétaire. Le Mesmer peut continuer à jouer tant qu'il retourne des pions sans faire d'élimination. S'il élimine un pion adverse, alors tous les pions retournés sont remis à l'endroit. Le Capitaine adverse est immunisé contre cet effet.



GUIDE

Lors de son activation, après son déplacement, si le Guide n'a éliminé aucun pion adverse et qu'il est toujours sur l'aire de jeu, un autre pion allié peut immédiatement être activé.



HYPNOZ

Lors de son activation, l'Hypnoz peut posséder, jusqu'à la fin de son tour, le premier pion adverse qu'il touche sans l'éliminer. Le propriétaire de l'Hypnoz peut immédiatement jouer le pion possédé comme un Golem de son camp. Si le pion possédé est éliminé, il est redéployé n'importe où dans sa zone de déploiement par son propriétaire.



UNDOO

Lors de son activation, le premier pion adverse touché par l'Undoo est transformé en Golem pour la manche (maximum 2 Golems par manche), le Capitaine adverse ne peut plus le copier s'il est éliminé. Le Capitaine adverse est immunisé contre cet effet.



GOLEM

Placez un jeton en carton Golem dans un pion en plastique disponible. Le Golem compte comme un pion de votre équipe, il n'a pas de pouvoir. Les Golems disparaissent à la fin de chaque manche.



SHERPA

Lors de son activation, au lieu de déplacer le Sherpa, il est possible de poser un pion allié sur lui puis de l'activer immédiatement.



Mesmer

- Q : Le Capitaine peut-il copier le pouvoir d'un pion assommé ?
R : Non, un pion assommé n'est pas considéré comme éliminé.
- Q : Si le Mesmer retourne un ou plusieurs pions et sort de l'aire de jeu, les pions restent-ils retournés ?
R : Oui, sauf s'il élimine un pion adverse en sortant de l'aire de jeu.
- Q : Que se passe-t-il si le Mesmer touche l'Infesté sans l'éjecter ?
R : Le Mesmer et l'Infesté sont éliminés, les autres pions assommés sont remis à l'endroit.

- Q : Que se passe-t-il si le Mesmer touche le Capitaine sans l'éjecter ?
R : Le Mesmer et l'Infesté sont éliminés, les autres pions assommés sont remis à l'endroit.

- Q : Que se passe-t-il si le Mesmer touche le Capitaine sans l'éjecter ?
R : Le Mesmer et l'Infesté sont éliminés, les autres pions assommés sont remis à l'endroit.

- Q : Que se passe-t-il si le Mesmer touche le Capitaine sans l'éjecter ?
R : Le Mesmer et l'Infesté sont éliminés, les autres pions assommés sont remis à l'endroit.

- Q : Que se passe-t-il si le Mesmer touche le Capitaine sans l'éjecter ?
R : Le Mesmer et l'Infesté sont éliminés, les autres pions assommés sont remis à l'endroit.

- Q : Que se passe-t-il si le Mesmer touche le Capitaine sans l'éjecter ?
R : Le Mesmer et l'Infesté sont éliminés, les autres pions assommés sont remis à l'endroit.

- Q : Que se passe-t-il si le Mesmer touche le Capitaine sans l'éjecter ?
R : Le Mesmer et l'Infesté sont éliminés, les autres pions assommés sont remis à l'endroit.

- Q : Que se passe-t-il si le Mesmer touche le Capitaine sans l'éjecter ?
R : Le Mesmer et l'Infesté sont éliminés, les autres pions assommés sont remis à l'endroit.

- Q : Que se passe-t-il si le Mesmer touche le Capitaine sans l'éjecter ?
R : Le Mesmer et l'Infesté sont éliminés, les autres pions assommés sont remis à l'endroit.

- Q : Que se passe-t-il si le Mesmer touche le Capitaine sans l'éjecter ?
R : Le Mesmer et l'Infesté sont éliminés, les autres pions assommés sont remis à l'endroit.

- Q : Que se passe-t-il si le Mesmer touche le Capitaine sans l'éjecter ?
R : Le Mesmer et l'Infesté sont éliminés, les autres pions assommés sont remis à l'endroit.

- Q : Que se passe-t-il si le Mesmer touche le Capitaine sans l'éjecter ?
R : Le Mesmer et l'Infesté sont éliminés, les autres pions assommés sont remis à l'endroit.

- Q : Que se passe-t-il si le Mesmer touche le Capitaine sans l'éjecter ?
R : Le Mesmer et l'Infesté sont éliminés, les autres pions assommés sont remis à l'endroit.

- Q : Que se passe-t-il si le Mesmer touche le Capitaine sans l'éjecter ?
R : Le Mesmer et l'Infesté sont éliminés, les autres pions assommés sont remis à l'endroit.

- Q : Que se passe-t-il si le Mesmer touche le Capitaine sans l'éjecter ?
R : Le Mesmer et l'Infesté sont éliminés, les autres pions assommés sont remis à l'endroit.

- Q : Que se passe-t-il si le Mesmer touche le Capitaine sans l'éjecter ?
R : Le Mesmer et l'Infesté sont éliminés, les autres pions assommés sont remis à l'endroit.